

УДК 37

DOI 10.21661/r-561594

Дементьева Марина Николаевна

учитель

МБОУ Лежневская СШ №10

п. Лежнево, Ивановская область

ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ

***Аннотация:** в статье освещается тема использования веб-квеста в учебном процессе. Автором представлены модели обучения по педагогике, структура веб-квеста.*

***Ключевые слова:** веб-квест, педагогика, учебный процесс.*

Быстрый рост объема информации, которым необходимо овладеть современному школьнику, требует от педагогов создания и использования новых эффективных средств обучения.

В педагогике различают несколько моделей обучения:

- *пассивная* – обучаемый выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит);
- *активная* – обучаемый выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- *интерактивная* – ученик становится субъектом взаимодействия, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов, организуется с учетом включенности в процесс познания всех учащихся без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой, особый, индивидуальный вклад. В ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальные, парные и групповые виды работы, используется проектная деятельность, ролевые игры. Осуществляется работа с различными источниками информации. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт,

обязательной обратной связи. В результате создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

В своей деятельности я использую технологию *веб-квест*. Веб-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды, сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Веб-квест (webquest) представляет собой проблемное задание с элементами ролевой игры. Цель работы в данной образовательной среде – организовать грамотную работу учащихся в Интернете, сформировать ключевые компетентности учащихся. Веб-квест – продукт совместной деятельности учителя и учеников, публикация созданных учащимися мини-проектов в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернете).

Веб-квест имеет определенную структуру:

- *введение*, в котором четко прописаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы;

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

- *ресурсы* – список информационных ресурсов (в электронном или бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернете по теме), необходимых для выполнения задания.

- *процесс работы* – описание процедуры работы, которую необходимо проделать каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы);

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

– *заключение* – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно продумать для этого этапа риторические вопросы, стимулирующие учащихся к продолжению своих опытов в дальнейшем.

В настоящее время большинство детей свободно пользуются современными информационными технологиями. Девайсы стали неотъемлемым атрибутом учащихся уже в начальных классах. Их грамотное использование в образовательном процессе позволяет упростить поиск информации, ее обработку и представление в различных презентационных формах.

Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, вносит разнообразие в учебный процесс, делает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при этом развивается ряд компетенций:

– информационных (умение ориентироваться в информационных потоках, навык выделения в них главного и необходимого; владение навыками использования информационных устройств; применение для решения учебных задач информационных и телекоммуникационных технологий; аудио-и видеозапись, электронная почта, Интернет; оформление результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т. п.);

– учебно-познавательных (умение ставить цель и организовывать ее достижение, пояснять свою цель; организовывать планирование, анализ, рефлексия, самооценку своей учебно-познавательной деятельности; умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор);

– социокультурных (умение работать в команде, осуществлять планирование, распределение функций, организовывать взаимопомощь, взаимоконтроль);

– коммуникативных (умение представить себя устно и письменно; владение способами взаимодействия с окружающими и удаленными людьми и событиями; выступление с устными сообщениями, умение задавать вопрос, корректно вести учебный диалог).

Наиболее важным моментом для педагогов в организации данной работы является понимание и желание узнавать новое, а учитель в свою очередь стимулирует положительное отношение к познанию в данном формате взаимодействия.

Приведу пример веб-квеста «Чудесный мир рассказов Виталия Бианки» (http://vebkvestbianki.blogspot.ru/p/blog-page_6.html) приуроченного к урокам внеклассного чтения. Мне захотелось расширить границы общения между ребятами из разных школ Лежневского района Ивановской области.

На подготовительном этапе были сформированы команды из разных классов и школ района, которые придумали себе название, девиз и прошли регистрацию участника веб-квеста. На первой страничке «Писательской» команды познакомились с биографией В. Бианки и создали интеллект-карты или паутинки ассоциаций, разместив их в совместной Google презентации. Важно было корректно работать с общим документом, не мешая другим командам. Следующим заданием на страничке «Литературной» нужно было решить кроссворд и пройти викторину по произведениям автора. Проверялась внимательность и вдумчивость прочтения рассказов и сказок В. Бианки. В заключение нужно составить облако слов воспользовавшись сервисом Tagul и разместить в совместной презентации Google/. На третьей страничке «Птичьей» команды составляли «паспорт птиц». Самым трудоемким этапом стала страничка «Мастерская диафильма», где нужно было создать диафильм по одному из произведений В. Бианки. В совместной Google форме активно шло распределение ролей, обязанностей и обсуждение идей и задумок по созданию диафильма. Готовые работы размещались в Google презентации.

На последней страничке «Домашней» команды попробовали себя в роли художников, проиллюстрировав задание по просмотренному мультипликационному фильму. Рисунки выложили на онлайн-доску Lino для совместного обзора. Команды работали каждая в своей школе, создавая совместный электронный продукт. На каждом этапе выполняли отметку в Таблице продвижения команд, где получали обратную связь организатора веб-квеста. Кульминацией данного мероприятия стала очная встреча со всеми участниками сетевой игры и награждение команд. Очная встреча прошла весело и интересно: была проведена

онлайн-викторина, показана инсценировка отрывка сказки В. Бианки, намечены планы на дальнейшее сотрудничество.

Таким образом, использование в педагогической практике веб-квеста способствует повышению мотивации самообучению, формированию новых компетенций, реализации креативного потенциала, повышению личностной самооценки, развитию личностных качеств, а творческий процесс преобразования информации из разных источников дает основу для прочных знаний.

Список литературы

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции / М.В.Андреева // Информационно-коммуникативные технологии в обучении иностранным языкам: тезисы докладов I Междунар. науч.-практ. конф. – М., 2004.
2. Быковский Я.С. Информационные технологии в образовании / Я.С. Быковский // ИТО-99: материалы междунар. конф. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ita.bilpro.ru> (дата обращения: 09.01.2024).
3. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство реализации навыков информационной деятельности учащихся / Н.В. Николаева // Вопросы интернет-образования. – 2002. – №7.