

ЦИФРОВЫЕ КВЕСТЫ ПО ХИМИИ НА ПЛАТФОРМЕ JOYTEKA

Михайлов Д.К.

ГУО «Лицей ВГУ имени П.М. Машерова»

Руководитель: Белохвостов А.А., доцент

Введение. В настоящее время происходит активная цифровизация образования. Актуально, т.к. интересно. Повышение мотивации к предмету, легко в использовании. Доступность программ. Такие программы будут способствовать дружеской атмосфере на уроках химии. Цель нашего исследования – разработка и апробация на практике цифровых квестов по химии на платформе JoYTEKA.

Материал и методы. Теоретической базой для данной работы послужили ведущие идеи, теории и методики обучения химии и цифровизации образования на современном этапе (Е.Я. Аршанский, А.А. Белохвостов, Ю.Ю. Гавронская, Н.Е. Кузнецова, М.С. Пак, Г.М. Чернобельская и др.). Применялись методы анализа литературных источников, Интернет-ресурсов.

Результаты и их обсуждение. Нами были проанализированы игровые технологии в обучении химии с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Так на уроках химии и во внеклассной работе могут использоваться игры-викторины, квесты, аналоги телеигр, ролевые игры с использованием ИКТ. Особый интерес вызывают квесты. Квест – развлекательная приключенческая игра, требующая от участников работы в команде, решение умственных задач для продвижения по сюжету.

Веб-квест это современный интерактивный инструмент по организации работы с Игровая форма подачи материала мотивирует учащихся к познавательной, проблемно-ориентированной и исследовательской деятельности.

Основные этапы образовательного квеста

1. Разработка квеста, подготовка материалов.
2. Знакомство с сюжетом, формирование команд, распределение ролей.
3. Выполнение заданий, решение задач, прохождение этапов.
4. Подведение итогов, награждение победителей.
5. Анализ результатов, последующие педагогические действия в зависимости от цели и результата.

JoYTEKA – это платформа, которая помогает в обучении. Она полностью на русском языке, так как была создана по идее отечественных учителей. Направлена на развитие у учеников мотивации к предмету при помощи современного digital-образования.

Регистрация довольно простая: сайт не требует указывать место работы, какой предмет преподаете и для каких целей будете использовать ресурс. Нужна только имя, пароль и почта. Номер телефона вводить не

обязательно.

Ресурс предлагает 4 вида интерактивных инструментов для учебы:

1. Веб-квесты «Выберись из комнаты»;
2. Интеллектуальная игра «Твоя викторина»;
3. Терминологическая игра «Объясни мне»;
4. Веб-сервис «Интерактивное видео».

Чтобы создать квест-комнату, нужно нажать создать занятие, затем выбрать тип (Образовательная игра квест, веб-сервис видео, интеллектуальная игра викторина, игра термины. сервис проверки знаний тест). Мы выбираем тип образовательная игра квест, открывается галерея комнат (Бомбическая комната, комната с окном, зеленая комната, желтая комната, комната с книгами, пора прибраться, комната с собакой, химическая лаборатория, комната GeekTeachers, ремонт в комнате, комната химика, две двери, комната путешественника, комната с окошком, комната в замке, облачная комната, школьный спортзал, комната приведения, кабинет математики, день науки, комната волшебника, в гостях у бабушки, читальный зал, комната старого мага, кабинет физики, кабинет Деда Мороза, скелет в комнате, завершим ремонт?, расследование детектива, урок физкультуры). Мы выбрали комнату химическая лаборатория (рис.). Нас встречает главный экран редактирования, также есть обучающее видео по созданию квестов.

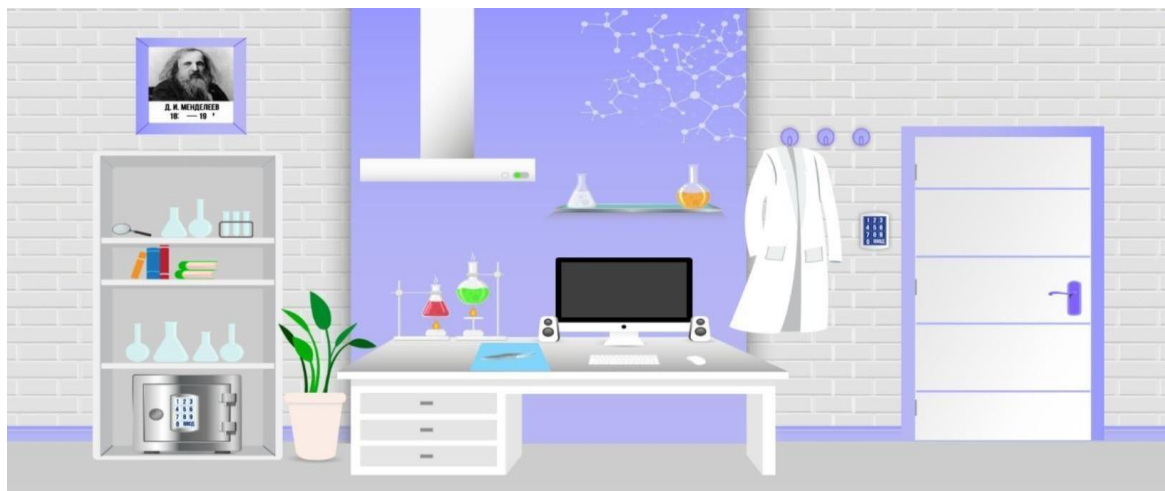


Рисунок – Скриншот квеста «Химическая лаборатория»

Вводим название урока, затем добавляем описание к данному квесту. В данной комнате можно добавить всего 4 задания, но вариантов этих заданий может быть неограниченное количество. У каждого задания можно выбрать его тип (открытый вопрос, множественный выбор, одиночный выбор) Вы создали квест, делитесь ссылкой на квест урок.

Приведем пример, разработанной нами квест-игры «Удивительная химия», доступная по ссылке <https://joyteka.com/100046015>. В данной игре заложены задания с выбором ответа и со свободным ответом. Учащиеся попадают в задымленную комнату – лабораторию (рис. 1)

1. Избавиться от дыма, включить вытяжную вентиляцию.
2. Нажать на лабораторный халат, подобрать выпавшую записку.
3. Нажать на сейф и разгадать код пароль от него, (посмотрим на портрет Менделеева, на нем не полностью подписаны годы его жизни, они и являются кодом от сейфа) вводим код, забираем флешку.
4. Зайти в собранные предметы, взять флешку, вставить в компьютер, ответить на вопрос с множественным выбором (Металл, вызывающий лихорадку, Платина, золото, бронза, серебро).
5. Найти книги на стеллаже, нажать, ответить на вопрос с одиночным выбором.
6. Найти в лаборатории лупу.
7. Снять колбы с полки над монитором.
8. Просмотреть все полки в столе.
9. Взять лупу и навести на книгу, лежащую на столе (журнал опытов) ответить на открытый вопрос.
10. Открыть дверь.

Заключение. Нами разработан интерактивный web-квест по химии. Данная работа представляет интерес с методической точки зрения, так как по ее шаблону легко можно разрабатывать подобные приложения. Указанный квест был апробирован с учащимися химико-биологического класса лицея ВГУ имени П.М. Машерова. Игра заинтересовала учащихся.

1. Белохвостов, А.А. Мобильное обучение на основе применения мессенджеров / А.А. Белохвостов, Е.Я. Аршанский // Химия в школе. – 2019. – № 6. – С. 19–24.