

УДК 371.12
DOI

ДИАГНОСТИКА ГОТОВНОСТИ УЧИТЕЛЕЙ К ПРОВЕДЕНИЮ ВЕБ-КВЕСТОВ КАК ЦИФРОВОГО ИНСТРУМЕНТА ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ

Янюшкина Г.М., Ермакова Л.И.

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Петрозаводский государственный университет», Петрозаводск, Российская Федерация,
e-mail: lierm1@yandex.ru*

В статье особое значение придается формированию познавательного интереса обучающихся и повышению эффективности обучения через образовательную технологию веб-квест. Цель исследования состояла в диагностике готовности учителей к проведению веб-квестов как цифрового инструмента формирования познавательного интереса обучающихся, а также в определении трудностей, с которыми сталкиваются педагоги. Образовательная технология веб-квест базируется на конструктивистском подходе к обучению, который рассматривает педагога как консультанта в проблемно-поисковой и исследовательской деятельности, помощника в затруднительных ситуациях у обучающихся. В процессе решения поставленной задачи обучающиеся самостоятельно или в группах осуществляют поиск необходимой информации, продвигаясь по гиперссылкам. В ходе исследования было проведено анкетирование учителей МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 12» г. Петрозаводска, направленное на выявление знаний и применений технологии «образовательный веб-квест». Анализ показал, что большинство педагогов считают, что применение образовательных веб-квестов является актуальным и позволяет улучшить образовательный процесс, но, к сожалению, они констатируют отсутствие методических материалов и навыков использования онлайн-сервисов. Была разработана структура технологической карты образовательного веб-квеста для учителей, в которой определены ее элементы с требованиями к разработке веб-квеста. Организовывая работу обучающихся в веб-квестах, учитель решает широкий круг задач обучения, развития и воспитания, создает условия для формирования активной познавательной позиции обучающихся и их успешной социализации в цифровом мире.

Ключевые слова: познавательный интерес, веб-квест, цифровой инструмент, диагностика, учитель, обучающийся

DIAGNOSTICS OF TEACHERS' READINESS TO CONDUCT WEB QUESTS AS A DIGITAL TOOL FOR FORMING STUDENTS' COGNITIVE INTEREST

Yanyushkina G.M., Ermakova L.I.

*Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education Petrosavodsk State University,
Petrozavodsk, Russian Federation, e-mail: lierm1@yandex.ru*

The article emphasizes the importance of fostering students' cognitive interest and improving learning efficiency through the educational technology of the web quest. The aim of the study was to diagnose the readiness of teachers to conduct web quests as a digital tool for developing students' cognitive interest, as well as to identify the difficulties that teachers face in this regard. The educational technology of web quest is based on a constructivist approach to learning, which considers the teacher as a consultant in problem-searching and research activities, an assistant in difficult situations for schoolchildren. In the process of solving the assigned task, students independently or in groups search for the necessary information by following hyperlinks. During the study, we conducted a survey of teachers of the Municipal Budgetary Educational Institution "Secondary Comprehensive School No. 12" of Petrozavodsk, aimed at identifying knowledge and applying the "educational web quest" technology. The analysis showed that most teachers believe that the use of educational web quests is relevant and allows improving the educational process, but, unfortunately, they note the lack of methodological materials and skills in using online services. The structure of the technological map of the educational web quest for teachers, which defines its elements with the requirements for the development of a web quest, has been developed. By organizing the work of schoolchildren in web quests, the teacher solves a wide range of problems of teaching, development and education, creates conditions for the formation of an active cognitive position of students and their successful socialization in the digital world.

Keywords: cognitive interest, web quest, digital tool, diagnostics, teacher, student

Введение

Одной из задач современной школы является формирование и сохранение познавательного интереса у обучающихся. Понятие «интерес» имеет множество трактовок, у которых нет общего определения в психолого-

педагогической теории и практике. Исследование научной литературы по теме развития познавательного интереса выявило сложную многоаспектность данного понятия.

Интерес является формой проявления познавательной потребности. Удовлетво-

рение интересов, выражающих направленность личности, не ведет к его угасанию, а наоборот, вызывает новые интересы, отвечающие более высокому уровню познавательной деятельности [1, с. 50]. Н.Г. Морозова рассматривала познавательный интерес как активное эмоционально-познавательное отношение человека к миру, а положительные эмоции считала важной частью познавательного интереса [2, с. 8]. Согласно мнению Г.И. Щукиной, познавательный интерес – интегральное образование личности, включающее в себя как интеллектуальные, эмоциональные, регулятивные, мнемические процессы, так и объективные и субъективные связи человека с миром, выраженные в отношениях [3, с. 18]. Надо отметить, что главной движущей силой познавательного процесса является познавательный интерес [4].

