

ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) Федеральный университет»

Высшая школа педагогического мастерства

Итоговая аттестационная работа (проект)

ТЕМА

Разработка web-квеста на тему «Кулинарный ринг» для профессии Повар,
кондитер.

Авторы проекта

**Рыжкова ЛейсанРафаиловна-преподаватель общеобразовательных
дисциплин ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»**

Научный руководитель

Сафина Р.Н., к.п.н., доцент отдел. общ. обр.

Казань, с 23.03. по 03.04.2026 г.

Введение

Постановка проблемы

Современное кулинарное образование сталкивается с рядом вызовов, значительно влияющих на качество подготовки специалистов. Одной из основных проблем является сниженный интерес студентов к традиционным методам обучения. Лекционные занятия и однообразные практические упражнения зачастую не вызывают живого отклика у обучающихся, что ведёт к пассивному усвоению материала и недостаточной мотивации к профессиональному развитию. Особенно это заметно в условиях быстрого развития кулинарной индустрии, где студенты ожидают получения не только теоретических знаний, но и навыков, максимально приближенных к реальным производственным ситуациям.

Другой важной проблемой становится устаревание учебных материалов. Часто программы обучения не успевают адекватно отражать последние тенденции и технологические новшества в кулинарном деле. Это приводит к тому, что выпускники недостаточно подготовлены к современным требованиям рынка труда. Материалы, не учитывающие новые методы приготовления, современные кухонные технологии и инновационные подходы к оформлению блюд, снижают практическую значимость образовательного процесса. В результате у обучающихся возникает разрыв между теорией и практикой, что негативно сказывается на их профессиональной компетентности.

Динамика развития информационных технологий и увеличение роли цифровых ресурсов в образовательной деятельности требуют интеграции инновационных методов и инструментов обучения в систему профессиональной подготовки поваров и кондитеров. Использование мультимедийных средств, интерактивных платформ и электронной документации способно превратить процесс обучения в более увлекательный и эффективный. Однако традиционные образовательные учреждения зачастую сталкиваются с ограничениями в техническом оснащении и недостаточным уровнем цифровой грамотности у преподавательского состава, что препятствует внедрению современных технологий.

Особое внимание необходимо уделить развитию у обучающихся коммуникативных навыков и умению работать в команде, что становится важным

аспектом профессиональной деятельности. Старые модели обучения, ориентированные преимущественно на индивидуальное выполнение заданий, не обеспечивают достаточной подготовки в этой области. Современные производственные условия требуют способности к коллективному решению задач и оперативному принятию решений, что следует учитывать при формировании образовательных программ.

Решение перечисленных проблем возможно при активном внедрении инновационных форм обучения, способных повысить мотивацию студентов и обеспечить более глубокое освоение учебного материала. Интерактивные технологии, в том числе веб-квесты, предоставляют возможности для моделирования профессиональных ситуаций и стимулируют активное участие обучающихся в учебном процессе. Использование веб-квестов помогает восполнить пробелы традиционного обучения, сочетая теоретическую информацию с практическими заданиями и способствуя развитию критического мышления и творческого подхода.

Таким образом, актуальность внедрения инновационных методов, таких как образовательные веб-квесты, обусловлена необходимостью решения кризисных явлений в современной системе кулинарного образования. Они способны не только обновить содержание обучения и повысить его привлекательность для студентов, но и способствовать формированию современных профессиональных компетенций, отвечающих требованиям нынешнего рынка труда.

Для реализации проекта необходимо изучить следующую нормативно-правовую документацию:

- Федеральный закон об образовании ФЗ - 273 «Об образовании в Российской Федерации»: в каждой стране существует законодательство, регулирующее сферу образования, которое включает в себя положения о разработке и использовании образовательных материалов.
- Авторское право - Федеральный закон «Об авторских и смежных правах» - при разработке цифровых дидактических пособий необходимо соблюдать авторские права на используемый контент, такой как, текстовые материалы, изображения, видео и аудиозаписи. Лицензионные соглашения, соглашения с правообладателями

и договоры на использование материалов могут быть необходимы для соблюдения правовых требований.

- Закон о защите персональных данных - Федеральный закон «О персональных данных» от 27.07.2006 № 152-ФЗ: если в пособии предусмотрена работа с персональными данными учащихся или преподавателей, необходимо соблюдать требования закона о защите персональных данных, такие как согласие на обработку персональных данных и безопасность хранения и передачи данных.

-Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 43.01.09 Повар, кондитер (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. N 1569)

- "Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 29.12.2025, с изм. от 06.02.2026)

- Семейный кодекс Российской Федерации" от 29.12.1995 N 223-ФЗ (ред. от 23.11.2024, с изм. от 30.10.2025) (с изм. и доп., вступ. в силу с 05.02.2025)

Цель проекта: Изучить нормативно-правовые документы, научно-методическую литературу для разработки веб- квеста по дисциплине МДК 02.02 Процессы приготовления, подготовки к реализации и презентации горячих блюд, кулинарных изделий, закусок по профессии СПО 43.01.09 Повар, кондитер.

Задачи проекта:

1. Анализ требований федеральных государственных образовательных стандартов СПО выявить профессионально ориентированные задачи.
2. Изучение потребности студентов СПО в отношении форматов и содержания цифровых учебных материалов.
3. Разработка веб- квеста, включающего теоретический блок с адаптированными текстами, профессиональные кейсы и практическими занятиями.
4. Обработка результатов, эффективности по критериям успеваемости, вовлеченности и удовлетворенности.

Целевая группа проекта Обучающиеся ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж» по профессии 43.01.09 «Повар, кондитер», 2 курс.

Срок реализации проекта

октябрь 2026 г.

Место реализации проекта Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Бавлинский аграрный колледж».

Этапы реализации проекта

1. Подготовительный этап (апрель– август 2026 г.): анализ ФГОС СПО, анкетирование студентов и преподавателей, определение технических и методических требований к ресурсу, формирование рабочей группы. Создание разработка контента (тексты, видеолекции, кейсы, тесты, интерактивные задания и т.д.).
2. Основной (октябрь 2026 г.): проведение занятий с использованием разработанного ресурса, мониторинг использования.
3. Заключительный этап (октябрь 2026 г.): интеграция ресурса в образовательный процесс колледжа.

