

Web-Quests технологии в образовательном процессе

Последнее десятилетие стало для школьного образования периодом интенсивного поиска новых концептуальных идей в образовании. Однако время и практика показали, что ни одна из этих концепций не может рассматриваться как главная, так как они направлены на совершенствование отдельных компонентов сложной системы школьного образования.

Как добиться качества образования на практике? Центральное место в методической системе занимают проблемное и проектное обучение, которые органично соединяет в себе все остальные ее компоненты: исследовательскую деятельность; предпрофильную и профильную подготовку; метапредметные связи; работу с одаренными детьми; внеурочную деятельность по предмету; подготовку учащихся к итоговой аттестации.

Ведущим источником получения информации для учащихся в наше время стал Интернет. Неоспоримое преимущество Всемирной паутины в том, что она представляет собой неиссякаемый источник информации по любому вопросу. Однако, как может подтвердить любой, кто пытался найти там хоть что-либо, эта процедура приносит одни разочарования, требуя при этом значительных затрат времени и эмоций. Иногда она напоминает поиск иголки в стоге сена.

По этой причине работать над проектами, ставить задачи и отсылать учащихся за нужной информацией в Интернет вовсе не так просто, как кажется на первый взгляд. Ведь дети и подавно не смогут найти то, что им требуется.

Одно из возможных решений данной проблемы связано с использованием структурного подхода, который дает ученикам при работе с проектами различной направленности возможность использовать свой труд более продуктивно, соединяя и комбинируя различные информационные ресурсы новыми способами, а также применяя творческие способности и навыки проблемного мышления. Эта технология называется «web-квест».

Web-Quests является одним из новых направлений проектной деятельности, хотя для Запада она уже не нова. Первые упоминания о ней относятся к началу 90-х годов прошлого столетия. Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Bernie Dodge и Tom March

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета.

Чаще всего web-квест определяют как проект с использованием интернет-ресурсов. Однако его главная особенность состоит в следующем: вместо того чтобы заставлять учащихся бесконечно блуждать по Сети в поисках необходимой информации, учитель дает им список web-сайтов, соответствующих тематике проекта и уровню знаний. Конечно же, дети должны будут зайти на эти сайты в поисках необходимых сведений, однако благодаря предоставленному заранее списку нужных ресурсов они не затеряются в Интернете и не станут бесцельно блуждать в нем, вместо того чтобы заниматься своим проектом.

Веб-квест направлен на развитие у учащихся навыков аналитического и

творческого мышления; преподаватель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности.

Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

В.Dodge описывает следующие виды заданий для веб-квестов:

Пересказ	Планирование и проектирование	Самопознание
Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.	Разработка плана или проекта на основе заданных условий	Любые аспекты исследования личности
Компиляция	Творческое задание	Аналитическая задача
Трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры	Творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика	Поиск и систематизация информации
Детектив, головоломка, таинственная история	Достижение консенсуса	Оценка
Выводы на основе противоречивых фактов	Выработка решения по острой проблеме	Обоснование определенной точки зрения
Журналистское расследование	Убеждение	Научные исследования
Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов)	Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц	Изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников

Другой очень важной чертой web-квестов является то, что они построены из определенного набора блоков:

Введение	предназначено для привлечения интереса учащихся
----------	---

Задание	описывает конечный продукт деятельности
Процесс	пошаговое описание процедуры того, что учащиеся должны сделать для реализации проекта; здесь также приводится список web-сайтов, на которых содержится необходимая информация
Оценка	в этой части приводятся критерии оценки работы учащихся
Заключение	подведение итогов проектной деятельности

Технология web-квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

- Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.
- Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.
- Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность учащимся полнее раскрывать свои способности.

Использование данной технологии в процессе обучения дает возможность:

- повысить заинтересованность учащихся в изучении учебной дисциплины;
- повысить мотивацию обучения;
- использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);
- наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи и т.д.;
- воспитывать информационную культуру учащихся.

Для решения каких задач может быть использована данная технология?

1. Усвоить базовые знания по дисциплине, разделу или теме курса.
2. Систематизировать усвоенные знания.
3. Сформировать навыки самоконтроля.
4. Сформировать мотивацию к учению в целом.
5. Оказать учебно-методическую помощь учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом.

