

ПЕДАГОГИКА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Сузьмина Анастасия Александровна

учитель математики

НОУ гимназия «ОР-АВНЕР»

г. Екатеринбург, Свердловская область

ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТА КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ РЕАЛИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА В ОБУЧЕНИИ

Аннотация: статья посвящена проблеме реализации деятельностного подхода в обучении. Данная работа является обобщением опыта работы по использованию исследовательской технологии веб-квестов. Особое внимание уделяется структуре веб-квеста, а также приведен пример квеста по математике, расширяющий знания по теме «Квадратные уравнения».

Ключевые слова: информационная компетентность, веб-квест, деятельностный подход.

Глобальная информатизация общества ставит перед системой образования проблему подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений и ответственному действию, к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, эффективному использованию ее возможностей и защиты от негативных воздействий. Обучение в школе должно обеспечить формирование у обучающихся информационной компетенции, знаний и умений, способов информационной деятельности, которые потребуются им в будущем.

Формирование навыков информационной деятельности – задача не только содержания образования, сколько используемых технологий обучения. Одна из них – технология веб-квестов. Изучение, овладение и применение на практике такой технологии очень актуальны.

В своей работе я использую технологию Веб-квест. Веб-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды.

Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Веб-квест (webquest) – это проблемное задание с элементами ролевой игры. Цель работы в данной образовательной среде: организовать грамотную работу учащихся в Интернете, сформировать ключевые компетентности учащихся. Веб-квест – это продукт совместной деятельности учителя и учеников. Результатом работы с веб-квестом является публикация минипроектов учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет).

Веб-квест имеет определенную структуру.

Структура веб-квеста.

Введение – ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

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).

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

Процесс работы – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить 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 включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

При работе над веб-квестом развивается ряд компетенций:

- использование информационных технологий для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных);
- 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 защиты проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

В 2014–2015 учебном году учащимся восьмого класса было предложено расширить знания по теме «Квадратные уравнения», используя веб-квест. Для работы учащимся необходим персональный компьютер с выходом в Интернет.

Работа учащихся осуществлялась в несколько этапов, исходящих из основной структуры.

1 этап. Описание ролей, сценарий веб-квеста.

Цель веб-квеста: расширить знания учащихся по теме: «Решение квадратных уравнений» Вам необходимо разбиться на группы по 2-3 человека. Все участники группы должны выбрать себе одну из ролей. Каждая роль предполагает выполнение определённых заданий, справиться с которыми вам помогут полезные ссылки в Интернет.

После выполнения всех заданий следует составить итоговый отчёт, который будет сформирован из отчётов каждого участника группы. Отчёт должен быть представлен в виде презентации.

2 этап. Формулировка задания для каждой роли.

Историки	Теоретики	Практики
<p>Вы – историк, который занимается историей развития решения квадратных уравнений. Задания: провести исследования материала по истории квадратных уравнений, ответить на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое квадратные уравнения. 2. Какие древние математики изучали решение квадратных уравнений. 3. Какие открытия совершили математики, изучая квадратные уравнения. 	<p>Вы – математики, который должен систематизировать все знания про квадратные уравнения. Задание: подобрать материалы по следующим вопросам:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определение квадратного уравнения. 2. Виды квадратных уравнений. 3. Основные теоремы, связанные с решением квадратных уравнений. 	<p>Вы – математики, которые должны рассмотреть основные задачи по теме квадратные уравнения. Задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть все виды задач про квадратные уравнения. 2. Решить по одной задачи каждого вида.

3 этап. Изучение источников работы.

Историки	Теоретики	Практики
<ol style="list-style-type: none"> 1. https://ru.wikipedia.org/wiki/%C5%E2%EA%EB%E8%E4 2. https://ru.wikipedia.org/wiki/%C1%F0%E0%F5%EC%E0%E3%F3%EF%F2%E0 3. http://matuha.ru/istoriya-matematiki/kvadratnie-uravneniya 4. http://www.kav-inter.1class.ru/page24_3_4/ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. http://skolkobudet.ru/publ/4-1-0-18 2. http://www.berdov.com/docs/equation/vieta_theorem/ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. http://uztest.ru/simulator/?IdParg=2212&num=1 2. http://egeurok.ru/load/826-kvadratnye-uravneniya.html

4 этап. Работа над веб-квестом (непосредственная работа каждого члена группы).

5 этап. Оценивание.

Итоговый квест будет оцениваться:

- «отлично» – в группе все работали активно, все вопросы раскрыты полно, структура ответов не нарушена, презентация выполнена с управляющими кнопками, использовано графическое оформление презентации;
- «хорошо» – все вопросы раскрыты, но недостаточно полно, или с нарушением структуры оформления ответов. Презентация выполнена с небольшими погрешностями;
- «удовлетворительно» – неправильно оформлена презентация, недостаточно полно даны ответы на вопросы;

– «неудовлетворительно» – нет ответа хотя бы на один вопрос или не выполнена презентация.

Итоговая оценка каждому учащемуся выставляется та же, что и оценка всего квеста.

Таким образом, используя веб-квест, ребята:

- учатся добывать знания самостоятельно;
- выстраивать работу по алгоритму;
- приобретают навыки, используя различные виды деятельности, такие как: поиск и систематизация информации по теме, в процессе работы поставлены в ситуацию выбора роли, темы, ресурсов;
- учатся пользоваться различными информационными источниками: материалами учебника, ресурсами.

Итак, веб-квест – это удобная форма работы для активизации учебной деятельности, повышения интереса к предмету, а главное – уместная в рамках реализации деятельностного подхода к обучению как основного подхода реализации ФГОС.

Список литературы

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам: Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. Кузнецова Т.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>