Познавательный интерес помогает личности проникнуть в важные отношения, связи и закономерности, связанные с познанием. На данной стадии обучающиеся движутся вперед, постоянно ищут информацию для получения новых знаний по предмету. Они охотно уделяют свое свободное время подобным занятиям и обычно демонстрируют высокие результаты в их изучении. Познавательный интерес характеризуется несколькими ключевыми аспектами: это особый способ восприятия реальности, избирательная работа с информацией, целенаправленность действий, сочетание эмоциональных и интеллектуальных реакций на мир вокруг нас, а также психологическая потребность человека. Познавательную, развивающую и воспитывающую функции как раз и реализует образовательный квест в современной практике обучения [5].

Особую атмосферу радости и активности обучающегося в познании создают дидактические, ролевые, театрализованные, свободные, компьютерные, спортивные и другие игры. И.Я. Ланина отмечает, что игра готовит ребенка и к учению, и к труду, при этом сама игра всегда – немногого учение и немногого труда [6, с. 80]. Игры стоит использовать для повышения познавательных интересов обучающихся и повышения эффективности обучения. Однако надо помнить о том, что такие игры должны быть разнообразными как по содержанию, так и по форме проведения. Именно таким критериям и соответствует образовательный веб-квест.

Web-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды [7]. В рамках веб-квеста педагог формирует интерактивную поисковую деятельность обучающихся, в ходе которой они мотивируются к самостоятельному открытию зна-

ний, задает параметры этой деятельности, контролирует ее и определяет временные пределы [8]. Эта же идея прослеживается у Н.О. Хлупиной, которая считает, что веб-квест включает в себя элементы проблемного обучения, технологии проектов, игровой деятельности и предполагает активное использование обучающимися информационно-коммуникативных технологий для организации самостоятельного поиска знаний [9].

Веб-квест представляет собой образовательную технологию, построенную на конструктивистском подходе в обучении. В этом контексте педагог выполняет роль методического руководителя, который организует учебный процесс через постановку проблем и задач для исследования. При возникновении сложностей учитель выступает в качестве эксперта-консультанта, оказывая поддержку обучающимся в их самостоятельной познавательной деятельности. Все это создает условия для паритетного участия обучающихся в процессе обучения, возводя на них ответственность за полученный результат в ходе самостоятельного поиска.

Концепция квеста изначально представляла собой особый способ построения повествования, где персонажи отправлялись в путешествие к конкретной цели, преодолевая различные препятствия на своём пути. В 1995 году профессор Университета Сан-Диего Берни Додж, введя понятие «веб-квест», предложил инновационную методику, направленную на эффективную интеграцию интернет-технологий для решения образовательных задач.

Ряд исследователей считает, что суть веб-квеста состоит в том, что в процессе решения поставленной задачи обучающиеся самостоятельно или работая в группах осуществляют поиск необходимой информации, продвигаясь по гиперссылкам [10].

Исследование понятия «веб-квест» позволило выделить ключевые его характеристики как методологической основы современного интернет-обучения. Данная технология опирается на активное использование интернет-ресурсов, а также на решение проблемных учебных задач, что предполагает активную познавательную деятельность обучающихся.

Цель исследования состояла в диагностике готовности учителей к проведению веб-квестов как цифрового инструмента формирования познавательного интереса обучающихся, а также в определении возможных проблем, с которыми сталкиваются учителя при использовании данной технологии.

Материалы и методы исследования

Исследование по определению готовности учителей к проведению веб-квестов для повышения интереса обучающихся, в котором приняли участие 25 учителей, проводилось на базе МБОУ «СОШ № 12» г. Петрозаводска с февраля по март 2025 года. Основными методами исследования выступали: теоретический (анализ литературы по проблеме исследования, обобщение и систематизация), диагностический (анкетирование учителей и обработка результатов), продукт деятельности учителей (технологическая карта веб-квеста).

