

## **Демонстрация возможностей онлайн сервисов для создания образовательных квестов (Квестодел, Joyteka)**

### **Введение**

Изменения, происходящие в современном обществе, способствуют развитию новых образовательных технологий и систем обучения, способствующих индивидуальному развитию личности, повышению мотивации и творческой инициативы у обучающихся и выработке у них навыков самостоятельной навигации в информационной среде.

В настоящее время наиболее востребованными становятся интерактивные формы образовательной деятельности, позволяющие охватить большое количество участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, работать индивидуально и в команде, воплотить соответствующие знания и навыки в практической деятельности.

В настоящее время, применение интерактивных технологий обучения позволяет развить у обучающихся общеучебные умения и навыки (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.), также устранить нервную нагрузку благодаря переключению внимания, сменить форму деятельности и так далее.

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса.

На сегодняшний день всю большую популярность приобретают образовательные квесты, которые в свою очередь представляют собой проблемные задания с элементами ролевой игры, для решения которых используются информационные ресурсы в том числе и Интернет.

В настоящее время доступно множество сервисов предназначенных для создания интерактивных упражнений, позволяющих разнообразить учебный процесс. Сегодня мы поговорим о некоторых отечественных сервисах, которые могут быть использованы для создания самостоятельных заданий и в целом для удобной организации удаленных занятий.

### **Российский сервис Квестодел**

Одним из таких сервисов является Квестодел, который позволяет максимально облегчить создание квеста для любых возрастных категорий. Рассматриваемый сервис является простым, интуитивно понятным, бесплатным и не требующим регистрации для работы в нем.

Для работы в данном сервисе необходимо перейти по указанному адресу <http://kvestodel.ru/>, после чего можно будет приступить к разработке квеста.

На главной странице сайта будет изложена краткая инструкция, в которой будут указаны ваши следующие шаги, которые смогут облегчить первое знакомство с данным сервисом и создать свой первый квест:

1. Вначале вам необходимо будет выбрать, в каком виде должны быть головоломки квеста: с распечаткой или без распечатки.

Квест с распечаткой подразумевает то, что все созданные вами подсказки для квеста нужно будет распечатать, вырезать и спрятать в нужных местах, согласно инструкции.

В свою очередь квест без распечатки означает то, что он будет выполняться за компьютером. Все его задания можно будет сохранить в виде html-файла, который после можно будет открыть через браузер. Благодаря данному формату только решив текущее задание, можно будет перейти к следующему и после завершения будет показано соответствующее сообщение, текст которого вы введете самостоятельно.

Также необходимо уточнить, что квест без распечатки можно будет сделать в двух вариантах.

*В первом варианте* разгаданное в задании слово и будет являться паролем для перехода к следующему заданию. При этом зашифровать можно будет любые слова без ограничений на тематику.

*Во втором варианте* разгаданное слово будет указывать на место, где спрятан пароль к следующему заданию. В этом случае вам нужно будет написать соответствующие пароли к заданиям на листочках и спрятать их в нужных местах. Для облегчения работы и во избежание путаницы будет сформирована инструкция, с указанием того, какой пароль в какое место нужно прятать.

2. Далее вам необходимо будет выбрать возраст обучающихся и заполнить «Записку»;
3. После нужно будет создать подсказки, выполнив ввод секретных слов и выбрав для них задания (это можно сделать автоматически);

Данный сервис предлагает достаточно обширный список способов шифрования, которыми можно будет воспользоваться при создании квеста: загадка, шифры, коды, координаты, ребус, кроссворд, перемешивание, искажение и прочее.

Также уточним, что подробная инструкция по созданию квеста и всех возможных на данном ресурсе способах шифрования размещена в нижней части сайта Квестодела в разделе «Инструкция». Справа вверху будет расположена кнопка настроек «Составить квест автоматически», которая создаст небольшой квест-шаблон для удобства, который вы сможете изменить на свой лад, поменяв, к примеру, тематику заданий, их количество и скорость анимации.

