

Комитет по образованию Санкт-Петербурга
Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Кронштадтского района Санкт-Петербурга

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

Веб-квест как интерактивная педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения

Разработчик(и) программы:
Садченко О.П., Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Кронштадтского района Санкт-Петербурга

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы - Совершенствование профессиональных компетенций педагога, необходимых для использования интерактивной педагогической технологии, сочетающей идеи проблемного и игрового обучения, - веб-квеста.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение, код А/01.6. Профстандарт: 01.001	Осуществление профессиональной деятельности в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями	Нормативные документы по обеспечению информационной безопасности; основные принципы деятельностного подхода, принципы построения квестов, технологические приёмы для организации образовательного квеста; интернет-ресурсы для организации образовательных веб-квестов	Уметь создавать образовательный квест, в том числе реализуемый в сети интернет. Уметь оценивать образовательный квест. Использовать профессионально-ориентированные сервисы и службы сети Интернет для организации образовательных веб-квестов

1.3. Категория слушателей:

Учителя всех предметных областей

1.4. Форма обучения

Очная. Срок освоения программы: 36 ч.

Раздел 2. Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоятельная работа, час	Формы контроля
			Лекция, час	Интерактивное (практическое) занятие, час		
1	Организационное занятие. Входное тестирование	2	1	0	1	тест
2	Нормативно-правовая база использования цифровых образовательных технологий.	3	2	0	1	
3	Образовательный квест как технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения	5	3	2	0	практическая работа

4	Методика организации и проведения квеста в образовательном учреждении	6	4	2	0	практическая работа
5	Технологические приёмы для организации образовательного квеста	6	2	3	1	практическая работа
6	Обзор платформ и ресурсов для создания веб-квестов	7	2	3	2	практическая работа
7	Подготовка к итоговой аттестации	5	0	0	5	
8	Итоговая аттестация	1	0	1	0	проект
9	Выходное тестирование	1	0	0	1	тест
	Итого	36	14	11	11	

2.2. Рабочая программа

1. Организационное занятие. Входное тестирование (лекция - 1 ч. самостоятельная работа - 1 ч.)

Лекция·Ознакомление слушателей с рабочей программой курса, формами и сроками контроля, требованиями к итоговой аттестации. Техника безопасности в компьютерном классе. Вводный инструктаж по работе с персональным компьютером.

Самостоятельная работа·Входное тестирование

2. Нормативно-правовая база использования цифровых образовательных технологий. (лекция - 2 ч. самостоятельная работа - 1 ч.)

Лекция·Особенности применения обязательных требований законодательства Российской Федерации и нормативных правовых актов Российской Федерации в области защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию (предоставление несовершеннолетним доступа к сети Интернет, распространение и оборот информационных материалов, в том числе аудио-, видеоинформации). Обзор нормативно-правовой базы защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью, репутации и развитию, описание механизмов государственного контроля и надзора в сфере информационной безопасности детей, виды ответственности за нарушение законодательства Российской Федерации о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

Самостоятельная работа·Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ.

3. Образовательный квест как технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения (лекция - 3 ч. практическое занятие - 2 ч.)

Лекция·Образовательный квест (далее – ОК) - технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры. Цель ОК - создание условий для вовлечения учащихся в активный познавательный процесс. Актуальность использования квестов. Структура образовательного квеста: введение (сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (премии, штрафы); оценка (итоги). Принципы классификации ОК: в зависимости от сюжета: линейные, штурмовые, кольцевые квесты; в зависимости от времени — кратковременные и длительные; по содержанию — посвящённые одной проблеме, монопредметные или междисциплинарные. Веб-квест - образовательный квест, для проведения которого используются информационные ресурсы интернета. Достоинства web-квестов: наглядность, мультимедийность, интерактивность.

Практическая работа·Составление технологической карты веб-квеста по выбору слушателя.

4. Методика организации и проведения квеста в образовательном учреждении (лекция - 4 ч. практическое занятие - 2 ч.)