Преподаватель, разрабатывая и используя квесты в учебном процессе, имеет возможность:

- легко распространять свой опыт, свою модель обучения той или иной учебной дисциплины на других преподавателей, так как единожды созданный квест может быть использован многократно;
- реализовать различные методы обучения одновременно для различных категорий учащихся, индивидуализируя тем самым процесс обучения;
- уменьшить количество излагаемого материала за счет использования демонстрационного моделирования;
- проводить отработку различных навыков и умений обучаемых, используя ПК

как тренажер;

- осуществлять постоянный и непрерывный контроль за процессом усвоения знаний;
- уменьшить количество рутинной работы, тем самым высвободив время для творческой работы и индивидуальной работы со студентами;
- сделать более эффективной самостоятельную работу студентов, которая становится и контролируемой, и управляемой.

С использованием квестов обучаемый получает возможность:

- вести работу в оптимальном для него темпе;
- вернуться к изученному ранее материалу, получить необходимую помощь, прервать процесс обучения в произвольном месте, а затем к нему возвратиться;
- легче преодолевать барьеры психологического характера (несмелость, нерешительность, боязнь насмешек);
- отрабатывать необходимые умения и навыки до необходимой подготовленности.

Использование технологии web-квест не допустит превращения Ваших учащихся в пассивных созерцателей!

Технология web-квест - это принципиально новая организация учебного процесса, новая дидактическая модель технологии обучения. Педагоги должны понять, что применение данной технологии оказывает значительное влияние на все компоненты учебного процесса обучения: меняется сам характер, место и методы совместной деятельности педагогов и обучаемых; соотношение дидактических функций; усложняются программы и методики преподавания различных дисциплин; видоизменяются методы и формы проведения учебных занятий. Иначе говоря, внедрение в учебный процесс таких высокотехнических методов преподавания неизбежно влечет за собой существенные изменения в структуре всей педагогической системы образования. Причем схема «человек – компьютер» обладает неизмеримо большими возможностями, способна предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса, отличный от традиционного.

Пример создания Web-Quests в Google

1	Пройти регистрацию	На ваш почтовый ящик, указанный при регистрации будет выслано письмо с ссылкой для подтверждения регистрации
2	Войти в google.ru	
3	Открыть все продукты Google	
4	В разделе для дома и офиса выбрать вкладку Сайты	<ul style="list-style-type: none">• выбрать вкладку «СОЗДАТЬ»;• в дополнительных шаблонах выбрать категорию школы и образовательные учреждения;• выбрать сайт веб-квеста;• присвоить имя сайта, адрес...

5	Веб-квест создан, можно перейти к его наполнению	
---	--	--

Пример: <https://sites.google.com/site/webkvestnikolaenkoei/>

1	Введение	<p>Времена, когда персональный компьютер был редкостью, остались в прошлом. В каждом доме и в каждом офисе обязательно имеется персональный компьютер, а на крупных предприятиях организуются целые компьютерные цеха.</p> <p>Однако проблема выбора комплектации при покупке компьютера всё еще остаётся актуальной, поскольку компьютеры постоянно совершенствуются, а в технических тонкостях комплектующих разбирается далеко не каждый пользователь.</p> <p>Компьютер является такой системой, в которой важен точный подбор компонентов для максимальной реализации его возможностей. И далеко не всегда наиболее дорогие компоненты оказываются наиболее подходящими. К тому же, к разным компьютерам предъявляются разные требования. Да еще и пользователь возлагает на свой компьютер свои ожидания.</p>
2	Задание	<p>1. Описать характеристики компьютеров предназначенных:</p> <ul style="list-style-type: none"> • для домашнего использования • для работы • для развлечений <p>2. Создать и представить свою работу в виде презентации или стенгазеты http://wikiwall.ru</p>
3	Выбрать роли	<p>- домашний пользователь</p> <p>- веб-дизайнер</p> <p>- геймер</p>
4	Указать ресурсы	Ссылки на сайты
5	Определить порядок работы и требования к оценке	

Источники:

1. <http://www.t-blohina.com/news/veb-kvest-tekhnologii/>
2. <http://www.ug.ru/archive/28204>