4. При завершении создания квеста в последней подсказке не забудьте поставить галочку «Это последняя подсказка». Только после данного действия кнопка «Перейти к распечатке» станет активной;
5. Последним шагом будет являться переход к распечатке или сохранение подсказок квеста.

Далее я хочу представить вам основные преимущества и недостатки данного сервиса.

Преимущества:

- Отсутствие необходимости в регистрации;
- Наличие подробной инструкции по формированию квестов;
- Автоматическое формирование квеста;
- Генератор ребусов;
- Большой выбор вариантов заданий и шифрований секретных слов;
- Наличие версии для печати.

Недостатки:

- Квесты на сервисе не сохраняются;
- Квесты доступны только в формате html, потому обучающимся необходимо отправлять для выполнения задания не ссылку на квест, а сам файл, с которым они после будут взаимодействовать.
- Отсутствие возможности добавления изображений и работы с ними в квестах.

Проанализировав данный сервис по созданию интерактивных заданий, можно прийти к выводу, что хоть он и не содержит в себе разнообразный функционал для создания ярких и более сложных квестов и не позволяет предоставлять доступ к созданным квестам через публичные ссылки для упрощения проверки результатов работ, однако он все равно является востребованным и вызывает уважение, благодаря его интуитивно понятному интерфейсу и бесплатному доступу. И функционала Квестодела все равно достаточно для создания интересных квестов, которые преподаватели смогут использовать во время занятия в качестве дополнительных заданий. Также преподаватели при необходимости смогут создавать отдельно ребусы благодаря рассмотренному ресурсу, которые можно будет вставлять в презентации.

## **Российский сервис Joyteka**

Следующим рассматриваемым сервисом является Joyteka — это одна из самых популярных отечественных образовательных платформ для создания интерактивных заданий. Представленный ресурс был разработан учителем Новиковым Максимом Юрьевичем в 2018 г. и одержал победу в номинации "Приз зрительских симпатий" на конкурсе инноваций в образовании - КИВО'18.

Не смотря на то, что данная платформа является простой и относительно доступной, необходимо иметь ввиду что, рассматриваемый сервис имеет платный и бесплатный тарифы, что позволяет создавать только до 20 макетов квест комнат с рядом ограничений.

Также используя сервис Joyteka, можно создать несколько типов игровых заданий:

1. Образовательная игра "Квест";
2. Интеллектуальная игра «Викторина»;
3. Игра «Термины»;
4. Веб-сервис «Видео»;
5. Сервис проверки знаний "Тест";

### **Вход и авторизация на образовательной платформе «Joyteka»**

Однако в отличие от Квестодела для создания квеста на рассматриваемой платформе необходимо на ней зарегистрироваться или войти под учетной записью Google.

Для регистрации вам необходимо перейти на главную страницу сайта по данной ссылке <https://joyteka.com/ru>, после чего нажать кнопку «Войти» и выбрать вариант «Регистрация».

После чего вам необходимо будет ввести свой e-mail и придумать пароль.

После успешного завершения регистрации вы попадете в свой личный кабинет, в котором будут храниться созданные вами образовательные игры, которые в дальнейшем можно будет редактировать при необходимости.

### **Краткий обзор типов заданий**

Далее проведем краткий обзор перечисленных ранее различных типов игровых заданий, предусмотренных в Joyteka.

Вначале поговорим об **образовательной игре «Квест»**, в которой:

- Перед преподавателем ставится задача выбрать нужную квест-комнату, придумать соответствующие задания и загрузить их на платформу. Также у него присутствует возможность прикреплять к заданиям различные изображения и аудиофайлы. Главное иметь в виду, что сам игровой сюжет уже продуман системой, задания преподавателя в свою очередь просто распределяются по комнате в последовательном или перемешанном варианте по желанию.
- Перед игроками в свою очередь ставится задача поиска и решения всех заданий квеста для того, чтобы выбраться из комнаты. То есть находя подсказки и используя предметы интерьера, участники квеста смогут получить доступ к заданиям, а их решение позволит определить код от двери для выхода, при открытии которой участники квеста увидят итоговое изображение.

