

Веб-квест-технология



Работу
выполнила
учитель МКОУ
«СОШ №3» г.
Гремячинска
Пермского края
Немыкина Т. А.

Веб-квест от английского "webquest"

—

«Интернет поиск».





- Веб-квест (webquest) — это современная образовательная технология, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием информационных ресурсов Интернета для выполнения определенного учебного задания.

WEB-КВЕСТЫ

Впервые модель была представлена преподавателем университета Сан-Диего **Берни Доджем в 1995 году.**

Учителя всего мира используют эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке.



ВЕБ-КВЕСТ Задачи

компиляция

пересказ

детектив

журналистское
расследование

проектирование
и планирование



научные
исследования



творческое
задание



аналитическая
задача



самопознание



суждение



убеждение



достижение
консенсуса

Иллюстрированные загадки

СВО ВЕЩАМИ

журналистские

творческие

монопроекты

структурские

пересказ

ПО ПРЕДМЕТНОМУ
СОДЕРЖАНИЮ

Межпредметный квест

Решение спорных проблем

научные

самопознание

ПО
ДЛИТЕЛЬНОСТИ
ВЫПОЛНЕНИЯ

долгосрочные

исследования

аналитические

ПО ТИПУ
ЗАДАНИЙ

краткосрочные

исследовательские

- **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.

Формы web-квеста также могут быть различными. Приведём наиболее популярные:

- Создание базы данных по проблеме, все разделы которой готовят ученики.
Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.) Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

Структура веб-квеста

- 1. **Введение** - краткое описание темы веб-квеста.
- 2. **Задание** - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.
- 3. **Порядок работы и необходимые ресурсы** - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом.
- 4. **Оценка** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.
- 5. **Заключение** - краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.
- 6. **Использованные материалы** - ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста.
- 7. **Комментарии для преподавателя** - методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест



Критериями методической оценки веб-квестов являются:

- Введение - мотивирующая и познавательная ценность.
- Задание - проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность.
- Порядок работы и необходимые ресурсы - точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки - вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий;
- при использовании элементов ролевой игры - адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.



При работе над веб-квестами участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работы,
- качества аргументации, оригинальности работы,
- навыков работы в микрогруппе,
- устного выступления,
- мультимедийной презентации,
- письменного текста и т.п.

Роль учителя (организатор, координатор, консультант)

Корректно смоделировать стратегии решения конкретно поставленной задачи, направить учащихся, создать актуальную, значимую для учащихся обучающую ситуацию.





Этапы работы учащихся с квестом

- Ознакомление с его целью и задачами.
- Распределение ролей между участниками группы.
- Ознакомление с критериями оценки как индивидуальной деятельности так и совместного конечного продукта.
- Самостоятельная деятельность по поиску и компиляции информации.
- Совместная деятельность участников группы по подготовке конечного продукта квеста.
- Презентация конечного продукта перед одноклассниками.
- Этап саморефлексии.

Веб-квест способствует

- -повышению мотивации к самообучению;
- -формированию новых компетенций;
- -развитию креативного потенциала;
- -повышению личностной самооценки;
- -развитию не востребуемых в учебном процессе личностных качеств (поэтические, музыкальные, художественные способности).



Результатом выполнения заданий квеста должно быть

- Не бездумное копирование фрагментов найденной информации, но ее критическое осмысление учащимися, переработка с целью формирования нового знания.



Результат веб-квеста

- Итоговый проект веб-квеста может быть представлен в виде презентации, доклада, театральной постановки, статьи и т. д.

Работа с веб - квестом влияет на систему ценностей учащихся, их моральных качеств. Создается атмосфера сотрудничества.



**ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ
КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА**

Теоретическая основа квеста как образовательной технологии

- -критическое и творческое мышление;
- -проблемное обучение;
- ситуационно обусловленное обучение в аутентичных условиях;
- -обучение в группе.



Характеристика квеста как способа организации проектной деятельности учащихся

- Веб-квест - групповой вид деятельности, предполагает продуктивное взаимодействие всех участников для достижения общей цели, создания общего конечного продукта исследования;
- Мотивационным моментом квеста считается распределение ролей между его участниками, когда каждый из них выполняет определенную функцию, отвечая за тот или иной вид деятельности;
- Веб-квест может создан как в рамках одного предмета, так и быть межпредметным, задействуя базовые знания учащихся из разных областей науки.



