

## Тематика

Современные образовательные технологии:  
педагогические проблемы реализации, теория и практика

## Тема работы

Веб-квест как средство активизации познавательной деятельности учащихся

В современном обществе получение образования детьми является одним из основных и неотъемлемых условий их успешной социализации, обеспечения их активного участия в жизни общества, эффективной самореализации в различных видах профессиональной и социальной деятельности. Быстрый рост объема информации, которой необходимо овладеть, требует создания и использования новых эффективных средств обучения с детьми. Обучение детей должно обеспечить формирование у них информационных компетенций, знаний и умений, способов информационной деятельности, которые потребуются им в новой, быстро развивающейся информационной среде.

Одной из педагогических технологий, обеспечивающей формирование таких навыков является метод проектов, получивший в последнее время широкое применение в школьном обучении. Наибольший интерес у учащихся вызывают приключенческие, или игровые, проекты. К таким проектам относятся образовательные веб-квесты. Образовательные веб-квесты являются разновидностью квест-проектов, **веб-квест** – это квест-проект, представленный в среде WWW средствами Web-технологий.

**Квест-проект** объединяет в себе идеи проектного метода и игровых технологий, в частности, квестов. Под квестом (от англ. quest - путешествие) понимают компьютерную игру, в которой игрок должен добиться какой-то конкретной цели (выполнить задание или собственно пройти "квест"), прибегая к помощи собственных знаний и опыта, а также общаясь с участниками квеста. Кратковременный квест-проект преследует простые образовательные цели – расширение, углубление знаний и их интеграцию. В долгосрочных квест-проектах учащиеся расширяют и преобразуют свои знания, получаемые из информационных источников, Интернет и реальной жизни.

К основным требованиям к образовательному Веб-квесту можно отнести следующие.

1. Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося.
3. Список информационных ресурсов, необходимых для выполнения учащимся задания.
4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. Руководство к действиям, которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.
6. Заключение, в котором суммируется опыт, полученный учащимися при выполнении самостоятельной работы над квестом.

Сюжет, ролевая структура квеста могут определить лишь то, насколько увлекательной и интересной будет работа в нем. Учащийся в процессе работы над квестом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов и т.д. С точки зрения информационной деятельности при работе над квестом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выделяют следующие **этапы работы над веб-квестом**:

1. На первом этапе учитель проводит **подготовительную работу**, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания.
2. На этапе **выполнения задания** формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно.
3. На этапе **оформления результатов деятельности** происходит осмысление проведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде web – сайта, html – странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа.
4. **Обсуждение результатов** работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, оформления виртуальной стены, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы.

При работе над веб-квестом развиваются следующие компетенции учащихся: использование информационных технологий для решения профессиональных задач; самообучение и самоорганизация; работа в команде; умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор. Таким образом, технология web-квестов - относительно легкий способ научиться пользоваться Всемирной паутиной в образовательных целях.

Среди достоинств этой технологии обучения можно назвать следующие:

- web-квесты дают учителю ясный образец того, как проводить проектную работу;
- учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении задания, в итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания;
- ученики с удовольствием работают по этой технологии для повышения знаний по предмету.

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд **практических задач**:

- участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем;
- создает возможность развития навыков общения в Интернете, тем самым, реализуя основную функцию– коммуникативную;
- веб – квест поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки;
- участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений;
- участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;
- размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов.

В реальности при реализации технологии Веб-квестов существует немало трудностей: для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть; технология web-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности; медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов; затруднен контроль за самостоятельной работой учащихся.

Веб-квесториентирован на реализацию образовательных стандартов среднего(полного) общего образования. Совершенствуются следующие универсальные учебные действия учащихся: критическое мышление, технологическая и информационная грамотность, навыки сотрудничества.

После завершения работы над Веб-квестом учащиеся смогут достичь личностные результаты:

- использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций, публикаций для представления результатов поисковой и исследовательской деятельности;

- выражать своё мнение по проблеме;
- аргументировать свою точку зрения;
- приводить примеры, иллюстрирующие изучаемую проблему;
- анализировать, сопоставлять факты и делать выводы;
- обрабатывать полученную информацию;
- сотрудничать с другими учащимися и родителями, продуктивно работать в команде для решения поставленной проблемы;
- находить нужные информационные ресурсы;
- применять творчески свои идеи.

#### Метапредметные результаты:

- способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности;
- способность осуществлять информационный поиск, оценивать степень значимости источника;
- умение структурировать найденную информацию;
- проводить анализ найденной информации, делать выводы на основе совокупности отдельных фактов;
- осознание правил и норм взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
- навыки использования средств ИКТ для сопровождения интеллектуальной деятельности, развития универсальных учебных действий.

#### Предметные результаты:

- усвоение первоначальных сведений;
- использование базового понятийного аппарата на уровне, доступном для понимания средних школьников;
- умение описывать и характеризовать явления в изучаемой области на языке науки.

Сегодня цели образования заставляют учителя выбирать способствующие активному процессу познания учебные методы и формы организации работы, которые развивают у детей умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя к работе. Этому в работе с обучающимися способствует применение технологии Веб-квеста.

### **Литературные источники**

1. А. А. Кузнецов, А.Л. Семенов, А.Ю. Уваров О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии» // Информатика – 2001. - № 17. – с. 21
2. С. В. Семенов Проектный подход // ИНФО. – 1997. - № 5. – с. 37.
3. И. Ю. Степанова Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции "Российская школа и Интернет", Санкт-Петербург, 2001
4. Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров 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.
5. И. Д. Чечель Метод проектов: Субъективная и объективная оценка результатов // Директор школы. – 1998. - № 4. – с. 3
6. Е. Н. Ястребцева , Я. С. Быховский Моя провинция – центр Вселенной: Развитие телекоммуникационной образовательной деятельности в регионах, 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Федерация Интернет-образования, 2001. – 216 с.