Основное содержание проекта

Проект предполагает создание веб- квеста для студентов 2 курса на разных платформах, таких как: <https://learningapps.org/>, <https://joyteka.com/ru>, <https://drive.google.com/drive/home>, представляющего собой адаптивный веб-квест с возможностью интеграции в систему электронного обучения колледжа. Проект может быть использован для повторного самостоятельного изучения, а также оценивания освоения учебного материала . Ресурс ориентирован на практико-ориентированное обучение и включает следующие структурные элементы:

Первый этап носит ознакомительный характер. Студенты знакомятся с базовым материалом: технологиями приготовления различных горячих блюд, особенностями их оформления и требованиями к реализации. Для этого предусмотрены интерактивные лекции в формате мультимедийных презентаций, а также видеоуроки с демонстрацией профессиональных техник. После изучения

теории обучающиеся проходят контрольное задание на запоминание ключевых понятий, что помогает закрепить полученные знания.

На втором этапе начинается активное практическое применение изученного материала. Участникам необходимо выполнить серию творческих заданий, которые моделируют реальные профессиональные ситуации. К примеру, одна из задач — разработать меню для тематического гастрономического мероприятия, учитывая ассортимент горячих блюд и закусок. В процессе формирования меню студенты анализируют разнообразие ингредиентов, эстетическую привлекательность блюд и их взаимосочетаемость. Такие задания развивают навыки планирования и креативного мышления.

Третий этап посвящён отработке технологий оформления и сервировки. Обучающиеся получают задание создать визуальное оформление блюд, используя виртуальные инструменты или реальные материалы на практике. Здесь применяются интерактивные тесты с элементами выбора оптимальных вариантов декора и презентации. Этот этап способствует развитию художественного вкуса, а также внимания к деталям, что крайне важно при подготовке к реализации кулинарных изделий.

На четвертом этапе реализуется командная деятельность. Студенты объединяются в группы для решения комплексной практической задачи — подготовки и презентации кулинарного проекта, включающего рецептурные расчёты, технологический процесс и оформление изделий. Командная работа обеспечивает развитие коммуникативных навыков, умения распределять роли и совместно принимать решения. Веб-квест предусматривает организацию онлайн-консультаций и обсуждений, что имитирует реальные условия профессиональной деятельности.

Завершающий этап представляет собой итоговое тестирование и самоанализ. Участники оценивают собственные достижения и получают обратную связь от преподавателей. Анализ результатов позволяет понять уровень усвоения материалов и степень формирования профессиональных компетенций. Кроме того, выводы помогают адаптировать дальнейший учебный процесс с учётом выявленных пробелов и успехов.

В течение всего веб-квеста применяется разнообразие типов заданий: интерактивные тесты, творческие разработки, практические проекты и командные обсуждения. Такая структура обеспечивает разностороннее развитие профессиональных навыков, сочетая теоретические знания с практикой и социальными умениями. Задания тесно связаны с реальными условиями работы повара, что гарантирует их актуальность и практическую значимость.

План мероприятий по реализации проекта

№	Наименование мероприятия	Место проведения	Срок проведения	Ответственный
I.	Создание рабочей группы, распределение функциональных обязанностей	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	Апрель 2026	Рыжкова Л.Р.
II.	Анализ ФГОС СПО и рабочих программ по дисциплине «МДК.02.02»	Удаленно, библиотека, электронная образовательная среда	Апрель-август 2026	Рыжкова Л.Р.
III.	Анкетирование студентов и преподавателей для выявления потребностей	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	Май 2026	Рыжкова Л.Р.
IV.	Создание теоретического контента (тексты, лекции)	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	апрель 2026 – август 2026	Рыжкова Л.Р.
V.	Разработка профессиональных кейсов и интерактивных тренажеров	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	апрель 2026 – август 2026	Рыжкова Л.Р.
VI.	Тестирование ресурса (функциональность, удобство интерфейса, корректность)	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	В течении всего периода	Рыжкова Л.Р.

	контента)			
VII.	Внедрение ресурса в образовательный процесс	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	октябрь2026	Рыжкова Л.Р.
VIII.	Проведение текущей аттестации с использованием ресурса	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	Октябрь-2026	Рыжкова Л.Р.
IX.	Сбор обратной связи (анкетирование, фокус-группы, интервью)	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	Октябрь-2026	Рыжкова Л.Р.
X.	Анализ результатов цифрового образовательного ресурса		Октябрь-2026	Канипова Л.Р. Шафикова Е.А
XI.	Презентация ресурса на педагогическом совете колледжа и в методических объединениях	ГАПОУ «Бавлинский аграрный колледж»	Декабрь - 2026	Канипова Л.Р. Шафикова Е.А

Ресурсы

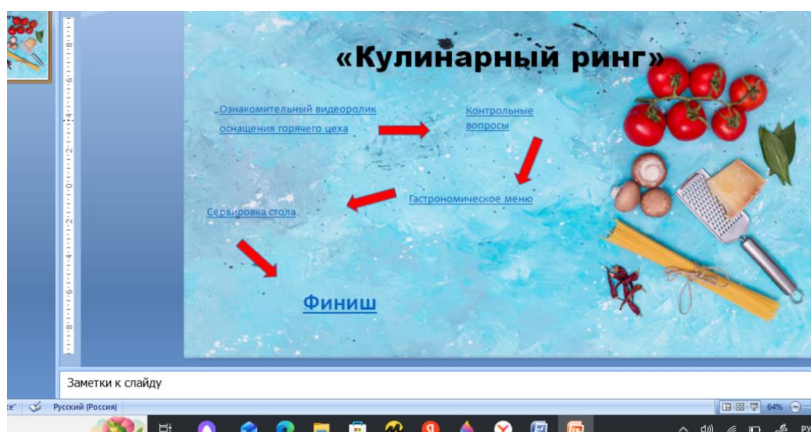
Условия	Необходимо	Имеется	Источники	Сроки
<p>Нормативно-правовые:</p> <p>1.Закон об образовании Ф3 - 273 «Об образовании в Российской Федерации»:</p> <p>2. Федеральный закон «Об авторских и смежных правах»</p> <p>3. Закон о защите персональных данных - Федеральный закон «О персональных данных» от 27.07.2006 № 152-ФЗ</p> <p>4.Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 43.01.09 Повар, кондитер (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. N 1569)</p> <p>5."Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 29.12.2025, с изм. от 06.02.2026)</p> <p>7.Семейный кодекс Российской Федерации" от 29.12.1995 N 223-ФЗ (ред. от 23.11.2024, с изм. от 30.10.2025) (с изм. и доп., вступ. в силу с 05.02.2025)</p>		<p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">+</p>	<p style="text-align: center;">https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/</p> <p style="text-align: center;">https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_2238/</p> <p style="text-align: center;">https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61801/</p> <p style="text-align: center;">https://base.garant.ru/71576300/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/</p> <p style="text-align: center;">https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_34683/</p> <p style="text-align: center;">https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_19671/</p> <p style="text-align: center;">https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_8982/</p>	

