# Кисиленко Ирина Геннадьевна, учитель начальных классов МБОУ "Жердевская СОШ" Тамбовской области

# Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся

Современное образование, идущее в ногу со временем, базируется на новых информационных технологиях и предполагает формирование новых моделей учебной деятельности, использующих информационные и телекоммуникационные средства обучения. Одной из попыток привести в соответствие знания, умения и навыки учащихся с потребностями сегодняшней действительности, полной и переполненной информацией, стало изобретение веб-квеста, особого типа поисковой деятельности, которую учащиеся смогли бы осуществлять с помощью Интернета. Сейчас в учебных заведениях большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, это упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных презентативных формах. Поэтому использование в проектной деятельности учеников компьютера как инструмента творческой деятельности способствует достижению нескольких целей:

-повышение мотивации к самообучению;

-формирование новых компетенций;

-реализация креативного потенциала;

-повышение личностной самооценки;

-развитие невостребованных в учебном процессе личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

В настоящее время в различных сферах деятельности ощущается нехватка специалистов, способных самостоятельно и в команде решать возникающие проблемы, делать это с помощью Интернета. Поэтому работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит учебный процесс, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций:

-использование ИТ для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);

-самообучение и самоорганизация;

-работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);

-умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;

-навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Итак, что же такое веб-квест?

«Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год). Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» (Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Им определены следующие виды заданий для веб-квестов.

**Пересказ**– демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в **новом** формате: создание презентации, плаката, рассказа.

**Планирование и проектирование**– разработка плана или проекта на основе заданных условий.

**Самопознание**– любые аспекты исследования личности.

**Компиляция**– трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

**Творческое задание**– творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

**Аналитическая задача** – поиск и систематизация информации.

**Детектив, головоломка, таинственная история** – выводы на основе противоречивых фактов.

**Достижение консенсуса** – выработка решения по острой проблеме.

**Оценка** – обоснование определенной точки зрения.

**Журналистское расследование** – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

**Убеждение** – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

**Научные исследования** – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Структура веб-квеста, требования к его отдельным элементам

Ясное **вступление**, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

**Центральное задание**, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

**Список информационных ресурсов** (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

**Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

**Описание критериев и параметров оценки веб-квеста**. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

**Руководство к действиям** (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" веб-страниц и др.).

**Заключение**, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

Этапы работы над квестом

**Начальный этап** (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.   
Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль.   
Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

**Ролевой этап**

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

Задачи:

1) поиск информации по конкретной теме;   
2) разработка структуры сайта;   
3) создание материалов для сайта;   
4) доработка материалов для сайта.

**Заключительный этап**

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

**Критерии оценки работ учащихся**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Отлично** | **Хорошо** | **Удовлетворительно** |
| **Понимание задания** | Работа демонстрирует точное понимание задания | Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней; используется ограниченное количество источников. | Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме; используется один источник, собранная информация не анализируется и не оценивается. |
| **Выполнение задания** | Оцениваются работы разных периодов; выводы аргументированы; все материалы имеют непосредственное отношение к теме; источники цитируются правильно; используется информация из достоверных источников. | Не вся информация взята из достоверных источников; часть информации неточна или не имеет прямого отношения к теме. | Случайная подборка материалов; информация неточна или не имеет отношения к теме; неполные ответы на вопросы; не делаются попытки оценить или проанализировать информацию. |
| **Результат работы** | Четкое и логичное представление информации; вся информации имеет непосредственное отношение к теме, точна, хорошо структурирована и отредактирована. Демонстрируется критический анализ и оценка материала, определенность позиции. | Точность и структурированность информации; привлекательное оформление работы. Недостаточно выражена собственная позиция и оценка информации. Работа похожа на другие ученические работы. | Материал логически не выстроен и подан внешне непривлекательно; не дается четкого ответа на поставленные вопросы. |
| **Творческий подход** | Представлены различные подходы к решению проблемы. Работа отличается яркой индивидуальностью и выражает точку зрения микрогруппы. | Демонстрируется одна точка зрения на проблему; проводятся сравнения, но не делаются выводов. | Студент просто копирует информацию из предложенных источников; нет критического взгляда на проблему; работа мало связана с темой веб-квеста. |

Опыт показывает, что самыми суровыми судьями работ являются сами учащиеся. Здесь важно в заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное обсуждение. Открытое оценивание собственной работы и работы коллег позволяет учиться быть корректными в высказывании замечаний, определять наиболее интересные находки в выполненных заданиях, формулировать собственные критерии оценивания. В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов. Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы так и вне ее. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности (городское ориентирование - «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда.

Веб-квест — это уникальная возможность использования всемирной сети для обучения. Традиционное обучение часто ориентирует учащихся на поиск готовых ответов, накапливая информацию, но наиболее насущные вопросы требуют от учащегося больше времени тратить именно на размышление над значением и степенью важности информации. Веб-квест позволяет учащимся делать открытия, а не просто усваивать информацию.

**Библиографический список:**

1. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е.  Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.

2. Ястребцева Е. Н. Быховский Я. С. Моя провинция – центр Вселенной: Развитие телекоммуникационной образовательной деятельности в регионах, 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Федерация Интернет-образования, 2001. – 216