Лекция·Этапы организации квеста: 1 этап: организация рабочей группы. 2 этап: подготовительный (разработка плана, в котором прописываются все этапы работы над квестом, ответственные лица, цели и задачи, условия проведения, правила игры, критерии оценки, определяется учебный предмет/ круг учебных предметов или направление воспитательной деятельности, разработка сценария, составление заданий). 3 этап: планирование времени. 4 этап: Проведение квеста. 5 этап: подведение итогов. 6 этап: рефлексия. Для создания веб-квеста преподавателю необходимо: сформулировать проблемную ситуацию по изученной теме, которая в ходе работы над веб-квестом будет разрешена с разных точек зрения (по ролям); определить конечный результат выполнения каждого ролевого задания с указанием конкретных параметров, форм, объёмов и т.д.; подобрать необходимые ссылки на ресурсы сети Интернет (веб-страницы, тематические форумы, сетевые сообщества и т.д.), составить списки ссылок для выполнения заданий по каждой роли; написать пояснения для учеников по процессу работы над веб-квестом: этапы, конкретные сроки выполнения заданий, форма представления результатов, требования к оформлению презентации (в MS PowerPoint, с помощью сайта <http://prezi.com> и т.д.), порядок представления решений веб-квеста; опубликовать критерии оценивания работы каждого члена группы и всего проекта в целом; подготовить вспомогательные материалы (различного рода таблицы, инструкции, примеры и др.) для повышения эффективности выполнения веб-квеста. Восемь принципов построения квеста: 1- Принцип навигации. 2- Принцип доступности заданий. 3- Принцип системности. 4- Принцип эмоциональной окрашенности заданий. 5- Принцип интеграции. 6- Принцип разумности по времени. 7- Принцип добровольности образовательных действий учащегося. 8- Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.

Практическая работа·Анализ веб-квеста по выбору слушателя

5. Технологические приёмы для организации образовательного квеста (лекция - 2 ч. практическое занятие - 3 ч. самостоятельная работа - 1 ч.)

Лекция·Основные технологические приемы: 1. Для оценки понимания: блиц-опрос; кроссворд; ответы на вопросы викторины; выполнение теста; поиск недостающих деталей; приём «лови ошибку». 2. На этапе применения знаний в новых ситуациях: моделирование; работа по карте и документам; комментирование фотографий или рисунков; оформление коллажа; головоломка. 3. На этапе анализа и синтеза информации : игра «третий лишний»; составление схем; создание рекламного постера; «мозговой штурм»; «проба пера»; разбивка кластера. 4. На стадии рефлексии : заполнение сравнительных таблиц; оформление листов обратной связи; распаковка «капсулы времени»

Практическая работа·Заполнение ментальной карты по авторскому учительскому квесту

Самостоятельная работа·Изучение инструкции по работе интернет-сервиса по созданию ментальных карт <https://www.mindmeister.com/ru>

6. Обзор платформ и ресурсов для создания веб-квестов (лекция - 2 ч. практическое занятие - 3 ч. самостоятельная работа - 2 ч.)

Лекция·Обзор возможностей конструкторов квестов: Joyteka позволяет создать квест типа Escape room, где ученик оказывается в запертой комнате и может открыть дверь, только если правильно выполнить все задания. Сайт Surprise Me (типы заданий: выбор правильного ответа или самостоятельный ввод; аудиозадания и видеозагадки; задания на установление правильной последовательности). Сайт Genially для создания квестов по типу Mission, где учащемуся предлагается пройти несколько миссий из двух или трех заданий. Квестодел (<http://kvestodel.ru/>) - генератор ребусов и квестов. Урбан-квест (<https://www.urban.quest.team/>)- платформа для создания и прохождения квестов с помощью мобильного приложения. Создание квеста на сервисе <https://learningapps.org/>: использование окна «Обратная связь» в упражнениях learningapps для организации перехода на следующий этап квеста

Практическая работа·Использование интернет-ресурсов <https://joyteka.com> и

<https://learningapps.org> для создания веб-квестов

Самостоятельная работа·Изучение инструкций по работе на интернет-платформах по созданию образовательных квестов. Ознакомление с их особенностями, достоинствами и недостатками. Анализ возможных трудностей при использовании.

7. Подготовка к итоговой аттестации (самостоятельная работа - 5 ч.)

Самостоятельная работа·Слушатель самостоятельно разрабатывает авторский веб-квест, используя интернет ресурсы, удовлетворяющие требованиям предъявляемым к образовательным ресурсам

8. Итоговая аттестация (практическое занятие - 1 ч.)