Материально-технические: 1. Компьютер 2. Принтер 3. Интерактивная доска	- - +	+ + -	Администрация колледжа	Октябрь 2026
Кадровые: 1. Директор 2. Председатели ПЦК 3. Преподаватели спец. дисциплин (2 чел.)	- - -	+ + +	Авторы проекта	
Научно-методические: 1. Учебно-методические комплексы по поворскому делу для СПО 2. Банк оценочных средств (ФОС) по дисциплине	- -	+ +	Авторы проекта	
Информационные: 1. Доступ к электронно-библиотечным системам (Юрайт, Академия)		+	Обучающиеся, члены педагогического коллектива	
Мотивационные: 1. Повышение собственной мотивации преподавателя 2. Мотивация обучающихся 2 курса по профессии «Повар, кондитер»	- -	+ +	Преподаватели обучающиеся	октябрь 2026
Организационные: 1. Создание рабочей группы 2. План-график реализации	+	-		Апрель 2026

проекта 3. Сбор лекционного материала 4. Разработка фонда оценочных средств по дисциплине	+	-	Администрация колледжа Совещания, заседание предметно-цикловых комиссий	До мая До августа 2026
Финансовые: 1. Приобретение интерактивной доски	+	-	Руководитель организации	Октябрь -2026

Планируемые результаты реализации проекта:

1. Разработан и опубликован в открытом доступе [веб- квест](#) , который был создан в программе для работы с презентациями, представляющий из себя поэтапное прохождение заданий, квест рассчитан для оценки результатов после полного прохождения модуля МДК 02.02, на аудиторию 2 курса по профессии «Повар, кондитер».



2. Активное вовлечение в решение практических задач и выполнение творческих проектов способствовало развитию аналитических и коммуникативных навыков, что отражается на более глубоком усвоении материала. Положительной стороной также стала гибкость веб-квеста, позволяющая обучающимся работать в удобном темпе и с учетом индивидуальных особенностей.

3. Увеличение доступности образования: цифровые пособия позволяют обучающимся получать образование в любом месте и в любое удобное время, учитывая индивидуальные потребности и возможности каждого обучающегося, в том числе с инвалидностью и ОВЗ.

4. Повышение мотивации и заинтересованности: с использованием интерактивных элементов, игр и наградных систем цифровые дидактические пособия могут повысить мотивацию и заинтересованность учащихся, делая обучение более привлекательным и захватывающим.

5. Улучшение самоорганизации и самоуправления: цифровые пособия могут помочь учащимся развить навыки самостоятельного обучения, управления временем и контроля своего прогресса, что является важными навыками для их успешности в образовательном процессе.

6. Повышение возможностей адаптации и индивидуализации: цифровые пособия позволяют преподавателям адаптировать материалы под индивидуальные потребности каждого обучающегося, предоставлять дополнительные материалы и задания для расширения знаний, а также предоставлять обратную связь и помощь в режиме реального времени.

7. Удобство использования и управления информацией: цифровые пособия облегчают доступ к материалам и информации, обеспечивают удобную систему навигации, поиск и организацию информации, что позволяет учащимся и преподавателям более эффективно работать с образовательными ресурсами.

8. Сокращение затрат на образование: цифровые пособия могут снизить затраты на печатающие материалы и логистику, поскольку они могут быть легко доступны через интернет, а также позволяют более эффективно использовать ресурсы, такие как время и усилия преподавателя.

9. Мониторинг и оценка прогресса: цифровые пособия предоставляют возможность учителям систематически отслеживать прогресс учащихся, делать оценку и предоставлять индивидуальную обратную связь, что помогает улучшить качество обучения и достижения учащихся.

Обратная связь также подчеркнула важность более масштабного развития элемента командного взаимодействия. Несмотря на положительный опыт групповых проектов, студенты отметили, что некоторые инструменты для

совместной работы могли бы быть интегрированы более полно и удобно, что было бы полезно для эффективного обмена идеями и координации действий в режиме онлайн.

Критерии эффективности проекта (методы диагностики)

1. **Педагогическая эффективность:** Одним из ключевых преимуществ веб-квестов является возможность гибкой настройки под специфику предмета и уровень подготовки обучающихся. Они могут быть ориентированы как на студентов-выпускников, требующих углубленных профессиональных компетенций, так и на новичков, знакомящихся с базовыми понятиями отрасли. Кроме того, веб-квесты эффективно поддерживают дистанционные и смешанные формы обучения, что особенно актуально в условиях постоянного развития цифровых технологий и меняющихся образовательных стандартов.
2. **Эргономическая эффективность:** оценка удовлетворенности пользователей интерфейсом и функционалом ресурса
3. **Мотивационная эффективность:** анкетирование студентов на входе и выходе проекта; количество выполненных дополнительных (необязательных) заданий; результаты опроса «Удовлетворенность образовательным процессом».
4. **Методическая эффективность:** оценка качества контента ресурса педагогическими работниками, отзывы преподавателей.

