

# Методическое пособие по применению технологии веб-квест

*Безубенко С.А., Бутакова О.П., МАОУСОШ №19 г.Томска*

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Технология веб-квест соответствует требованиям ФГОС, т.к. позволяет осуществлять системно-деятельностный подход в обучении.

Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе.

**Веб-квест** - это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой учащиеся осуществляют поиск информации в сети по указанным адресам.

Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) предложили в 1995 году Берни Додж и Том Марч, профессора образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Авторы разрабатывали инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов.

Классифицируют веб-квесты по:

- Длительности выполнения:
  - кратковременный
  - длительный
- предметному содержанию:
  - монопроекты
  - межпредметные
- типу заданий, выполняемых учащимися.

Берни Додж выделяет четкую **структуру веб-квеста**: вступление, центральное задание, список Интернет-ресурсов, описание процедуры работы, руководство к действиям, оценка, заключение. Это обязательные составляющие.

Дополнительная мотивация учащихся при выполнении web-квеста создается возможностью самостоятельно выбрать роль и действовать в соответствии с ней (например, гидролог, геолог, эколог, историк, журналист, турист, детектив и т.п.). Выполняя различные роли, учащиеся рассматривают проблему с разных сторон.

Задания Web-квеста представляют собой отдельные блоки вопросов (задания для каждой роли) и перечни ссылок на сайты сети Интернет, где можно получить необходимую информацию. Вопросы формулируются так, чтобы при посещении сайта ученик вынужден производить отбор материала, выделив главное из найденной информации.

При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества информации создается такая учебная ситуация, которая позволяет **достигать метапредметных результатов.**

- использовать ИТ для решения практических задач;
- формировать навыки самообучения и самоорганизации;
- развивать умение работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- получить навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащиты и защиты проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Эта технология широко используется в различных странах: Америке, Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и т.д. Поэтому в Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные web-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, масса методических советов для учителей о том, как и где найти полезные сайты при создании web-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию. На сайтах «Открытый класс» и «Электронные образовательные ресурсы» можно познакомиться с материалами семинара "Веб-квест как активная форма организации проектной урочной и внеурочной деятельности" и найти ссылки на конкретные разработки заданий и практические советы по созданию веб-квестов.

### **Содержание отдельных частей веб-квеста**

**Ясное вступление** содержит формулировку темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста. Вступление подготавливает и мотивирует учащихся. В целом тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности.

**Центральное 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).

**Список информационных ресурсов** - ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме, необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах.

**Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (вопросы по ролям, этапы работы, указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов). Веб-квест - один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучении – это игра и обучение одновременно.

**Оценка веб-квеста**, где указаны критерии и параметры оценивания работы с веб-квестом. Берни Додж 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.

**Руководство к действиям** 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.) Результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц или презентаций, докладов. При оформлении результатов деятельности происходит осмысление проведенного исследования. Обсуждение результатов работы над Web-квестами можно провести в виде публичного выступления, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы.

**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.

### **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.
- 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 онлайн источников.

### **Этапы работы учащихся над квестом**

- Начальный этап (командный) Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учиться работе с компьютерными программами.
- Рольевой 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.

### **О критериях оценки веб-квеста**

Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата. Bernie Dodge (<http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>) 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.

### **Создание веб-квеста.**

Шаг 1: определите тему.

Шаг 2: выберите сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания веб-квеста.

Шаг 3: придумайте задания. С начала выберите форму, в которой ученики получают задание. Есть несколько вариантов:

- \* В виде презентации. (напр. программа PowerPoint – расширение .ppt) На слайде размещаем картинку и пишем один или два вопроса. Так на каждом слайде можно рассмотреть определенную тему.
- \* В виде текста. (напр. программа Word – расширение .doc). Размещаем информацию с картинками и вопросы в виде отформатированного текста.
- \* Визуальный материал. Выглядит как набор картинок, фотографий, карикатур.

Шаг 4: придумайте систему оценивания.

Шаг 5: найдите источники информации, которыми будут пользоваться ученики для поиска ответов.

Шаг 6: имея на листе приблизительный план и основную информацию приступайте к размещению веб-квеста на сайте.

### **Размещение на сайте.**

Нужно зайти в Интернет и набрать адрес сайта для создания веб-квестов. Создать логин (зарегистрироваться) на сайте. Только зарегистрированные пользователи могут создавать веб-квесты. Чтобы пользоваться веб-квестом, регистрироваться не нужно. На каждую страницу можно загрузить картинку, соответствующую теме. Когда все страницы заполнены. Веб квест готов и его можно опубликовать. Квест станет доступен для других только после опубликования.

Пример квеста по географии «Еще одно открытие Австралии» - <https://sites.google.com/site/avstralia10klass/>

Веб-квест, как интерактивная форма организации проектной деятельности поощряет исследовательское мышление учащихся, способствует развитию универсальных навыков самостоятельности, критичности, коммуникативности и сотрудничества, углублению профессиональных компетенций, расширению кругозора каждого учащегося. Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов, воспитывает ответственность и уверенность в себе.

Таким образом, преимущества веб-квестов очевидны и данная технология достойна массового внедрения в учебном процессе и образовательном пространстве. Преимущество данной технологии состоит в том, что она применима к любому школьному предмету. Эта технология подходит как для организации урочной индивидуальной или групповой работы, так и для внеклассной работы.