Практическая работа·Слушатель представляет содержание технологической карты веб-квеста

9. Выходное тестирование (самостоятельная работа - 1 ч.)

Самостоятельная работа·Выходное тестирование из 12 вопросов

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Входной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Входное тестирование из 8 вопросов. Время выполнения 1 час

Критерии оценивания:

Результаты тестирования оцениваются в категориях "зачтено/не зачтено". Тест считается зачтенным, если слушатель верно ответил на 6 из 8 предложенных вопросов

Примеры заданий:

1. Педагогическая технология - это:
 - совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели
 - внедрение достижений педагогической науки в образовательную практику с целью ее совершенствования и реконструкции
 - порядок применения методов исследования
2. Реализация учителем деятельностного подхода предполагает :
 - обязательное применение современных педагогических технологий
 - организацию учебного сотрудничества субъектов образовательной практики в достижении целей обучения
 - усиление внимания на формирование у учащихся теоретических знаний
 - целенаправленное формирование у учащихся универсальных учебных действий
 - проектирование индивидуальных образовательных траекторий для учащихся
3. К основным функциям исследовательского метода обучения можно отнести:
 - формирование творческого мышления и других составляющих интеллектуальной сферы
 - самостоятельное усвоение учащимися новых знаний и способов действий
 - стимулирование появления у учащихся новых способов действий, которым их заранее не обучали
4. Что такое образовательный Квест?
 -

это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи.

- поиск, предмет поисков, поиск приключений;
- совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность;
- приключение, как правило, игровое, во время которого участнику или участникам нужно пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели

Количество попыток: 2

Выходной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Тест из 12 вопросов. Время выполнения 1 час

Критерии оценивания:

Результаты выходного контроля оцениваются в категориях "зачтено/не зачтено". Тест считается зачтенным, если слушатель верно ответил на 10 из 12 предложенных вопросов.

Примеры заданий:

1. Какое из определений верное:
 - Квест-технология - это технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений.
 - Квест-технология - это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений;
 - Квест-технология - это система подсказок;
 - Все варианты верны.
2. Что лишнее в классификации квестов по структуре сюжетов:
 - Линейные;
 - Штурмовые;
 - Кратковременные;
 - Кольцевые;
 - Метапредметные
3. Если участники выполняют задания одно за другим до тех пор, пока не пройдут весь маршрут, то этот вид квеста называется:
 - кольцевым;
 - линейным;
 - штурмовым.
4. Квест - игра предполагает наличие чего:
 - сюжета;
 - мотивации;
 - сюжета и мотивации.
5. Можно ли использовать квест на дистанционных уроках и занятиях?

- Да
 - Нет
6. Какие задачи решает технология образовательного квеста?
- Активизирует познавательный процесс.
 - Развивает память и внимание.
 - Воспитывает командный дух и личную ответственность за результат
 - Помогает лучше усвоить учебный материал.
 - Развивает интерес к обучению.
7. На этапе рефлексии участники квеста:
- выполняют задания в соответствии с выбранными ролями
 - вживаются в сюжет квеста и распределяют роли
 - осмысливают и обобщают полученный опыт деятельности
 - подводят итоги и оценивают достигнутые результаты
8. Какие виды работ лежат в основе веб-квестов? (перечислите)
9. Каковы критерии в оценивании веб-квестов? (перечислите)
10. Информационная безопасность детей это:
- организационные, правовые, технические и технологические меры по предупреждению угроз информационной безопасности и устранению их последствий
 - предотвращение утечки информации, несанкционированных и непреднамеренных воздействий на защищаемую информацию
 - состояние защищенности детей, при котором отсутствует риск, связанный с причинением информацией вреда их здоровью и (или) физическому, психическому, духовному, нравственному развитию
11. Федеральным законом "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" не установлена категория информационной продукции:
- для детей, достигших возраста 18 лет
 - для детей, достигших возраста 16 лет
 - для детей, достигших возраста 6 лет
 - для детей, достигших возраста 12 лет
 - для детей, не достигших возраста 6 лет
12. Какой принцип защиты детей от вредной информации предполагает формирование исчерпывающего комплекса мер по защите ребёнка от вредной информации и последовательную реализацию его во всех точках информационного пространства личности ребёнка?
- принцип объединения усилий всех заинтересованных сторон, при доминирующей позиции государства
 - принцип непрерывности, последовательности и комплексности
 - принцип построения системы защиты от вредоносной информации
 - принцип открытости

Количество попыток: 2

Текущий контроль

Раздел программы: Тема 3. Образовательный квест как технология, сочетающая идеи

проблемного и игрового обучения

Форма: Практическая работа "Технологическая карта веб-квеста"

Описание, требования к выполнению:

1 задание. Время выполнения 2 часа.