Литература

1. Нормативно-правовая литература

1. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
2. Об авторском праве и смежных правах : Федеральный закон от 09.07.1993 № 5351-1 (ред. от 20.07.2004). – Документ утратил силу в связи с принятием Федерального закона от 18.12.2006 № 231-ФЗ. – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
3. О персональных данных : Федеральный закон от 27.07.2006 № 152-ФЗ (ред. от 29.12.2025). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
4. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 43.01.09 Повар, кондитер : приказ Министерства образования и науки РФ от 09.12.2016 № 1569 (ред. от 01.09.2022). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
5. Трудовой кодекс Российской Федерации : Федеральный закон от 30.12.2001 № 197-ФЗ (ред. от 29.12.2025, с изм. от 06.02.2026). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
6. Налоговый кодекс Российской Федерации (часть первая) : Федеральный закон от 31.07.1998 № 146-ФЗ (ред. от 26.02.2026). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
7. Семейный кодекс Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.1995 № 223-ФЗ (ред. от 23.11.2024, с изм. от 30.10.2025) (с изм. и доп., вступ. в силу с 05.02.2025). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

2. Научно-методическая литература

1. Иванова Н.С. Интерактивные технологии в современной образовательной практике // Вестник образования. – 2020. – № 8. – С. 34–40.
2. Петров А.В. Методика создания веб-квестов для школьников // Педагогические науки. – 2019. – № 12. – С. 58–64.

3. Смирнова Е.М. Использование игровых технологий в образовательном процессе // Современное образование. – 2021. – № 3. – С. 22–29.
4. Кузнецова Л.В. Разработка учебных материалов с использованием цифровых сервисов // Информационные технологии в образовании. – 2018. – № 5. – С. 45–52.
5. Федорова Т.И. Веб-квест как средство формирования критического мышления учащихся // Психология и педагогика. – 2017. – № 10. – С. 70–77.
6. Михайлова О.П. Технологии проектного обучения в условиях дистанционного образования // Образовательный журнал. – 2022. – № 2. – С. 14–21.
7. Васильев Р.Д. Современные подходы к организации интерактивных уроков по технологии // Технологическое образование в школе. – 2019. – № 7. – С. 33–38.
8. Орлова С.Н. Кулинарные проекты как средство развития познавательных интересов у младших школьников // Начальная школа. – 2021. – № 4. – С. 55–61.
9. Лебедева М.Г. Влияние игровых образовательных форм на мотивацию учащихся // Вестник педагогики. – 2020. – № 9. – С. 39–46.
10. Зайцева Е.В. Разработка и внедрение цифровых образовательных ресурсов // Образовательные технологии и общество. – 2018. – № 6. – С. 48–53.

Министерство образования и науки Республики Татарстан
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Бавлинский аграрный колледж»

ИТОГОВЫЙ АТТЕСТАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ

на тему

**«Разработка образовательного веб-квеста «Кулинарный
ринг»»**

Выполнила:
Рыжкова Л.Р.

Бавлы, 2026 г.

Содержание

Введение	18
1 Проблематика современного кулинарного образования	20
2 Инновационные подходы в обучении: роль веб-квестов.....	23
3 Сценарий образовательного веб-квеста «Кулинарный ринг»	25
4 Разработка интерактивных заданий для веб-квеста	28
5 Тестирование образовательного веб-квеста	30
6 Анализ результатов тестирования и обратной связи.....	32
7 Перспективы использования веб-квестов в образовании	34
Заключение	36
Библиография	Ошибка! Закладка не определена.

Введение

Область профессиональной подготовки поваров и кондитеров требует постоянного совершенствования как практических, так и теоретических навыков обучающихся. Особое внимание уделяется освоению профессионального модуля, включающего приготовление, оформление и подготовку к реализации горячих блюд, кулинарных изделий и разнообразных закусок. Современное кулинарное образование направлено на формирование комплексных компетенций, которые позволяют специалистам успешно трудоустроиваться и развиваться в конкурентной среде. При этом современные тенденции в образовательном процессе требуют внедрения интерактивных и активных методов обучения, способствующих повышению мотивации студентов и улучшению усвоения учебного материала.

Актуальность работы обусловлена необходимостью внедрения новых форм обучения, которые способствуют развитию не только профильных профессиональных умений, но и коммуникативных навыков, умения работать в команде, а также критическому мышлению и творческому подходу к решению профессиональных задач. Веб-квесты, как интерактивные образовательные технологии, становятся всё более востребованными, поскольку позволяют моделировать реальные производственные ситуации и обеспечивают динамичное вовлечение обучающихся в процесс обучения. В контексте подготовки поваров и кондитеров такой формат способствует улучшению качества учебного процесса, развивает интеллектуальные способности и поддерживает интерес к изучаемому материалу.

В рамках данного проекта предлагается создание образовательного веб-квеста под названием «Кулинарный ринг». Он ориентирован на освоение профессионального модуля, связанного с приготовлением горячих блюд и закусок разнообразного ассортимента. Веб-квест предусматривает различные этапы и задания, направленные на закрепление навыков приготовления, оформление блюд, а также организацию деятельности на кухне. Особое

внимание уделяется развитию командного взаимодействия и коммуникативных умений, что является важной составляющей современного профессионального образования.

В проекте будут рассмотрены несколько ключевых направлений. Во-первых, проанализированы современные проблемы кулинарного образования и выявлены основные вызовы, с которыми сталкиваются обучающиеся и преподаватели. Во-вторых, освещены инновационные подходы к обучению, с акцентом на роль веб-квестов как метода активного и интерактивного обучения. Далее представлен сценарий образовательного веб-квеста «Кулинарный ринг», который включает поэтапное выполнение заданий с использованием цифровых и практических ресурсов. Важной частью работы станет разработка интерактивных заданий, способствующих глубокому усвоению учебных тем и развитию профессиональных компетенций.

Кроме того, в работе предусмотрено проведение тестирования разработанного веб-квеста с участием студентов с целью оценки его эффективности и выявления возможных улучшений. По результатам тестирования будет проведён анализ обратной связи, который позволит скорректировать и оптимизировать веб-квест для достижения максимального образовательного эффекта. В заключительных разделах будут рассмотрены перспективы использования веб-квестов в профессиональном образовании, что позволит расширить практику их применения в подготовке специалистов кулинарной сферы и повысить качество профессиональной подготовки в целом.