Веб-квест. Высокая мотивационная обеспеченность.

- Уход от традиционных однотипных заданий, постановка актуальных вопросов и проблем вызывает интерес учащихся, повышает мотивацию.
- Ученики имеют дело не с одним учебником, а получают доступ к поисковым системам, последним новостям. Могут узнать мнение экспертов.
- Работа в группе, осознание себя необходимой частью целого накладывает на учащегося ответственность перед остальными членами класса.
- На этапе работы в группе происходит трансформация полученных из Интернета фактов в новое знание.
- Возможность презентации конечного продукта перед аудиторией, публикация в Интернете – стимулирует учащихся на приложении максимальных усилий.

Веб-квест на уроках. Преподаватель тратит минимум учебного времени, охватывая максимум материала благодаря

- постановке конкретной задачи квеста;
- Наличию доступно и детально прописанных шагов, указаний к выполнению поставленной задачи;
- Разделению работы учащихся по ролям;
- Точно прописанных заданий для каждого участника, наличии наводящих вопросов и ссылок на интернет-источники;
- Доступу к критериям оценки как индивидуальной так и групповой работе.





Работа над веб-квестом развивает компетенции:

- Информационные: работать с информацией, анализировать, обобщать ее, устанавливать ассоциации с ранее изученным, делать выводы.
- Проектные: генерировать идеи, находить варианты решения проблемы, предвидеть возможные последствия принимаемых решений.
- Коммуникативные: вступать в общение, отстаивать свою точку зрения.
- Интерактивные: сотрудничать с другими, принимать их точку зрения, доверять партнерам, отвечать за результат своего труда.
- Медийные: умение работать с компьютерными средствами.



- Прежде чем создавать ВК необходимо решить действительно ли его необходимо создавать «с нуля». Можно легко адаптировать существующие ВК к вашим учебным целям:
<http://webquest.sdsu.edu/adapting/index.html> Search Bernie Dodge's WebQuest Site
<http://edweb.sdsu.edu/webquest/matrix.html> Tom March's Best WebQuests
<http://bestwebquests.com>



Процесс создания ВК:

- 1. Выберите тему, подходящую для ВК:
<http://webquest.sdsu.edu/project-selection.html>
- 2. Подберите дизайн для этой темы:
<http://webquest.sdsu.edu/designpatterns/all.htm>.
Напишите задание и создайте и опишите роли для учащихся. Выбор задания - это наиболее трудная часть ВК.
- 3. Заполните секцию выбора критериев для оценки учащихся. Продублируйте это в секции для преподавателей.
- 4. Подберите комплект Интернет — ресурсов, необходимых учащимся для выполнения задания.
- 5. Заканчивать создание ВК рекомендуется написанием введения и заключения.



Где можно найти:

- Веб-квесты, удовлетворяющие данным методическим критериям, размещаются в коллекциях на портале веб-квестов университета Сан Диего (Калифорния, США), <http://webquest.org>
- и на портале Best WebQuests <http://www.bestwebquests.com>.
- □ Для создания веб-квестов разработаны специальные шаблоны, позволяющие преподавателям самостоятельно создавать веб-квесты.
- □ Коллекции веб-квестов по многим учебным дисциплинам на разных языках для различных возрастных групп обучающихся - учащихся начальных классов, школьников, студентов, взрослых, размещаются на образовательных порталах.

Некоторые дополнения:

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников. Дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т. п.) и действовать в соответствии с ними: например, если преподаватель предложил роль секретаря Объединенных Наций, то этот персонаж может послать письмо другому участнику (который играет роль президента России, например) о необходимости мирного урегулирования конфликта.

Web-квест может касаться одного предмета или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее.



Заключение

Мы считаем ВК очень своевременным и полезным инструментом для внедрения элементов игры в обучение. Обучение становится более интересным, кроме того повышается мотивация. Современные преподаватели, применяющие ВК, меняют традиционные методы обучения на более перспективные. Мы уверены, что процесс обучения с применением ВК обязательно найдет своих последователей везде, где есть Интернет.

Используемые ресурсы

- Электронное учебно-методическое пособие «Веб-квесты как способ организации проектной деятельности и развития универсальных учебных действий основной школы. Автор М. А. Мосина . Пермь, 2013г, ПГГПУ
- Материалы поисковой системы Яндекс.