Критерии оценивания:

Результаты текущего контроля оцениваются в категориях "зачтено/не зачтено". Работа считается зачтенной, если слушатель набрал не менее 30 баллов из 43 возможных. Заполнение технологической карты оценивается следующим образом: п.1-3 – по 1 баллу, п.4-7 по 3 балла, п.8-14 по 4 балла

Примеры заданий:

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомиться с одним из образовательных квестов из предложенного перечня.
2. Скачать из групповой папки файл «шаблон_технол.docx»
3. Заполнить технологическую карту выбранного квеста
4. Сохранить файл под именем «технол.docx» в папку слушателя.

Шаблон технологической карты:

№ элемента	Элементы структуры	Заполняется слушателем
1	Название	
2	Продолжительность	
3	Возраст учащихся / целевая группа	
4	Направленность квеста	
5	Цель и задачи	
6	Легенда	
7	Квест-герои	
8	Основное задание / основная идея	
9	Сюжет и продвижение по нему	

10	Задания / препятствия	
11	Навигаторы	
12	Ресурсы	
13	Критерии оценивания деятельности обучающихся	
14	Итог квеста - образовательный «продукт» и рефлексия	

Количество попыток: 3

Раздел программы: Тема 4. Методика организации и проведения квеста в образовательном учреждении

Форма: Практическая работа "Анализ веб-квестов"

Описание, требования к выполнению:

1 задание. Время выполнения 2 часа.

Критерии оценивания:

Результаты текущего контроля оцениваются в категориях "зачтено/не зачтено". Работа считается зачтенной, если слушатель набрал не менее 70 баллов из 100 возможных (пройден квест – 20 баллов, заполнена оценочная таблица в соответствии с критериями – 40 баллов, предложены пути устранения выявленных недостатков – 40 баллов).

Примеры заданий:

Порядок выполнения работы:

1. Скачать из групповой папки файл «шаблон_лист_оцен.docx»
2. Выбрать квест из предложенного перечня.
3. Пройти его в качестве учащегося.
4. Оценить достоинства и недостатки квеста с позиции учащегося и учителя.
5. Заполнить оценочную таблицу из файла «шаблон_лист_оцен.docx» в соответствии с указанными критериями.
6. Заполнить столбец «Пути устранения выявленных недостатков».
7. Сохранить файл под именем «лист_оцен.docx» в папку слушателя.

ОЦЕНОЧНАЯ ТАБЛИЦА

Критерии	Обоснование критерия	Комментарии слушателя	Пути устранения выявленных недостатков
СОДЕРЖАНИЕ			

<p>Обоснованность выбора темы веб-квеста.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Работа демонстрирует точное понимание задания. • Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней. • Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме. • Собранная информация не анализируется и не оценивается. 		
<p>Полнота раскрытия темы квеста.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Полно. • Частично. • Не раскрыта. 		
<p>Изложение аспектов темы квеста.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Изложены полно. • Частично. • Не изложены. 		
<p>Изложение стратегии решения проблемы.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Изложена стратегия решения проблем. • Процесс решения неполный. • Процесс решения неточный или неправильный. 		
<p>Логика изложения информации.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Логичное изложение материала. • Нарушение логики. • Отсутствие логики. 		
<p>ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ НАД КВЕСТОМ</p>			

<p>Организация работы в группах.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Четко спланированная работа группы. • Работа группы частично спланирована. • Не спланирована работа в группе. 		
<p>Распределение ролей в группе.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Вся деятельность равномерно распределена между членами команды. • Работа над материалом равномерно распределена между большинством участников команды. • Несколько членов группы отвечают за работу всей команды. 		
<p>Степень самостоятельности работы группы</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Полная самостоятельность при выполнении работы. • Частичная самостоятельность работы группы. • Несамостоятельная работа группы. 		
<p>ОФОРМЛЕНИЕ КВЕСТА</p>			

