

Лаврёнов А.Н., канд. физ.-мат. наук, доцент
Белорусский государственный педагогический университет,
г. Минск, Республика Беларусь
lanin0777@mail.ru

ОБЛАЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ WEB-КВЕСТОВ

Аннотация. В статье рассмотрены облачные возможности применения образовательных Web-квестов как в прямом, так и в переносном смысле. Отмечены определённые свойства, которые характерны для обсуждаемой формы образовательной технологии.

Ключевые слова: проект; образовательные технологии, современные технологии обучения, геймификация, информационный контент, тематический Web-квест

Lavrenov A.N., PhD, associate professor
Belarusian State Pedagogical University,
Minsk, Republic of Belarus

CLOUD OPPORTUNITIES OF USING EDUCATIONAL WEB-QUESTS

Abstract. The cloud possibilities of using educational Web-quests both literally and figuratively are discussed. Certain properties that are characteristic of the discussed form of educational technology are noted.

Key words: project; educational technologies, modern learning technologies, gamification, information content, thematic Web-quest

Инновационный путь развития страны требует наличия зрелого информационного общества, где каждый его член в полной мере использует все формы коммуникационного взаимодействия. Одной, но самой востребованной на текущий момент времени, из них является Web-технология, которая на данном этапе науки и техники наглядно для всех связала информационно все население Земли в единую, по В.И. Вернадскому, ноосферу. Настало время научиться эффективно работать в ней, используя её синергетические возможности в различных сферах деятельности человека. Особенно это сверхважно в образовании, где государство должно в перспективе, на выходе образовательного цикла подготовки иметь высокообразованных специалистов народного хозяйства. На многочисленных научно-практических конференциях, на которых участники, обмениваясь между собой ценной информацией персонального опыта, пытаются найти перспективные методические разработки по развитию обучаемых, выкристаллизуя крупинцы объективных

закономерностей образовательного процесса в современных условиях. Результат такого поиска находит своё логическое воплощение, с одной стороны, в обновляемых образовательных стандартах, а, с другой стороны, и в обратном их влиянии на повседневную будничную работу педагога, поднимая уровень компетенций всех участников образовательного процесса. Одним из таких современных инструментов развивающего потенциала Web-технологий стал, так называемый, образовательный Web-квест, формируя, таким образом, объект нашего изучения и анализа в данной публикации. Достаточно очевидно, что он имеет сложную как дидактическую, так и программистскую структуры. Статический контент-анализ термина «Web-квест» можно найти в [1], из которого следуют его определённые характеристики, необходимые нам в дальнейшем. Эволюционная составляющая обсуждаемого вопроса представлена в [2].

В текущей версии статьи хотелось бы сказать пару слов как на мажорной, так и на минорной нотах по сути нашего объекта обсуждения. Поэтому название данной статьи сделано специально двусмысленным благодаря прилагательному «облачные». Для того, чтобы закончить свое изложение на оптимистической ноте, дадим сначала не радужную картинку текущей ситуации. Есть определённое витание в облаках или оторванность от реалий жизни – ведь на сайте отца квестов Берни Доджа (<https://questgarden.com/>) имеем закат и прощание со всеми, констатируя неоспоримый факт о законченном уже проекте. Наверно, надо ещё раз хорошенько взвесить все «за» и «против», чтобы не развивать тупиковое или неактуальное направление в образовательной сфере деятельности.

Вспоминая про жизненный цикл любого объекта, то такой результат не удивителен. Природа-мать, наверно, специально делает конечность бытия всех своих объектов для большей отдачи от них в эволюцию и развитие материи. Но вышеупомянутые замечания заставляют вернуться к первоисточнику и последовательно пройти по значимым местам.

Итак, вначале было слово «квест» как калька от английского слово «quest», что любой переводчик даст нам значение и смысл его как «поиск» с добавкой на «приключения» в проекции на сферу компьютерных игр. Это вынуждает нас уточнить терминологическое пространство таких сущностей как поиск, игра, Web и проект во взаимном взаимодействии между собой с наиболее общих, философских позиций. С этой целью мы вначале сразу должны отметить важную роль объекта, который будет осуществлять наш поиск. Далее надо отметить следующее: вышеуказанный, выделенный объект воспринимает окружающий мир или получает информацию из вне только через свои органы чувств. Соответственно свой поиск требуемого он осуществляет по определённым характеристикам, совокупность которых и позволяет ему отбирать экземпляры поиска из внешней среды. Следующий этап своей поисковой процедуры объект должен проводить с использованием неких критериев, позволяющих выделять нужный экземпляр поиска из полученной совокупности претендентов из выбора их по определённым характеристикам. Возможно, для улучшения или интенсификации своих, в частности, поисковых усилий человек захочет к объективному ходу событий добавить свою дополнительную и субъективно-искусственную временную линию неких конструктивов, то тогда можно её связать с игровой компонентой рассматриваемого процесса. Часто её делают с положительной обратной связью для игрока, чтобы увлечь его комфортностью происходящего. Если всё вышеуказанное поместить в Web-пространство, то очевидным образом получаем искомый наш Web-квест. Здесь напомним, что входом в Web-пространство служит нам любой браузер, в котором по URL происходит клиент-серверное взаимодействие с выдачей результата в его окно. Такое визуальное представление результата запроса по URL в окне браузера часто называют Web-страницей, а их совокупность с некоторой логической привязкой к URL – Web-сайтом. Последнее определение по умолчанию и автоматически делает Web-квест Web-сайтом.