1. Проблематика современного кулинарного образования

Современное кулинарное образование сталкивается с рядом вызовов, значительно влияющих на качество подготовки специалистов. Одной из основных проблем является сниженный интерес студентов к традиционным методам обучения. Лекционные занятия и однообразные практические упражнения зачастую не вызывают живого отклика у обучающихся, что ведёт к пассивному усвоению материала и недостаточной мотивации к профессиональному развитию. Особенно это заметно в условиях быстрого развития кулинарной индустрии, где студенты ожидают получения не только теоретических знаний, но и навыков, максимально приближенных к реальным производственным ситуациям.

Другой важной проблемой становится устаревание учебных материалов. Часто программы обучения не успевают адекватно отражать последние тенденции и технологические новшества в кулинарном деле. Это приводит к тому, что выпускники недостаточно подготовлены к современным требованиям рынка труда. Материалы, не учитывающие новые методы приготовления, современные кухонные технологии и инновационные подходы к оформлению блюд, снижают практическую значимость образовательного процесса. В результате у обучающихся возникает разрыв между теорией и практикой, что негативно сказывается на их профессиональной компетентности.

Динамика развития информационных технологий и увеличение роли цифровых ресурсов в образовательной деятельности требуют интеграции инновационных методов и инструментов обучения в систему профессиональной подготовки поваров и кондитеров. Использование мультимедийных средств, интерактивных платформ и электронной документации способно превратить процесс обучения в более увлекательный и эффективный. Однако традиционные образовательные учреждения зачастую сталкиваются с ограничениями в техническом оснащении и недостаточным уровнем цифровой грамотности у преподавательского состава, что препятствует внедрению современных технологий.

Особое внимание необходимо уделить развитию у обучающихся коммуникативных навыков и умению работать в команде, что становится важным аспектом профессиональной деятельности. Старые модели обучения, ориентированные преимущественно на индивидуальное выполнение заданий, не обеспечивают достаточной подготовки в этой области. Современные производственные условия требуют способности к коллективному решению задач и оперативному принятию решений, что следует учитывать при формировании образовательных программ.

Решение перечисленных проблем возможно при активном внедрении инновационных форм обучения, способных повысить мотивацию студентов и обеспечить более глубокое освоение учебного материала. Интерактивные технологии, в том числе веб-квесты, предоставляют возможности для моделирования профессиональных ситуаций и стимулируют активное участие обучающихся в учебном процессе. Использование веб-квестов помогает восполнить пробелы традиционного обучения, сочетая теоретическую информацию с практическими заданиями и способствуя развитию критического мышления и творческого подхода.

Таким образом, актуальность внедрения инновационных методов, таких как образовательные веб-квесты, обусловлена необходимостью решения кризисных явлений в современной системе кулинарного образования. Они способны не только обновить содержание обучения и повысить его привлекательность для студентов, но и способствовать формированию современных профессиональных компетенций, отвечающих требованиям нынешнего рынка труда.



Рисунок 1 — Современный процесс обучения в кулинарной школе с акцентом на практическую подготовку

2. Инновационные подходы в обучении: роль веб-квестов

Современное образование требует перехода от традиционных форм преподавания к инновационным методам, способствующим активному вовлечению студентов в учебный процесс. К таким подходам относят проектную деятельность, проблемное обучение, геймификацию, а также использование цифровых платформ и интерактивных технологий. Все эти методики направлены на развитие самостоятельного мышления и практических навыков, что особенно важно в профессиональной подготовке поваров и кондитеров, где практически ориентированные знания играют ключевую роль.

Одним из эффективных инновационных методов является веб-квест. Этот образовательный формат представляет собой структурированное задание, ориентированное на исследование определённой темы через работу с разнообразными цифровыми ресурсами. Веб-квест обеспечивает постоянную активность обучающегося, поскольку процесс обучения построен на поиске, анализе и применении информации в контексте конкретных профессиональных задач. Такой подход стимулирует развитие критического мышления, творческих способностей и умения самостоятельно решать производственные проблемы.

Преимущество веб-квеста заключается в высокой степени вовлечённости студентов. В отличие от пассивного восприятия информации, здесь обучающиеся становятся участниками динамичного образовательного процесса, что повышает мотивацию и интерес к изучаемому материалу. Взаимодействие с разнообразными источниками, работа в командах и выполнение содержательных этапов способствует глубокому усвоению профессиональных знаний и формированию устойчивых компетенций. Такой формат особенно эффективен для обучения сложным практическим аспектам, где требуется интеграция теории и практики.

Кроме того, веб-квесты развивают важные навыки, выходящие за рамки предметной области. Работая над заданиями, студенты совершенствуют

критическое мышление, улучшают способности к коммуникации, учатся планировать собственную деятельность и принимать обоснованные решения. Эти качества имеют важное значение в профессиональной деятельности повара, где требуется оперативное реагирование на изменения и коллективная работа. Веб-квест становится своего рода тренировочной площадкой, моделирующей реальные производственные ситуации в контролируемой образовательной среде.

Технически веб-квесты легко интегрируются в учебный процесс благодаря доступности современных цифровых инструментов и платформ. Это позволяет использовать мультимедийные материалы, интерактивные документы и онлайн-коммуникации, что способствует созданию разнообразной и насыщенной образовательной среды. В результате обучающиеся получают возможность применять различные способы усвоения информации, соответствующие их индивидуальным стилям обучения.

Таким образом, внедрение веб-квестов позволяет эффективно решить проблемы, характерные для традиционного кулинарного образования, обеспечивая повышение мотивации студентов, вовлечённости в процесс обучения и развитие необходимых профессиональных и межличностных навыков. Веб-квест представляет собой современный и действенный инструмент, способный существенно улучшить качество подготовки специалистов кулинарной отрасли.

3. Сценарий образовательного веб-квеста «Кулинарный ринг»

Образовательный веб-квест «Кулинарный ринг» построен на принципах поэтапного освоения профессиональных умений и знаний, необходимых для приготовления, оформления и подготовки к реализации горячих блюд, кулинарных изделий и закусок. Работа участников разделена на несколько ключевых этапов, каждый из которых содержит конкретные задания, направленные на развитие определённых практических и теоретических компетенций.