Подобные квесты помогут заинтересовать обучающихся и развить их креативность и логику.

В свою очередь **веб – сервис «Видео»** используется для того, чтобы преодолеть пассивность учеников при просмотре обучающего видео. Он позволяет вставлять ссылку на видео с Youtube, чтобы после взаимодействовать с самим видео, добавляя к любой его части различные

вопросы, тесты и другие интерактивные элементы. После чего результаты каждого ученика будут проверены автоматически и отобразятся в личном кабинете.

Далее поговорим об **интеллектуальной игре «Викторина»**, которая напоминает известную телешоу «Своя игра». Вы должны будете сформировать темы, в каждой из которых будет присутствовать по 5 заданий. Их стоимость будет варьироваться от 100 до 500 баллов. И после загрузить задания. Участники викторины в свою очередь с помощью телефонов будут отвечать на вопросы, а полученные очки будут подсчитываться автоматически.

Если преподавателю необходимо в удобном формате преподнести изучаемые или изученные термины с целью их повторения, то можно использовать **игру «Термины»**, которая рассчитана на двух игроков: первый видит на экране термин, после чего должен попытаться объяснить его второму игроку. Если второй игрок смог понять термин, то говорит его и ему ставится +.

Данная игра позволит преподавателю в удобном формате повторить ранее изученные слова с обучающимися, улучшить их словарный запас и развить умение выражать свои мысли.

Также преподаватель с помощью **сервиса проверки знаний «Тест»**, может создать тест, который является привычным способом контроля знаний обучающихся. Само тестирование может содержать 3 типа вопросов: открытый вопрос, множественный выбор, одиночный выбор, - с возможностью добавления картинок. Данный сервис удобен тем, что результаты каждого учащегося проверяются автоматически и после отображаются в личном кабинете.

Также дополнительно в Joyteka в тестовом режиме работает Библиотека уроков.

Библиотека уроков — это база с готовыми квестами, викторинами, тестами и другими занятиями по разным предметам. Однако на данный момент она доступна только для платного тарифа.

### **Создание квеста**

После того как мы поговорили обо всех возможных типах игровых заданий, доступных в Joyteka, большее внимание хочется уделить процессу создания образовательной игры «Квест».

Вначале вам после перехода на главную страницу платформы необходимо будет нажать на вкладку «Создать занятие», после чего выбрать нужный тип занятия. В данном случае «Образовательную игру Квест», после чего нажать кнопку «Далее». Перед вами будут представлены различные квест-комнаты. Выберите нужную комнату в зависимости от интересующего дизайна помещения, сложности игрового сюжета, количества добавляемых заданий и от вашего тарифа, так как количество бесплатных комнат ограничено.

Как только вы выберете квест-комнату, нажмите «Далее». После чего вы попадете на страницу, где сможете выполнить ввод названия урока, добавить предисловие перед началом прохождения квеста, которое увидит игрок, как только откроет квест, и добавить различные вопросы.

Для удобства на данной странице также размещена видеоинструкция, которая позволит еще раз ознакомиться с основными правилами при создании квеста.

Также вы сможете выбрать интересующий вас тип вопроса при его добавлении:

- **Открытый вопрос** – ученик должен будет вписать ответ самостоятельно, который после будет оценивать либо система, либо вы.
- **Множественный выбор** – ученик сможет выбрать несколько ответов из предложенных вариантов, которые после будет оценивать система.
- **Одиночный выбор** - ученик сможет выбирать только один ответ из предложенных вариантов, который будет оценивать система.