Особо надо подчеркнуть про разговоры о поиске (приключениях) и сам поиск (само приключение) или, другими словами, про проектную деятельность

[3] или, ещё короче, про проект с логической привязкой его к жизненному циклу. Скажем сейчас даже ещё более дискуссионно – проект и есть жизненный цикл некоего объекта. В этом жизненном цикле по временной оси мы вольны по-разному расставлять временные точки с определенными названиями по временным отрезкам или периодам. Как пример, в частности для человека, трехлетний ребенок или его детство, или его сознательная жизнь и т.д. Но в любом случае фиксация определённой точки на временной оси сразу делит нам её на множество событий до и после этой точки. Тем самым мы можем чётко разграничивать вышеуказанные множества. Это, в свою очередь, позволяет поставить следующий вопрос исходя из первоначального контекста слова «квест» – правомочно ли логически вставлять предварительные и подготовительные действия по поиску (приключению) в сам поиск (само приключение)? Последнее обычно и делается в различных методических разработках по квестовым технологиям, вдобавок с переносом такой нагрузки на плечи ещё неокрепшего обучаемого. Да, их можно и нужно погружать в исследовательско-проектную деятельность, но приравнивать последнюю фактически к квесту, по нашему мнению, не совсем терминологически корректно. Уровень общности терминов «проект» и «квест» все-таки разный, и у первого он больше. На этом моменте закончим определённый критический взгляд со стороны на сложившееся положение вещей и перейдем к более содержательной части работы.

В соответствии со своим жизненным циклом в природе появляется дерево, которое с течением времени растёт. У дерева также появляются ветки, которые тоже вместе с ним растут. Однако, некоторые из них в силу разных причин могут и отмирать, даже при цветущем родителе. Достаточно редко через некоторое время происходит возрождение вроде умерших отростков, и уже потом издалека нельзя такой участок дерева отличить от других. Хотя, конечно, определённые следы трагичного периода его существования остаются. Такая вышеописанная ситуация происходит и с некоторыми из технологических новинок, которые по истечении индивидуального времени для каждого устаревают и даже успевают

уйти с рынка, а потом вдруг получают новую жизнь или второе дыхание при определённом повороте в науке и технике. Ранее нами было отмечено очень тесная, можно сказать, родительская связь Web-технологий с Web-квестом. Поэтому следует ожидать некоторую однозначную эволюцию Web-квеста с развитием Web-технологий. Последние в настоящее время все больше и больше повсеместно виртуализируются в облака. Мы не будем сейчас затрагивать интересную проблему использования виртуальной и смешанной реальности в Web-квесте, а обратим внимание на увеличивающуюся оптимизацию сетевого взаимодействия путем предоставления компьютерного функционала как услуги, что позволяет еще больше упрощать работу и даёт многочисленные возможности любому пользователю для воплощения своих идей. Как пример, в частности, становится не обязательно иметь большую дисковую память и локальную инсталляцию различных программ, с которыми хотелось бы поработать, но из-за имеющихся ограничений своего персонального компьютера этого не могло быть. Такое расширение самого инструментария (больше приложений) с увеличенным его функционалом (добавочные функции за счёт снятия локальных ограничений аппаратно-программного характера) с необходимостью даст новый толчок в практической реализации и уровне представления Web-квестов, что оживит их рыночные и образовательные перспективы. В заключение уточним, что в данной работе Web-квест или образовательный (тематический) Web-квест используются как синонимы. Прилагательные особого смысла не несут, отмечая всего лишь, может быть, штрих или оттенок локального контента. Хотя, определённое оправдание нашего текущего использования данных терминов можно найти в такой логической упорядоченности: Web-квест есть Web-сайт или информационный ресурс, а получение любой информации это есть первый шаг в образовательном процессе. Тематика или тематичность Web-квеста определяется его целью/заданием.

Таким образом, нами в данной статье обсуждены в общих чертах как критически, так и на мажорной ноте облачные возможности применения образовательных Web-квестов. По ходу изложения отмечены определённые

свойства, которые характерны для обсуждаемой формы образовательной технологии.

Список литературы

1. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании: учеб. пособие. – Чита: Забайкальский государственный университет, 2016. – 163 с.

2. Из истории страны Web-квестии. Трактовка понятия «Web-квест» в трудах разных исследователей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.timetoast.com/timelines/878dd5e7-3a3b-468c-ae7a-e7c229a5de67> (дата обращения: 01.01.2024).

3. Щемелева Ю.Б., Горовенко Л.А. Проектная деятельность в системе современного образования. – М.: ООО «Издательство «КноРус», 2020. – 164 с.