Результаты исследования и их обсуждение

Авторами была составлена анкета для педагогов, направленная на выявление знаний и применение технологии «образовательный веб-квест». Анализ ответов показал следующие результаты. На вопрос «Какие педагогические технологии вы используете наиболее часто?» большинство учителей (58%) отметили, что часто на уроках используют технологию работы в группах. Равное число педагогов (21%) организуют на уроках поисковую и познавательную деятельность и используют технологию проблемного обучения. Стоит отметить, что совершенно никто из опрошенных не использует на уроках образовательный веб-квест. Это доказывает, что внедрение элементов веб-квест-технологии в образовательный процесс происходит крайне медленно. Также было определено, каким образом учитель используют информационные технологии в профессиональной деятельности. 43% используют данные технологии на уроке для объяснения/повторения материала (например, мультимедийная презентация), 21% – поровну разделились между применениями на уроке для дистанционного сопровождения обучающихся и всеми вариантами ответа, 15% – для создания заданий с помощью различных сервисов (например, LearningApps). Практически никто из опрошенных не выбрал в качестве варианта ответа – применение информационных технологий на уроке для контроля образовательных результатов. Исходя из полученных результатов, можно сделать вывод о том, что педагоги умеют применять информационные технологии в образовательном процессе, но не для контроля результатов.

Большинство учителей (79%) называют образовательный веб-квест учебной проблемой с элементами игры, для осуществления которой применяются информационные продукты. Это доказывает, что боль-

шая часть педагогов имеет представление о том, чем является образовательный веб-квест. Остальные опрошенные разделились между двумя вариантами, а именно: 15% определяют веб-квест как вид познавательной деятельности обучающихся, который они осуществляют с помощью сети Интернет, и для 6% учителей веб-квест – это жанр командных интеллектуально-подвижных игр, включающих элементы ориентирования. Стоит отметить, что никто из учителей не считает, что образовательным веб-квестом является творческое задание для обучающихся.

В исследовании вопроса, касающегося выбора типа урока для использования образовательных веб-квестов, 27% опрошенных выбрали урок обобщения и систематизации знаний, 27% учителей выбрали урок контроля знаний и умений, еще 27% сделали выбор в пользу урока открытия новых знаний. Остальные 19% отметили, что урок закрепления изученного материала больше всего подходит для использования образовательных веб-квестов. Отсюда можно сделать вывод о том, что учителя не выделяют конкретный тип для применения данной технологии.

На вопрос «Чему способствует использование веб-квестов на уроках?» большинство респондентов (65%) отметили, что использование данной технологии вносит вклад в развитие познавательного интереса у обучающихся. Около четверти педагогов (21%) остановили свой выбор на воспитании личностных качеств в условиях информационного общества. Еще 7% опрошенных выбрали развитие навыков работы в группе. Остальные учителя (7%) отметили, что использование технологии образовательный веб-квест способствует развитию сразу нескольких вещей – личных качеств в условиях информационного общества, творческих способностей, познавательного интереса и навыка работы в группе.

С помощью анкетирования было выявлено, считают ли учителя актуальным применение веб-квест-технологии и с какими методическими проблемами они могут столкнуться. Результаты представлены в таблице 1.

Из таблицы 1 видно, что абсолютное большинство педагогов считает, что применение образовательных веб-квестов является актуальным и позволяет улучшить образовательный процесс. Многие учителя отметили, что методическими проблемами при создании веб-квестов являются отсутствие методических материалов, навыков использования онлайн-сервисов.

Таблица 1

Результаты анкетирования учителей

Актуальность использования веб-квеста в школе (обобщенные ответы)	Методические проблемы при создании веб-квеста (обобщенные ответы)
Актуально, поскольку сейчас рекомендуется использовать деятельностный подход к обучению	Отсутствие навыков использования онлайн-сервисов/современных технологий
Актуально, так как сложно увлечь обучающихся предметом	Недостаточное количество разработок
Актуально для развития ИКТ-компетенций, для повышения мотивации обучающихся	Отсутствие методических ресурсов
Актуально, так как можно применять как в урочной, так и внеурочной деятельности	Ограниченнность ресурсов для создания веб-квестов
Актуально, применение данной технологии позволяет достичь результатов образования в соответствии с ФГОС	Сложность выбора темы и отбора содержания
Актуально, так как обучающихся очень сложно вовлечь в процесс обучения	Недостаточное знание учителем психолого-педагогических особенностей, учебных и воспитательных возможностей каждого обучающегося и класса в целом
Актуально, поскольку применение данной технологии позволит увеличить познавательный интерес у обучающихся	В соответствии с изучаемой темой сложность в подборе заданий, вызывающих у обучающихся удивление, любопытство, любознательность

Примечание: составлено авторами на основе полученных данных в ходе исследования.