Первый этап носит ознакомительный характер. Студенты знакомятся с базовым материалом: технологиями приготовления различных горячих блюд, особенностями их оформления и требованиями к реализации. Для этого предусмотрены интерактивные лекции в формате мультимедийных презентаций, а также видеоуроки с демонстрацией профессиональных техник. После изучения теории обучающиеся проходят контрольное задание на запоминание ключевых понятий, что помогает закрепить полученные знания.

На втором этапе начинается активное практическое применение изученного материала. Участникам необходимо выполнить серию творческих заданий, которые моделируют реальные профессиональные ситуации. К примеру, одна из задач — разработать меню для тематического гастрономического мероприятия, учитывая ассортимент горячих блюд и закусок. В процессе формирования меню студенты анализируют разнообразие ингредиентов, эстетическую привлекательность блюд и их взаимосочетаемость. Такие задания развивают навыки планирования и креативного мышления.

Третий этап посвящён отработке технологий оформления и сервировки. Обучающиеся получают задание создать визуальное оформление блюд, используя виртуальные инструменты или реальные материалы на практике. Здесь применяются интерактивные тесты с элементами выбора оптимальных вариантов декора и презентации. Этот этап способствует развитию

художественного вкуса, а также внимания к деталям, что крайне важно при подготовке к реализации кулинарных изделий.

На четвертом этапе реализуется командная деятельность. Студенты объединяются в группы для решения комплексной практической задачи — подготовки и презентации кулинарного проекта, включающего рецептурные расчёты, технологический процесс и оформление изделий. Командная работа обеспечивает развитие коммуникативных навыков, умения распределять роли и совместно принимать решения. Веб-квест предусматривает организацию онлайн-консультаций и обсуждений, что имитирует реальные условия профессиональной деятельности.

Завершающий этап представляет собой итоговое тестирование и самоанализ. Участники оценивают собственные достижения и получают обратную связь от преподавателей. Анализ результатов позволяет понять уровень усвоения материалов и степень формирования профессиональных компетенций. Кроме того, выводы помогают адаптировать дальнейший учебный процесс с учётом выявленных пробелов и успехов.

В течение всего веб-квеста применяется разнообразие типов заданий: интерактивные тесты, творческие разработки, практические проекты и командные обсуждения. Такая структура обеспечивает разностороннее развитие профессиональных навыков, сочетая теоретические знания с практикой и социальными умениями. Задания тесно связаны с реальными условиями работы повара, что гарантирует их актуальность и практическую значимость.

Реализация сценария «Кулинарный ринг» способствует целенаправленному развитию у обучающихся навыков, необходимых для успешной профессиональной деятельности в области кулинарии. Поэтапное выполнение заданий формирует системное понимание технологии приготовления и оформления блюд, улучшает коммуникативные способности и стимулирует творческий подход. Таким образом, сценарий веб-квеста выполняет ключевую роль в достижении поставленных образовательных целей,

обеспечивая эффективное овладение профессиональным модулем и подготовку квалифицированных специалистов.



Рисунок 1 — Схема ключевых этапов образовательного веб-квеста «Кулинарный ринг»

4. Разработка интерактивных заданий для веб-квеста

В процессе разработки интерактивных заданий для веб-квеста «Кулинарный ринг» учитывались ключевые профессиональные компетенции и навыки, которые должны быть сформированы у обучающихся. Каждое задание ориентировано на активное вовлечение студентов в учебный процесс и предусматривает использование разнообразных форматов для обеспечения максимальной эффективности усвоения материала.

Одной из основных типов заданий стали тесты с выбором правильных ответов и задания на установление соответствия. Они предназначены для проверки теоретических знаний по технологии приготовления горячих блюд, особенностям их оформления и правилам санитарии и безопасности. Тесты содержат как закрытые, так и открытые вопросы, что позволяет оценивать не только запоминание фактов, но и умение анализировать профессиональные ситуации. Важной особенностью является использование интерактивных элементов, таких как таймеры и подсказки, что стимулирует активность и удерживает внимание обучающихся.

Практические задачи направлены на применение знаний в смоделированных условиях. Одно из заданий предполагает расчет необходимых ингредиентов для определенного количества порций при заданном меню. Данные задачи интегрируют математические навыки с профессиональными умениями, развивая точность и внимание к деталям. Для их выполнения используются онлайн-калькуляторы и таблицы, позволяющие студентам самостоятельно производить расчеты и проверять результаты.

Еще одним важным интерактивным заданием является создание виртуальной презентации оформленных блюд. Обучающимся предлагается использовать набор цифровых инструментов для подбора компонентов оформления — цветовых сочетаний, элементов декора, расположения ингредиентов. Это задание способствует развитию художественного вкуса и креативности, а также учит принимать обоснованные решения при оформлении

блюд. Внедрение визуальных редакторов повышает мотивацию и обеспечивает практическую направленность обучения.

Для развития коммуникативных и организационных навыков предусмотрены задания в формате групповых проектов. Онлайн-платформа позволяет организовать работу в командах, где студенты совместно планируют мероприятие, распределяют обязанности и представляют конечный продукт в виде цифрового отчета или видеоотчета. Такая форма взаимодействия способствует формированию навыков сотрудничества и подготовки к реальным условиям производственной деятельности.

Особое внимание уделялось интеграции обратной связи в каждый этап выполнения заданий. Автоматизированная система веб-квеста предоставляет мгновенные комментарии и рекомендации, а в случае комплексных работ преподаватели осуществляют индивидуальное консультирование. Такая стратегия позволяет своевременно корректировать ошибки и повышает качество усвоения учебного материала.

После разработки заданий был проведён этап тестирования готового продукта. Для этого организовали пилотное прохождение веб-квеста с участием студентов профильных специальностей. В процессе тестирования отмечали удобство интерфейса, доступность материалов и разнообразие форматов заданий. Собирались данные по времени выполнения, уровню успешности и вовлечённости обучающихся. Также проводились опросы для получения качественной обратной связи, позволяющей выявить сильные и слабые стороны интерактивных элементов.

