**Образовательный Web-квест как средство активизации учебной деятельности учащихся.**

Сейчас большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, это упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных презентативных формах. Поэтому использование в деятельности учеников компьютера как инструмента творческой деятельности способствует достижению нескольких целей:

* повышение мотивации к самообучению;
* формирование новых компетенций;
* реализация креативного потенциала;
* повышение личностной самооценки;
* развитие невостребованных в учебном процессе личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит учебный процесс, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций:

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

Итак, что же такое веб-квест?

**«Образовательный веб-квест - (webquest)** - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
Задание веб-квэста размещается на специальном сайте в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Например, веб-квест о родном крае. Роли этого квеста: историк, географ, экономист, политик, бизнесмен, хранитель легенд и преданий, библиограф…

Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год).

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах.

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Им определены следующие 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 он-лайн источников.

**Структура веб-квеста, требования к его отдельным элементам**

Ясное ***вступление***, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

***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, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

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

***Описание процедуры работы***, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

***Описание критериев и параметров оценки веб-квеста***. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

***Руководство к действиям*** (как организовать и представить собранную информацию), которое 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.).

***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.

**Этапы работы над квестом**

**Начальный этап** (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.

Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль.
Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

**Ролевой 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.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

**Критерии оценки работ учащихся**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Отлично** | **Хорошо** | **Удовлетворительно** |
| **Понимание задания** | Работа демонстрирует точное понимание задания | Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней; используется ограниченное количество источников. | Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме; используется один источник, собранная информация не анализируется и не оценивается. |
| **Выполнение задания** | Оцениваются работы разных периодов; выводы аргументированы; все материалы имеют непосредственное отношение к теме; источники цитируются правильно; используется информация из достоверных источников. | Не вся информация взята из достоверных источников; часть информации неточна или не имеет прямого отношения к теме. | Случайная подборка материалов; информация неточна или не имеет отношения к теме; неполные ответы на вопросы; не делаются попытки оценить или проанализировать информацию. |
| **Результат работы** | Четкое и логичное представление информации; вся информации имеет непосредственное отношение к теме, точна, хорошо структурирована и отредактирована. Демонстрируется критический анализ и оценка материала, определенность позиции. | Точность и структурированность информации; привлекательное оформление работы. Недостаточно выражена собственная позиция и оценка информации. Работа похожа на другие ученические работы. | Материал логически не выстроен и подан внешне непривлекательно; не дается четкого ответа на поставленные вопросы. |
| **Творческий подход** | Представлены различные подходы к решению проблемы. Работа отличается яркой индивидуальностью и выражает точку зрения микрогруппы. | Демонстрируется одна точка зрения на проблему; проводятся сравнения, но не делаются выводов. | Студент просто копирует информацию из предложенных источников; нет критического взгляда на проблему; работа мало связана с темой веб-квеста. |

Опыт показывает, что самыми суровыми судьями работ являются сами учащиеся. Здесь важно в заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное обсуждение. Открытое оценивание собственной работы и работы коллег позволяет учиться быть корректными в высказывании замечаний, определять наиболее интересные находки в выполненных заданиях, формулировать собственные критерии оценивания.

В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

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.

**Формы web-квеста также могут быть различными. Приведем 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.

Веб-квест «Сложение сил» <http://vebqwestf.fnv-site.ru/>

Веб-квест «История ВТ» <http://istoriya-vt.narod.ru/index.html>

Результаты работы могут быть представлены в виде презентации, схемы. Интересно совместное оформление результатов с помощью специальных сервисов.

**Wikiwall.ru** - удобный веб-сервис для совместной работы, выполненный в виде интерактивной доски, на которой можно размещать блоки текста, картинки и видео, а также рисовать "по клеточкам" линии, схемы произвольно и по точкам.
WikiWall позволяет создавать whiteboard без регистрации и приглашать собеседников для одновременной совместной работы просто отправив им UR, например, по электронной почте или с помощью интернет-мессенджера.

На свободном поле стенгазеты можно разместить текстовый фрагмент внутри текстового прямоугольного блока, а также видео из Сети и картинки в форматах JPG, GIF, PNG. Все блоки, размещаемые на стенгазете, получают свой номер - по порядку их размещения на сайте. Блоки можно перетаскивать по странице, менять их размер. Кроме того, на панели инструментов стенгазеты размещены кнопки доступа к другим функциям. Например, здесь есть инструменты рисования - карандаш, линейка, резинка. С помощью кнопки "Смотреть" можно открыть созданную страницу в режиме просмотра - редактирование страницы не будет доступно.

Особенность WikiWall состоит в наличии элементов wiki-функционала. Пользователям проекта доступна возможность сохранения версий документа. При этом нужно указать имя версии и кнопка для доступа к ней появится на панели инструментов. Для каждой версии можно будет просмотреть состояние стенгазеты, сделать "откат" истории изменений или удалить версию из общего списка.

Разные пользователи могут сохранять разные версии документа.

 [**Twiddla**](http://www.twiddla.com/) - это онлайн сервис для совместной работы. Twiddla позволяет размещать на рабочей поверхности текст, иллюстрации, математические формулы; встраивать документы, виджеты и html-код; общаться при помощи чата, в том числе и звукового. Также, в Twidlaсть возможность совместного просмотра веб-сайтов в режиме онлайн. Более того, на интернет страничках Вы можете делать свои пометки, которые видны тем, с кем Вы совместно работаете в Twiddla.

Для начала работы необходимо пройти [по этой ссылке](http://www.twiddla.com/) и нажать на кнопочку "*Go*" (Start a new meeting). Вот и все, перед Вами рабочий лист: работайте, приглашайте соавторов, общайтесь в чате.

Для приглашения соавторов необходимо нажать на эту кнопку  ("*Invite*") и вписать адреса электронной почты тех, кого Вы приглашаете совместно работать. Или Вы делитесь ссылкой (размещаете, например, ее на своем блоге), пройдя по которой желающие попадают в Вашу комнату Twiddla.

Итак, 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 развитию навыков общения Интернета, 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.