<p>Авторская оригинальность</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Уникальная работа. • Содержится большое число оригинальных, изобретательных примеров. • В работе присутствуют авторские находки. • Стандартная работа, не содержит авторской индивидуальности 		
<p>Грамматика, подходящий словарь, отсутствие ошибок правописания и опечаток</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Грамотная работа с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии. • Негрубые ошибки с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии. • Грубые ошибки с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии. 		
<p>Стиль квеста.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Соблюден единый стиль. • Наблюдаются некоторые нарушения соблюдения стиля. • Не соблюден стиль. 		
<p>Использование цвета в квесте.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Грамотно подобранная цветовая гамма. • Наличие несоответствия в цветовой гамме. • Нарушение гармонии цветовой палитры. 		

Анимационные эффекты	<ul style="list-style-type: none">• Рационально использованы возможности компьютерной анимации.• Нерационально использованы возможности компьютерной анимации.• Не использованы возможности компьютерной анимации.		
Включение графики, видео, музыки	<ul style="list-style-type: none">• Оправданное включение в работу графиков, рисунков, музыки, видео в работе.• Неоправданное включение в работу графиков, рисунков, музыки, видео в работе.• Отсутствие в работе графиков, рисунков, музыки, видео в работе.		

Навигация	<ul style="list-style-type: none">• Организационная структура ясна и очевидна. Навигация видна сразу при открывании квеста. Страницы привлекательны. Все элементы навигации логичны. На каждой странице однотипные элементы навигации.• Организационная структура существует. Навигация видна при открывании квеста. Почти все элементы навигации логичны. Навигация почти всегда ясна.• Навигации нет при открывании квеста. Элементы навигации нелогичны или отсутствуют вовсе. Последовательность загрузки страниц неочевидна.		
-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

<p>Внешний вид</p>	<ul style="list-style-type: none">• Внешний вид дает возможность легко воспринимать содержание. Фон и текст соответствуют друг другу. Графические элементы необходимы и достаточны. Есть мультимедийные элементы и они работают на основную идею. Есть гиперссылки на другие сайты и они полностью соответствуют содержанию.• Внешний вид почти всегда дает возможность легкого восприятия содержания. Фон почти всегда соответствует тексту. Возможно несоответствие количества или качества графических элементов. Мультимедийные элементы не всегда используются эффективно. Есть гиперссылки.• Внешний вид не соответствует эстетическим требованиям и содержание трудно воспринимается. Слабое соответствие между фоном и текстом.• Графика плохо соответствует. Мультимедийных элементов нет. Гиперссылки не всегда работают.		
--------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Количество попыток: 3

Раздел программы: Тема 5. Технологические приёмы для организации образовательного квеста

Форма: Практическая работа "Заполнение ментальной карты по авторскому квесту"

Описание, требования к выполнению:

1 задание. Время выполнения 3 часа

Критерии оценивания:

Результаты текущего контроля оцениваются в категориях "зачтено/не зачтено". Работа считается выполненной, если слушатель набрал не менее 50 баллов из 70 возможных (ментальная карта содержит: цели, задачи – 10 баллов, состав участников – 5 баллов, сроки реализации – 5 баллов, этапы проведения квеста – 5 баллов, виды деятельности -10 баллов, технологические приемы – 10 баллов, формы взаимодействия организаторов с участниками- 5 баллов, критерии оценивания работ участников и квеста -10 баллов, ожидаемые результаты – 10 баллов).

Примеры заданий:

Создание ментальной карты квеста для итоговой аттестации слушателя с использованием интернет-сервиса <https://www.mindmeister.com/ru>.

Карта должна содержать цели, задачи, состав участников, сроки реализации квеста, этапы проведения квеста, виды деятельности, технологические приемы, формы взаимодействия организаторов с участниками, критерии оценивания работ участников и квеста, ожидаемые результаты.