Результаты тестирования показали высокую степень адаптивности и функциональности веб-квеста, однако выявили необходимость доработки некоторых заданий с целью повышения их интерактивности и ясности инструкций. Полученные данные стали основой для внесения корректив и оптимизации заданий, что значительно улучшило качество образовательного продукта и подготовило его к широкому использованию в учебном процессе.

Таким образом, создание разнообразных интерактивных заданий позволило обеспечить многогранный подход к обучению, сочетая теоретический материал с практическими навыками и социальным взаимодействием. Процесс тестирования подтвердил эффективность выбранных форматов и подчеркнул важность постоянного совершенствования интерактивных компонентов для достижения максимальных образовательных результатов.

5 . Тестирование образовательного веб-квеста

Тестирование образовательного веб-квеста «Кулинарный ринг» было организовано в учебной группе студентов, обучающихся по профильной специальности. Основной целью данного этапа стало выявление уровней усвоения материала, оценка удобства использования платформы и выявление возможных проблем в структуре и интерфейсе веб-квеста. Для максимально объективной оценки эффективности использовались несколько методов, которые позволили собрать как количественные, так и качественные данные.

В качестве первичного инструмента применялось наблюдение за ходом выполнения заданий и фиксирование времени, затрачиваемого на каждый этап. Это позволило определить, какие блоки вызывают затруднения и требуют дополнительного внимания при дальнейшей доработке. Также использовались автоматизированные системы мониторинга, фиксирующие успешность прохождения тестов и практических заданий, что помогло выявить пробелы в усвоении учебного материала.

Для получения обратной связи от участников были организованы анонимные опросы и интервью. Вопросы касались удобства интерфейса, ясности инструкций, уровня вовлечённости и восприятия полезности каждого элемента веб-квеста. Студенты отмечали положительное влияние интерактивных заданий на понимание профессиональных тем, а также подчеркивали значимость возможности работать в командах и обмениваться идеями в режиме реального времени. Вместе с тем, были высказаны

рекомендации по улучшению навигации внутри веб-квеста и уточнению некоторых формулировок заданий.

Также важным компонентом тестирования стали групповые обсуждения с преподавателями, которые позволили выявить недочёты с педагогической точки зрения и определить направления для корректировки учебного процесса с учётом полученных данных. В ходе таких сессий обсуждалась структура обратной связи, необходимость дополнительных материалов и методы адаптации веб-квеста под разные уровни подготовки обучающихся.

Результаты тестирования подтвердили высокую эффективность веб-квеста как образовательного инструмента, способствующего активному вовлечению студентов и развитию профессиональных компетенций. Выявленные недостатки предоставили ценную информацию для последующей оптимизации, что повысило качество конечного продукта. Таким образом, этап тестирования стал неотъемлемой и ключевой частью разработки, обеспечив возможность учесть реальные потребности обучающихся и максимально адаптировать веб-квест под учебные цели.

6. Анализ результатов тестирования и обратной связи

Результаты тестирования веб-квеста «Кулинарный ринг» продемонстрировали значительные успехи в достижении образовательных целей. Большинство студентов отметили рост интереса к изучаемому материалу и улучшение понимания сложных профессиональных процессов благодаря интерактивному формату. Активное вовлечение в решение практических задач и выполнение творческих проектов способствовало развитию аналитических и коммуникативных навыков, что отражается на более глубоком усвоении материала. Положительной стороной также стала гибкость веб-квеста, позволяющая обучающимся работать в удобном темпе и с учетом индивидуальных особенностей.

Тем не менее, анализ обратной связи выявил несколько направлений для совершенствования. Некоторые студенты столкнулись с трудностями при навигации между этапами, что снижало их скорость и комфорт работы. Недостаточная детализация некоторых инструкций приводила к возникновению вопросов, требующих дополнительного разъяснения со стороны преподавателей, что указывало на необходимость более четкой структуризации заданий. Кроме того, было высказано предложение об увеличении объема мультимедийного контента для лучшего восприятия теоретической информации и большем разнообразии форматов практических упражнений.

Обратная связь также подчеркнула важность более масштабного развития элемента командного взаимодействия. Несмотря на положительный опыт групповых проектов, студенты отметили, что некоторые инструменты для совместной работы могли бы быть интегрированы более полно и удобно, что было бы полезно для эффективного обмена идеями и координации действий в режиме онлайн. Оптимизация этих аспектов создаст условия для еще более тесного погружения в реальные профессиональные ситуации.

Выделение сильных сторон и проблемных моментов на этапе анализа позволило сформировать комплекс рекомендаций по доработке веб-квеста. В

частности, планируется уточнение и стандартизация инструкций, совершенствование интерфейса, расширение мультимедийной базы, а также усиление функционала для командной работы. Эти меры нацелены на повышение качества взаимодействия обучающихся с образовательной платформой и усиление мотивационного эффекта.

Таким образом, проведённый анализ результатов тестирования и обратной связи обеспечил глубокое понимание текущего состояния проекта и обозначил перспективы его развития. Это создало прочный фундамент для формулирования итоговых выводов и дальнейшего совершенствования веб-квеста, ориентированного на эффективное решение задач профессионального обучения в сфере кулинарии.

7. Перспективы использования веб-квестов в образовании

Веб-квесты обладают высоким потенциалом для широкого применения в различных областях профессионального образования благодаря своей универсальности и адаптивности. Их структура, основанная на исследовательской и проектной деятельности, позволяет эффективно погружать обучающихся в профессиональные ситуации, требующие анализа, критического мышления и принятия решений. Такой метод обучения способствует развитию умений, которые востребованы в самых разных сферах — от инженерии и медицины до экономики и информационных технологий.

Одним из ключевых преимуществ веб-квестов является возможность гибкой настройки под специфику предмета и уровень подготовки обучающихся. Они могут быть ориентированы как на студентов-выпускников, требующих углубленных профессиональных компетенций, так и на новичков, знакомящихся с базовыми понятиями отрасли. Кроме того, веб-квесты эффективно поддерживают дистанционные и смешанные формы обучения, что особенно актуально в условиях постоянного развития цифровых технологий и меняющихся образовательных стандартов.

