ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ КАК «МЕХАНИЗМ САМОИЗМЕНЕНИЯ» – УМЕНИЯ УЧИТЬСЯ

Штатнова Людмила Евгеньевна (luda361361@mail.ru)

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Верхнеуслонская гимназия» Верхнеуслонского района Республики Татарстан (МБОУ «Верхнеуслонская гимназия»)

**Аннотация**

В настоящее время в различных сферах деятельности нужны специалисты, способные 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. Если запустить данный механизм, то 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 презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных, буклетов, плакатов;
* 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. 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.

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.
* ***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 .

***Список информационных ресурсов*** 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**

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.

В настоящее время в разработаны веб-квесты о родном крае – это к 85-летию Верхнеуслонского района РТ. Роли этого квеста: историк, географ, экономист, политик, бизнесмен, хранитель легенд и преданий, библиограф…

В заключение хотелось бы указать ссылки на некоторые веб-квесты. По собственному опыту могу сказать, что только просмотрев хотя бы несколько подобных работ, можно вдохновиться на создание собственного проекта. А работа эта и полезная, и интересная, действительно активизирующая учебную деятельность.

Примеры квестов:

zunal.com/webquest.php?w=345660 zunal.com/webquest.php?w=345401

zunal.com/webquest.php?w=345403 zunal.com/webquest.php?w=344963

zunal.com/webquest.php?w=345408 zunal.com/webquest.php?w=345087

Литература

**http://festival.1september.ru/articles/513088/**