Количество попыток: 3

Раздел программы: Тема 6. Обзор платформ и ресурсов для создания веб-квестов

Форма: : Практическая работа "Использование интернет-ресурсов <https://joyteka.com> и <https://learningapps.org> для создания веб-квестов"

Описание, требования к выполнению:

2 задания. Время выполнения 3 часа

Критерии оценивания:

Результаты текущего контроля оцениваются в категориях "зачтено/не зачтено". Работа считается зачтенной, если слушатель набрал не менее 30 баллов из 40 возможных за 1 задание (Веб-квест «Выберись из комнаты»- 10 баллов; игра «Твоя викторина» - 10 баллов; игра «Термины»- 10 баллов; «Тест» - 10 баллов) и не менее 40 баллов из 50 возможных за 2 задание («Кроссворд» - 10 баллов; «Хронологическая линейка»- 10 баллов; «Классификация»- 10 баллов; «Найди пару»- 10 баллов, организация переходов между заданиями -10 баллов).

Примеры заданий:

Задание 1. Работа с сервисом <https://joyteka.com>

1. Создайте личный кабинет на сайте <https://joyteka.com>
2. Создайте упражнения из 4 заданий, используя следующие типы:
 - Веб-квест «Выберись из комнаты»;
 - Интеллектуальная игра «Твоя викторина»;
 - Терминологическая игра «Термины»;
 - Сервис проверки знаний «Тест».

Для этого последовательно выполните для каждого типа заданий следующие действия:

- нажмите «создать задание»

- Выберите тип задания
- ознакомьтесь с видеоинструкцией
- наполните шаблон образовательным контентом
- протестируйте получившееся упражнение, в случае необходимости доработайте его
- Скопируйте ссылку на упражнение в файл «интернет_сервисы.docx» в папку слушателя.

Задание 2. Работа с сервисом <https://learningapps.org/>

1. Создайте личный кабинет на сайте <https://learningapps.org/>
2. Создайте квест из 4 заданий, используя следующие типы упражнений:

- Кроссворд;
- Хронологическая линейка;
- Классификация;
- Найди пару.

Для этого последовательно выполните для каждого типа заданий следующие действия:

- нажмите «новое упражнение»
 - Выберите тип упражнения
 - ознакомьтесь с видеоинструкцией
 - наполните шаблон упражнения образовательным контентом
 - протестируйте получившееся упражнение, в случае необходимости доработайте его
3. После того, как все задания для квеста будут разработаны, организуйте переходы между заданиями квеста с помощью окна "Обратная связь". Для этого выполните следующие действия.
 - Скопируйте в буфер обмена ссылку на 2 задание.
 - Откройте для редактирования первое задание квеста (нажмите "Доработать упражнение").
 - В окно обратной связи первого задания вставьте ссылку на второе задание из буфера обмена
 - Сохраните изменения в первом задании.
 - Аналогично, скопировав ссылку на третье задание, вставьте ее в окно обратной связи второго задания и т.д
 - Ссылку на первое задание квеста (Кроссворд) вставьте в файл «интернет_сервисы.docx» в папку слушателя.

Количество попыток: не ограничено

Итоговая аттестация

Форма: Представление и защита учительского проекта

Описание, требования к выполнению:

Проект должен быть завершенным по содержанию. В качестве материалов для выполнения задания необходимо использовать образовательные интернет ресурсы, не содержащие насилия и излишней рекламы. Слушатель представляет содержание технологической карты веб-квеста. Выступление должно быть не более 7-10 минут.

Критерии оценивания:

Представлены все разделы технологической карты учительского проекта, и они составлены корректно; представление результатов работы четкое и обоснованное - зачтено; представлены не все разделы технологической карты учительского проекта и/или при представлении выполненного проекта не продемонстрировано понимание подходов - не зачтено.

Примеры заданий:

Слушатель представляет содержание технологической карты веб-квеста:

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное - патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплексов воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
Возраст учащихся / целевая группа	Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п.
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.
Основное задание / основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера

Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться премии или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить любую историческую эпоху), так и физически (см. «Продолжительность»).
Задания / препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта».
Итог квеста - образовательный «продукт» и рефлексия	<p>Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д.</p> <p>Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.</p>

Количество попыток: 2

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

Федеральный закон от 24 марта 2021 г. № 51-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202103240049> , свободный. - Яз. рус.

Указ Президента РФ от 7 мая 2018 г. N 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://base.garant.ru/71937200/>, свободный. - Яз. рус.

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования". [Электронный ресурс] - Режим доступа:

<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027> , свободный. - Яз. рус.

Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 286 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования".

[Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/400807193/> , свободный. - Яз. рус.

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 12.08.2022 № 732 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413». [Электронный ресурс] - Режим доступа:

<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405172211/>, свободный. - Яз. рус.

Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ. [Электронный ресурс] - Режим доступа:

http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/, свободный. - Яз. рус.

Литература

Козлова Н. А. Технология образовательного квеста в начальной школе: учебно-методическое пособие. Челябинск: ФГБОУ ВО ЮУрГГПУ, 2020. 55 с.

Костина М.С. Создаем приключение с чистого листа: методические рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры. Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2019. 26 с.

Муштавинская И.В., Сизова М.Б. Методические рекомендации для руководителей общеобразовательных организаций и методических объединений учителей по организации проектной деятельности в рамках реализации ФГОС среднего общего образования, СПб: СПБАППО, 2019. 52 с.

Панюкова С.В. Цифровые инструменты и сервисы в работе педагога: учебно-методическое пособие. М.: Про-Пресс, 2020. 33 с.

Педченко А.Ф. , Артемьева А.Н. Квест-технология в образовательном учреждении. Новосибирск: НИТГИК СГУГиТ, 2020. 67 с.

Электронные обучающие материалы

<https://urok.1sept.ru/articles/662352> Методика проведения учебных занятий с применением педагогической технологии «Квест» (метод проектов)

https://www.informio.ru/files/main/documents/2020/03/Kvest_tehnologija_v_obrazovateln.pdf

Квест-технология в образовательном учреждении: учебно-методическое пособие/ НИТГИК СГУГиТ; сост. Педченко А.Ф., Артемьева А.Н.

<https://science-education.ru/ru/article/view?id=25517> Игумнова Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования.

Интернет-ресурсы

<https://joyteka.com/ru/quest-room> Joyteka - Веб-квесты для обучения

<https://surprizeme.ru/studio/> Создать квест онлайн в конструкторе Surprise Me

<https://learningapps.org/myapps.php> Создание мультимедийных интерактивных упражнений

<http://kvestodel.ru/> Конструктор квестов

<https://www.urban.quest.team/> Городской квест

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

1. Специализированный программно-аппаратный комплекс педагога (мультимедийный проектор, экран интерактивная доска, компьютер с предустановленным программным обеспечением и доступом в Интернет, принтер, сканер и др.).
2. Специализированный программно-аппаратный комплекс слушателя (компьютер с предустановленным программным обеспечением и доступом в Интернет).

Технологическая карта экспертизы дополнительной профессиональной программы повышения квалификации (для проведения профессиональной экспертизы)

Веб-квест как интерактивная педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения

Садченко Ольга Павловна

№ п/п	Критерий экспертизы программы повышения квалификации	Оценка «да»	Оценка «нет»
1.1. Требования к характеристике программы			
1.1.1	Тема программы соответствует ведущим тематикам программ ДПО	Да	
1.1.2	Цель и тема программы соответствуют друг другу	Да	
1.1.3	Планируемые результаты обучения соответствуют трудовым действиям (согласно профессиональному стандарту при наличии), должностным обязанностям (согласно единому квалификационному справочнику должностей)	Да	
1.2. Требования к содержанию программы			
1.2.1	Содержание программы соответствует теме программы	Да	
1.2.2	Рабочая программа соответствует учебному (тематическому) плану	Да	
1.2.3	Содержание программы позволяет достигнуть планируемых результатов обучения	Да	
1.2.4	Формы и виды учебной деятельности слушателей позволяют обеспечить достижение планируемых результатов обучения	Да	
1.3. Требования к формам аттестации и оценочным материалам программы			
1.3.1	Оценочные материалы по программе позволяют диагностировать достижение планируемых знаний	Да	
1.3.2	Оценочные материалы по программе позволяют диагностировать достижение планируемых умений	Да	
1.4. Требования к организационно-педагогическим условиям реализации программы			
1.4.1	Новизна содержания основной литературы (50% списка литературы издано не более 5 лет назад)	Да	

1.4.2	Учебно-методическое и информационное обеспечение программы согласуется с ее содержанием	Да	
-------	-----------------------------------------------------------------------------------------	----	--

**Экспертное заключение
на дополнительную профессиональную программу
повышения квалификации**

Веб-квест как интерактивная педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения

Краткая информация о наличии компонентов программы (цель, планируемые результаты обучения, категория обучающихся, форма обучения, срок обучения, учебный (тематический) план, учебная программа, формы аттестации и оценочные материалы, организационно-педагогические условия).