Применение веб-квестов способствует формированию у обучающихся высоких когнитивных навыков и *soft skills* — таких как командная работа, коммуникативные способности и самостоятельность в обучении. Эти качества являются универсальными и востребованными в современной профессиональной деятельности независимо от направления подготовки. Использование данного метода позволяет смоделировать сложные многокомпонентные ситуации, требующие интеграции знаний из разных дисциплин, что способствует комплексному развитию и подготовке специалистов.

Дальнейшее развитие образовательных технологий, в том числе внедрение искусственного интеллекта и расширенной реальности, открывает новые возможности для совершенствования веб-квестов. Интерактивные

сценарии смогут стать еще более персонализированными и адаптивными, обеспечивая уникальный образовательный опыт для каждого обучающегося. Это позволит повысить эффективность обучения и сделать образовательный процесс более увлекательным и результативным.

Таким образом, веб-квесты представляют собой гибкий и современный инструмент, способный модернизировать образовательный процесс в самых разных профессиональных областях. Их широкое внедрение способствует повышению качества подготовки специалистов, развитию критического мышления и самостоятельности, что является важным условием успешной адаптации выпускников в быстро меняющемся мире труда.

Заключение

В ходе реализации проекта по разработке образовательного веб-квеста «Кулинарный ринг» была решена задача создания эффективного и современного инструмента обучения для студентов профессий «Повар» и «Кондитер». Сценарий веб-квеста включал последовательные этапы, способствующие комплексному освоению технологий приготовления горячих блюд, гарниров и закусок, а также развитию навыков оформления и реализации кулинарной продукции. Разработка интерактивных заданий позволила обеспечить активное вовлечение студентов в процесс обучения, сочетая теоретические знания с практическими умениями и стимулируя творческий подход.

Тестирование веб-квеста с участием обучающихся подтвердило, что данный формат способствует повышению мотивации и интереса к профессиональному модулю. Студенты отметили удобство платформы, разнообразие заданий и возможность работать как индивидуально, так и в командах. Анализ обратной связи выявил сильные стороны проекта, а также показал направления для дальнейшей доработки, включая улучшение навигации и расширение мультимедийного контента. Это свидетельствует о необходимости постоянного совершенствования инструментов для достижения максимальной эффективности обучения.

Реализация веб-квеста «Кулинарный ринг» позволила интегрировать инновационные методы обучения, отвечающие современным требованиям профессионального образования. Использование интерактивных технологий обеспечило не только усвоение профессиональных знаний и навыков, но и развитие коммуникативных умений, умения работать в команде и самостоятельно принимать решения. Такой подход формирует комплексные компетенции, востребованные на рынке труда, что повышает качество подготовки будущих специалистов.

В перспективе веб-квесты имеют большой потенциал для расширения применения в системе профессионального образования благодаря своей гибкости и адаптивности. Возможность интеграции новых цифровых технологий позволит создавать более персонализированные и динамичные образовательные среды. Это способствует не только повышению качества обучения, но и развитию у студентов критического мышления, творческого подхода и самостоятельности.

Таким образом, разработанный веб-квест «Кулинарный ринг» отвечает поставленным задачам и требованиям современного образования в области кулинарии. Он способствует активизации интеллектуально-познавательных способностей обучающихся и открывает новые возможности для их профессионального роста. Полученный опыт и результаты исследования могут служить основой для дальнейших разработок и внедрения подобных инновационных образовательных инструментов в профессиональную подготовку.

Литература

1. Нормативно-правовая литература

1. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
2. Об авторском праве и смежных правах : Федеральный закон от 09.07.1993 № 5351-1 (ред. от 20.07.2004). – Документ утратил силу в связи с принятием Федерального закона от 18.12.2006 № 231-ФЗ. – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
3. О персональных данных : Федеральный закон от 27.07.2006 № 152-ФЗ (ред. от 29.12.2025). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
4. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 43.01.09 Повар, кондитер : приказ Министерства образования и науки РФ от 09.12.2016 № 1569 (ред. от 01.09.2022). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
5. Трудовой кодекс Российской Федерации : Федеральный закон от 30.12.2001 № 197-ФЗ (ред. от 29.12.2025, с изм. от 06.02.2026). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
6. Налоговый кодекс Российской Федерации (часть первая) : Федеральный закон от 31.07.1998 № 146-ФЗ (ред. от 26.02.2026). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».
7. Семейный кодекс Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.1995 № 223-ФЗ (ред. от 23.11.2024, с изм. от 30.10.2025) (с изм. и доп., вступ. в силу с 05.02.2025). – Доступ из справ.-правовой системы «КонсультантПлюс».

2. Научно-методическая литература

1. Иванова Н.С. Интерактивные технологии в современной образовательной практике // Вестник образования. – 2020. – № 8. – С. 34–40.
2. Петров А.В. Методика создания веб-квестов для школьников // Педагогические науки. – 2019. – № 12. – С. 58–64.
3. Смирнова Е.М. Использование игровых технологий в образовательном процессе // Современное образование. – 2021. – № 3. – С. 22–29.
4. Кузнецова Л.В. Разработка учебных материалов с использованием цифровых сервисов // Информационные технологии в образовании. – 2018. – № 5. – С. 45–52.
5. Федорова Т.И. Веб-квест как средство формирования критического мышления учащихся // Психология и педагогика. – 2017. – № 10. – С. 70–77.
6. Михайлова О.П. Технологии проектного обучения в условиях дистанционного образования // Образовательный журнал. – 2022. – № 2. – С. 14–21.
7. Васильев Р.Д. Современные подходы к организации интерактивных уроков по технологии // Технологическое образование в школе. – 2019. – № 7. – С. 33–38.
8. Орлова С.Н. Кулинарные проекты как средство развития познавательных интересов у младших школьников // Начальная школа. – 2021. – № 4. – С. 55–61.
9. Лебедева М.Г. Влияние игровых образовательных форм на мотивацию учащихся // Вестник педагогики. – 2020. – № 9. – С. 39–46.
10. Зайцева Е.В. Разработка и внедрение цифровых образовательных ресурсов // Образовательные технологии и общество. – 2018. – № 6. – С. 48–53.