После чего вам необходимо будет вписать в соответствующее поле ваш вопрос, добавить к нему варианты ответов, указав правильный и при желании загрузить изображение для лучшего восприятия информации.

Аналогичным образом вы сможете загрузить следующие задания. После чего вам необходимо будет вписать дополнительно комментарий, который отобразится при нажатии на открытую дверь, то есть при удачном завершении квеста. После вам необходимо будет настроить вашу квест комнату, активировав или деактивировав различные доступные функции, в зависимости от вашего тарифа и желаний и после нажать «Далее», что приведет к созданию квеста, который вы сможете протестировать и поделиться с игроками.

Для его распространения, вам необходимо будет скопировать ссылку на данный квест или его номер и разослать всем его участникам. Для его прохождения обучающимся регистрироваться на сайте не нужно.

Также после создания квеста, он автоматически появится во вкладке «Мои занятия», и при необходимости вы всегда сможете его отредактировать, просмотреть результаты прохождения, а также удалить данный урок.

Далее я хочу представить вам основные преимущества и недостатки данного сервиса.

Преимущества:

1. Возможность создания и использование базы с уроками.

Благодаря данной платформе, созданное занятие по каждой теме можно будет использовать неограниченное количество раз.

2. Наличие автоматической проверки заданий.

Преподавателям нет необходимости самостоятельно проверять задания, что облегчает учебный процесс, так как результаты по каждому ученику появляются в их личном кабинете. Также благодаря статистике прохождения,

присутствует возможность в любой момент проводить проверку, кто прошел задание полностью, а кто остановился на конкретном моменте.

### 3. Создание интерактивных заданий различного типа.

Благодаря обширному списку возможных вариантов создания заданий, появляется возможность повысить мотивацию учащихся и организовать учебное занятие нестандартно.

### 4. Обмен информацией.

Благодаря добавленной недавно базы с готовыми интерактивными заданиями «Библиотека уроков», которая упоминалась ранее, у пользователей появилась возможность обмениваться уже созданными уроками и находить для себя готовый урок по нужным темам.

Недостатки:

1. Наличие платного тарифа, который ограничивает возможность использовать все возможности данного сервиса.
2. Ограничение в количестве добавляемых заданий в квестах.

Рассмотрев данный сервис, можно прийти к выводу, что хоть он и имеет ограничения ввиду наличия платного тарифа, однако Joyteka все равно предоставляет достаточный бесплатный функционал для создания интерактивных заданий, которые позволят разнообразить ваши занятия и облегчить проверку заданий благодаря автоматической проверке.

## **Общий вывод**

И подведя общий итог, можно сказать, что благодаря применению цифровых образовательных ресурсов, которые позволяют активизировать деятельность учащихся и сформировать функциональную грамотность, появляется возможность улучшить качество образования, не смотря на дистанционный процесс обучения, повысить профессиональный уровень педагога и разнообразить формы общения всех участников образовательного процесса.

И именно благодаря интерактивным заданиям, появляется возможность поспособствовать развитию навыков творческой деятельности, решению возникающих проблем на основе применения полученных знаний в новом контексте, что развивает мыслительные способности учащихся, и расширению своих знаний и возможностей.

И проводя анализ, какой из ранее рассмотренных образовательных сервисов позволит сделать занятия более интересными, продуманными и мобильными, следует учитывать тип желаемого разрабатываемого занятия, его сложность, общее количество заданий, которое вы желаете добавить, например, в квест для его прохождения и с какой периодичностью вам необходимо будет прибегать к созданию и использованию интерактивных занятий.

Потому если вы редко прибегаете к использованию квестов при проведении занятия или вам необходимо создать простой и объемный квест для

небольшого числа обучающихся, который вы больше не будете использовать, то в данных целях лучшим решением будет являться Квестодел.

В то время как Joyteka больше подойдет для создания ярких и сложных интерактивных занятий, которые будут использоваться с явной периодичностью для большого числа обучающихся.