Анализ и аргументированная оценка программы на основании критериев, отраженных в технологической карте содержательной экспертизы программы повышения квалификации, в т.ч. замечания эксперта.

Итоговое заключение: дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Веб-квест как интерактивная педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения» на основании экспертизы оценена:


положительно по критериям: 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3, 1.2.4., 1.3.1, 1.3.2, 1.4.1, 1.4.2.

отрицательно по критериям:

Вывод: программа **рекомендована** к размещению в Федеральном реестре.

Дата проведения экспертизы: 20.04.2023

Эксперт: Табаровская Ксения Андреевна, ФГАОУ ДПО «Академия Минпросвещения России», заместитель начальника управления развития дополнительного профессионального образования, кандидат исторических наук


(подпись)

Табаровская К.А.
(Ф.И.О.)

Начальник отдела
по работе
с персоналом
Жукова М.П.





**Технологическая карта экспертизы дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
(для проведения профессиональной экспертизы)**

Веб-квест как интерактивная педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения

Садченко Ольга Павловна

№ п/п	Критерий экспертизы программы повышения квалификации	Оценка "да"	Оценка "нет"
1.1. Требования к характеристике программы			
1.1.1	Тема программы соответствует ведущим тематикам программ ДПО	Да	
1.1.2	Цель и тема программы соответствуют друг другу	Да	
1.1.3	Планируемые результаты обучения соответствуют трудовым действиям (согласно профессиональному стандарту при наличии), должностным обязанностям (согласно единому квалификационному справочнику должностей)	Да	
1.2. Требования к содержанию программы			
1.2.1	Содержание программы соответствует теме программы	Да	
1.2.2	Рабочая программа соответствует учебному (тематическому) плану	Да	
1.2.3	Содержание программы позволяет достигнуть планируемых результатов обучения	Да	
1.2.4	Формы и виды учебной деятельности слушателей позволяют обеспечить достижение планируемых результатов обучения	Да	
1.3. Требования к формам аттестации и оценочным материалам программы			
1.3.1	Оценочные материалы по программе позволяют диагностировать достижение планируемых знаний	Да	
1.3.2	Оценочные материалы по программе позволяют диагностировать достижение планируемых умений	Да	
1.4. Требования к организационно-педагогическим условиям реализации программы			

1.4.1	Новизна содержания основной литературы (50% списка литературы издано не более 5 лет назад)	Да	
1.4.2	Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы согласуется с ее содержанием	Да	

ЭКСПЕРТНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

на дополнительную профессиональную программу
повышения квалификации

Веб-квест как интерактивная педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения

Краткая информация о наличии компонентов программы (цель, планируемые результаты обучения, категория обучающихся, форма обучения, срок обучения, учебный (тематический) план, учебная программа, формы аттестации и оценочные материалы, организационно-педагогические условия).

Анализ и аргументированная оценка программы на основании критериев, отраженных в технологической карте содержательной экспертизы программы повышения квалификации, в т.ч. замечания эксперта.

Итоговое заключение: дополнительная профессиональная программа повышения квалификации "Веб-квест как интерактивная педагогическая технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения" на основании экспертизы оценена:

- положительно по критериям: 1.1.1; 1.1.2; 1.1.3; 1.2.1; 1.2.2; 1.2.3; 1.2.4; 1.3.1; 1.3.2; 1.4.1; 1.4.2;
- отрицательно по критериям:

Вывод: программа **рекомендована** к размещению в Федеральном реестре.

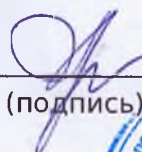
Дата проведения экспертизы: 19.04.2023г.

Эксперт:

Лупоядов Виктор Николаевич

Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Брянский институт повышения квалификации работников образования», проректор по информационно-аналитической и научно-методической работе

Дата 20.04.2023


(подпись)

Лупоядов В.Н.
(Ф.И.О.)



*Подпись заверено,
вернувшись специалистом
по работе с персоналом
Н.В. Горюнове*