Таблица 2

Структура технологической карты образовательного веб-квеста

Элементы структуры	Требования к разработке веб-квеста
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности
Цель	Повышение познавательного интереса и способностей обучающихся на основе знаний и опыта познавательной и творческой деятельности
Задачи	Обучения, воспитания, развития обучающихся
Возраст обучающихся/целевая группа	Учёт возрастных особенностей обучающихся и их образовательных потребностей
Миф	Миф представляет собой выдуманную историю о каком-либо событии или личности, предшествующую началу игры
Герои квеста	Герои квеста могут быть как реальными, так и вымышленными
Основное задание/основная идея	Основное задание должно обязательно 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 бонусы или штрафы
Задания	Разрабатываются основные и дополнительные задания различного характера (репродуктивные и продуктивные)
Навигаторы	Разнообразные метки, ориентиры, подсказки, направленные на решение как основных, так и дополнительных заданий
Ресурсы	Литература, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: сделано открытие, решен проблемный вопрос, разгадан кроссворд и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования, выполненное задание и т. д. Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах, так и с использованием разнообразных приёмов. Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста

Примечание: составлено авторами на основе источника [13].

Анализ ответов учителей позволяет сделать вывод о том, что более половины учителей знают, что такое веб-квест, однако никто из опрошенных не применяет его в своей профессиональной деятельности. Также учителя отмечают, что присутствует существенная нехватка методических материалов по созданию образовательных веб-квестов. Педагоги зачастую не решаются использовать данную технологию в силу кажущейся им сложности и масштабности ее подготовки, непонимания, с чего же начать, и отсутствия представлений об отличительных особенностях квеста [11]. Внедрение цифровых технологий в образовательный процесс способствует удобству взаимодействия между педагогом и обучающимся, увеличивает и расширяет возможности образовательной траектории, методов, форм и темпа освоения образовательного материала для каждого обучающегося [12].

В связи с этим, учитывая структуру квеста, предложенную Б. Доджем и Т. Марчем, а также в соответствии с требованиями ФГОС и структурой педагогической деятельности И.А. Игумновой и И.В. Радецкой [13] была разработана структура технологической карты образовательного веб-квеста для учителей, представленная в таблице 2.

Образовательный квест выступает как коллективной, групповой, так и индивидуальной формой учебной деятельности, которая сочетает элементы игры с исследовательским подходом к обучению, превращает учебную проблему в увлекательное путешествие, создавая условия для самостоятельного открытия и освоения учебного материала.

Организуя целенаправленную учебную деятельность обучающихся в веб-квестах, учитель решает следующие задачи:

- воспитательные – воспитание коллектизма, дисциплинированности, чувства ответственности за свою работу;
- обучающие – включение каждого обучающегося в активный процесс обучения с целью расширения знаний по теме; организация как самостоятельного поиска информации, так и индивидуальных и групповых занятий с целью выявления предметных и метапредметных результатов;
- развивающие – комплексное развитие личности обучающегося, включая пробуждение творческого потенциала и воображения; развитие исследовательских умений, навыка публичных выступлений и самостоятельную работу с печатными и цифровыми источниками информации; расширение кругозора и повышение общей эрудированности.

Образовательный квест отличается от учебной проблемы элементами сюжета ролевой игры, связанной с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [14].

Веб-квест может служить цифровым инструментом развития познавательного интереса обучающихся, поскольку он сочетает в себе постановку исследовательской задачи с привычной для него средой Глобальной сети [15].

Ключевым элементом веб-квеста является его информационное наполнение, которое позволяет развивать активную учебную деятельность обучающихся, обеспечивая решение задач воспитания, обучения и развития. Веб-квесты могут эффективно решать широкий круг практических вопросов, поскольку многие компетенции развиваются в процессе работы над веб-квестами за счет использования информационных ресурсов Интернета и их интеграции в учебный процесс: нахождение нескольких решений в проблемной ситуации; использование информационных технологий для решения задач; работа в команде; самообучение и самоорганизация; рефлексия.

Таким образом, квест-технология обладает гибкими элементами, которые могут адаптироваться под конкретное содержательное наполнение; закрепляет новую функцию педагога как наставника в рамках субъект – субъектного взаимодействия; обеспечивает системность в реализации педагогических действий; позволяет учителю осознанно перейти от традиционного обучения к организации самостоятельной познавательной деятельности учащихся. Опираясь на свое педагогическое мастерство, на индивидуальные особенности обучающихся, на возможности образовательной организации, учителя разрабатывают мифы, легенды, увлекательные сюжеты, предания и т. д. Веб-квесты важны на заключительных этапах изучения раздела или темы. Их использование способствует формированию целостных системных знаний обучающихся, помогает достичь цели обобщающего повторения, позволяя решить важную задачу повышения их познавательной деятельности.

