**Государственное бюджетное профессиональное образовательное**

**учреждение Республики Крым**

**«Симферопольский политехнический колледж**

**имени князя Л.С. Голицына»**

**СТАТЬЯ**

**на тему: Инновационные технологии в образовании**

**«Скрайбинг и веб-квест»**

Выполнил:

преподаватель

Акимова Е.Л.

**Инновационные технологии в образовании**

**«Скрайбинг и веб-квест»**

Инновационным компонентом образовательных технологий является внедрение новых приемов обучения. Признаками инновационного подхода в обучении, в том числе признаками инновационного занятия являются: наличие технологической карты занятия, разнообразные методы обучения (сочетание различных технологий, в том числе: проектной работы, технологии развития критического мышления, модульной технологии, применение сетевых и электронных средств обучения, технологии развивающего обучения и др.), а также наличие практического опыта деятельности.

Достижение результата обучения – формирования компетенций обучающихся – происходит в современных условиях главным образом посредством использования в учебном процессе инновационных технологий.

Использование новых педагогических технологий в среднем профессиональном образовании базируется на общих принципах с учетом возрастных особенностей учащихся.

Среди новых и малоиспользуемых технологий: веб-квесты, скрайбинг, составление ассоциативных (ментальных) карт.

Образовательный веб-квест включает решение проблемной ситуации в игре. Игра является продуктом совместной деятельности преподавателя и обучающихся, она представляет собой сайт в сети Интернет, на котором размещено задание и ссылки на источники и необходимые ресурсы. Результат веб-квеста – публикация студенческих работ в виде веб страниц, веб сайтов.

Скрайбинг – это процесс отображения сложного смысла наиболее упрощенными образами, при котором вырисовывание образов происходит в процессе разбора информации.

Составление ментальной карты – это способ фиксации процесса мышления, наиболее похожий на то, как рождаются и развиваются мысли и идеи в нашем мозгу.

Таким образом, использование в учебном процессе новых педагогических технологий позволяет успешно развивать профессиональную компетентность педагога, повышает эффективность образовательного процесса, ведет к формированию компетенций у обучающихся.

**Образовательная технология веб-квест как проблемное задание с элементами игры.**

Интенсификация обучения ставит задачи по выявлению и внедрению инноваций, по освоению новых понятий и модернизации дидактических принципов, их реализацию на более высоком уровне.

Применение возможностей сети Интернет в обучении – неотъемлемая часть реализации ФГОС. Веб-квест считается одним из видов проблемного обучения. Он представляет собой одно из новейших средств ИК-технологий, и ориентирован на повышение эффективности процесса обучения.

Сведения для деятельности обучающихся в процессе разработки веб-квестов представлена на сайтах в сети Интернет. Но если в методичке имеются действующие ссылки, тогда сам процесс участия в веб-квесте превращается в работу в едином информационном пространстве.

Суть метода в том, что обучающиеся должны собрать необходимые материалы по выбранной проблеме в Интернете. Ссылки на некоторые источники предоставляются преподавателем, часть ссылок учащиеся должны найти самостоятельно. После окончания работы над темой, обучающиеся должны представить результаты в виде собственных веб-страниц, в электронном, печатном или устном виде.

Преимуществами внедрения веб-квеста является то, что для проведения мероприятия не требуется специфических технических знаний. Работать над квестом можно индивидуально, либо в малых группах. При работе в группах повышаются коммуникативные компетенции обучающихся, налаживается процесс обмена информацией, развивается критическое мышление, навыки по сравнению, анализу и классификации информации.

Наглядность и мультимедийность обучения также успешно реализуется в процессе работы над веб-квестом. Повышается мотивация студентов, которые с большим желанием используют современные коммуникативные средства, чем учебную литературу.

Наглядность веб-квеста повышается при использовании презентаций, видеороликов, показа графических материалов. Еще одно свойство образовательной технологии – интерактивность. Она проявляется в воздействии виртуальных объектов информационной среды средств мультимедиа, презентаций и видеороликов и позволяет реализовывать личностно-ориентированное обучение.

Формирование мотивации происходит при использовании различных видов информации, высокой наглядности ситуационных задач и создании ситуаций успеха.

Структура квеста должна соответствовать ряду условий:

* наличие представления (визитки) с информацией;
* четкий сценарий квеста с разграничением ролей участников;
* описание индивидуальных заданий для участников в соответствии с выбранной ролью, конечного результата самостоятельной работы;
* перечень информационных источников для выполнения квеста;
* разработанные критерии для оценки веб-квеста;
* алгоритм действий;
* суммирование и резюмирование опыта, который получат участники при выполнении заданий веб-квеста.

Шаблоны для разработки веб-квеста представлены на некоторых сайтах: <http://zunal.com>, конструктор сайтов Jimdo и сервисе для создания бесплатных сайтовGoogle-сайты. Сайт zunal является англоязычным, те, кто не владеет английским, могут воспользоваться браузером Google Chrome. В нем предусмотрена возможность перевода содержимого сайта на русский.

Таким образом, использование веб-квестов, способствует повышению эффективности образовательного процесса, формирует мотивацию. Ее результатом являются общие и профессиональные компетенции обучающихся.

**Скрайбинг как визуализация сложного смысла простыми образами**

Термин скрайбинг происходит от английского «описывать». По сути представляет собой прием выступления, презентации с использованием простых и запоминающихся рисунков. Его применение в образовательном процессе основано еще и на том, что большую часть информации человек успешнее запоминает, используя зрительные анализаторы. Графические презентации актуальны не только в образовании, но и в дизайне, маркетинге и на рынке услуг при продвижении товаров.

Если преподаватель стремится заинтересовать аудиторию, привлечь внимание обучающихся и повысить эффективность образовательного процесса, то скрайбинг – это одно из решений.

Главная цель в скрайбинге – предельно доступно представить блок информации. Применять данную технологию можно универсально: процесс визуализации эффективен в преподавании практически всех общеобразовательных и специальных дисциплин. Преподаватель, осваивающий инновационные технологии, в различной степени уже использует технологию скрайбинга, при этом остается лишь совершенствоваться в подаче информации.

Алгоритм создания визуального блока информации включает: планирование темы учебного занятия, на котором будет применяться данная инновационная технология. Подойдут как уроки «открытия новых знаний», так и обобщающие занятия. После составления плана необходимо проанализировать образы, которые планируется показать визуально, выделить основную часть, ядро темы. Тренировочная визуализация должна быть проведена преподавателем предварительно, на время.

Среди плюсов применения технологии скрайбинга: необычная и оригинальная подача информации, краткость излагаемого материала, наличие простых образов, соответствующих теме занятия, наглядная информация, представленная в виде подобной системы, усваивается обучающими с высокой степенью.

Минусы: технические трудности и затраты времени, связанные с составлением самого скрайба.

Скрайбинг-презентацию можно разработать вручную с использованием карандашей, маркеров, и с помощью компьютерных средств (программы и сервисы).

В сети Интернет представлены ресурсы, помогающие создавать скрайбинг-презентации. Среди них: GoAnimate (сервис превращает презентацию в мультфильм), PowToon (генератор презентаций, имеет готовые шаблоны), сервис Wideo (при его использовании можно добавить в презентацию изображения, персонажей, музыку), Moovly, VideoScribe.

Таким образом, на учебном занятии гарантируется успех в создании визуальной презентации, разбора темы, а также повышение мотивации студентов, создание ситуации успеха, когда сложная тема будет разложена на простые образы.