Заключение

Веб-квесты, как комплексный подход к развитию ключевых компетенций XXI века, помогают педагогам создавать условия для формирования активной познавательной позиции обучающихся и их успешной социализации в цифровом мире. Такой под-

ход способствует формированию у обучающихся навыков анализа, оценки и синтеза полученной информации, что является ключевым требованием современного образования. Диагностика учителей показала, что веб-квест как цифровой инструмент побуждает обучающихся к активному поиску информации в интернет-пространстве, к самостоятельной работе с различными источниками данных, формирует познавательный интерес обучающихся, от которого зависит не только продуктивность овладения способами познавательной деятельности, но и общий тонус всей учебной деятельности с ее социальным смыслом и установками.

Список литературы

1. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Педагогический словарь: для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия». 2000. 176 с. ISBN: 5-7695-0445-5.
2. Морозова Н.Г. Учителю о познавательном интересе. Новое в жизни, науке, технике № 2 серия: Педагогика и психология. М.: Знание, 1979. 48 с.
3. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М.: Педагогика, 1988. 208 с. ISBN: 5-7155-0181-4.
4. Попова С.В., Ворочай Ж.Н. Педагогические условия формирования познавательного интереса у школьников // Гайдеамус. 2023. Т. 22. № 1. С. 27-34. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-usloviya-formirovaniya-apoznavatelnogo-interesa-u-shkolnikov/viewer> (дата обращения: 23.06.2025). DOI: 10.20310/1810-231X-2023-22-1-27-34.
5. Коротаева Е.В., Бездетко С.Н. Дидактические основы образовательного квеста в современной практике обучения // Специальное образование. 2022. № 3. С. 147-156. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/didakticheskie-osnovy-obrazovatelnogo-kvesta-v-sovremennoy-praktike-obucheniya/viewer> (дата обращения: 29.09.2025).
6. Ланина И.Я. Формирование познавательных интересов учащихся на уроках физики: книга для учителя. М.: Просвещение, 1985. 128 с.
7. Кузнецова Н.М. Web-квест технология как ресурс образовательной деятельности // Региональное образование: современные тенденции. 2016. № 1 (28). С. 117-120. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_25984179_30899789.PDF (дата обращения 17.09.2025). EDN: VWPXIZ.
8. Будилова А.С. Использование веб-квестов при обучении компьютерной графики // Наука и перспективы. 2017. № 1. URL: <https://s.esrae.ru/nip/pdf/2016/4/100.pdf> (дата обращения: 03.10.2025). EDN: YRXIUR.
9. Клупина Н.О. Использование веб-квест-технологии в организации самостоятельной работы студентов // Сибирский педагогический журнал. 2016. № 5. С. 87-92 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-veb-kvest-tehnologii-v-organizatsii-samostoyatelnoy-raboty-studentov/viewer> (дата обращения: 04.10.2025).
10. Сахарова А.В., Носарева Т.Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // Russian Journal of Education and Psychology. 2018. Т. 9. № 2-2. С. 221-223. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-razvitiis-sotsiokulurnoy-kompetentsii-na-urokah-angliyskogo-yazyika-kvest-kak-obrazovatelnoe-puteshestvie/viewer> (дата обращения: 12.06.2025).
11. Малова О.Е. Квест как эффективная технология обучения в общеобразовательном учреждении. Алгоритм создания образовательного квеста / Наука и школа. 2024. № 6. С. 246-256. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-effektivnaya-tehnologiya-obucheniya-v-obscheobrazovatelnom-uchrezhdenii-algoritm-sozdaniya-obrazovatelnogo-kvesta/viewer> (дата обращения 21.04.2025). DOI: 10.31862/1819-463X-2024-6-246-256.
12. Кузьминов Я., Фрумин И., Овчарова Л. Двенадцать решений для нового образования: доклад Центра стратегических разработок и ВШЭ. 2018. 106 с. URL: https://www.hse.ru/data/2018/04/06/1164671180/Doklad_obrazovanie_Web.pdf (дата обращения: 02.07.2025).
13. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 14.04.2025). DOI: 10.17513/spno.25517.
14. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковleva E.N., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1. С. 2-5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 25.05.2025). EDN: TXUXGN.
15. Сементинов Е.В., Ахаян А.А. О проблеме исследования возможностей технологии квеста по развитию познавательного интереса и активности учащихся // Письма в Эмиссию. Оффлайн. 2014. № 5. С. 17-27. URL: <http://www.emissia.org/offline/2014/2205.htm> (дата обращения: 04.09.2025). EDN: TEPLICV.

Конфликт интересов: Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest: The authors declare that there is no conflict of interest.