

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

Дмитриенко Вера Николаевна,

учитель русского языка,

МБОУ Одинцовская СОШ №5,

г. Одинцово

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТА

Аннотация. В статье рассматриваются возможности веб-квеста, его преимущества перед обычным «блужданием по сайтам».

Ключевые слова: web-квест, web-технологии, web-продукты, мотивация.

Одним из условий успешной реализации ФГОС является опора в образовательном процессе на системно-деятельностный подход и применение современных образовательных технологий с использованием web-ресурсов сети Интернет.

Компьютер прочно вошел в учебный процесс. Владение компьютерными технологиями встаёт в один ряд с такими навыками, как умение читать и писать. Современные школьники в большинстве своем свободно пользуются информационными ресурсами социальных сетей. Часто учащиеся, попав на интересный сайт, проводят значительно больше времени за компьютером, чем того требует подготовка уроков. Борьба с этим можно, отдав предпочтения веб-технологиям, то есть процессу поиска информации, обработки и предоставления ее в различных формах во Всемирной паутине через познавательные, развлекательные или игровые web-ресурсы.

Уникальная возможность использования в образовательном процессе открывается при работе с тематическими сайтами (web-ресурсами, посвященными какой-то одной теме). Обычно тематический сайт – это достаточно большой виртуальный массив информации своего рода специализированный тематический журнал, в котором авторы сайта рассматривают избранную ими тему

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

достаточно подробно и разносторонне. Именно такие сайты используются на практике при проведении уроков в форме квеста, на которых учащиеся включаются в активную познавательную или исследовательскую деятельность по поиску и обработке информации.

Quest (англ.) – целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой. Итогом квеста обычно является представление и защита своей темы, своего героя или эпохи.

Web-Quest отличается от простого поиска информации в Интернете, так как включает в себя три основных элемента:

1. Наличие учебной проблемы, которую необходимо решить.
2. Поиск информации по проблеме осуществляется в Интернете группой обучающихся. Каждый из членов группы имеет четко определенную роль и вносит свой вклад в решение общей проблемы в соответствии со своей ролью.
3. Вместо того, чтобы заставлять учащихся бесконечно блуждать по Сети в поисках необходимой информации, учитель дает список web-сайтов, соответствующих тематике проекта и уровню знаний.

Web-quest как интерактивная учебная деятельность имеет свои отличительные особенности, которые состоят в том, что:

- веб-квест охватывает отдельную проблему, учебный предмет или тему;
- информация для самостоятельной или групповой работы находится на различных веб-сайтах;
- поиск информации делает процесс прохождения квеста интересным;
- каждый ученик, осуществляя поиск информации для выполнения задания, работает в удобном для него темпе, выбирает посильные задания, оценивает свои возможности;
- работа в группе достигается путем ведения переговоров и достижения согласия всеми участниками квеста.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

Эти особенности обеспечивают формирование ИКТ-компетентности школьников, умение работать в команде, реализацию креативного потенциала личности, способствуют улучшению мотивации учащихся к самообучению, повышению личностной самооценки за итоги работы.

Вопросы внедрения квест-технологии в образовательный процесс рассматривались многими учеными, например, как дидактическое средство (Багузина А. И.), как интерактивная методика (Шаматонова Г. Л., Кадемия М. Ю.) в контексте ресурсно-ориентированного обучения (Кононец Н.), как средство реализации метода проектов (Дубаков А. В.), как средство развития медиакомпетентности учеников (Бадарацкий А. В., Григорьева И. В. и другие).

Попробуем определить круг задач, который призвана решить представленная технология. Учителя используют ее, как правило, для усвоения базовых знаний по дисциплине, разделу или теме курса; для систематизации знаний по предмету, формирования навыков самоконтроля, повышения мотивации к учению в целом, а также для оказания учебно-методической помощи учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом. Веб-квест можно использовать и как средство проверки знаний. В таблице 1 представлены задачи, для решения которых может быть использована данная технология:

Таблица 1

Задачи	Примеры
Для усвоения базовых знаний по дисциплине или теме курса	Веб-квест «Русское народное творчество» http://veradmitrienko18.wixsite.com/narodnoyetrovchestvo
Для систематизации знаний по предмету	Веб-квест по пьесе Д.И. Фонвизина «Недоросль» https://veravnd2013.wixsite.com/nedorosl
Для формирования навыков самоконтроля, повышения мотивации к учению в целом	Каждый Веб-квест

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

Для оказания учебно-методической помощи в самостоятельной работе	Веб-квест «Памятники города Сосногорска» http://kraeveds.wixsite.com/sosnogorskmonuments Веб-квест «В поисках Божьей истины...» https://veradmitrienko18.wixsite.com/velikojeslovo
Для проверки знаний	Веб-квест по творчеству Н.А. Некрасова http://veradmitrienko18.wixsite.com/nekrasov
Для воспитательной работы	Веб-квест «Кадетское движение – России возрождение» https://kraeveds.wixsite.com/kadetstvo , Веб-квест «Космос – это интересно» https://veradmitrienko18.wixsite.com/kosmos

Изучая суть этой технологии, применяя веб-квесты, созданные другими учителями, создавая веб-квесты самостоятельно, мы пришли к выводу, что WEB-квест – это реальное средство для мотивации к обучению школьников. Квест – это проект с элементами ролевой игры. А играть школьники любят.

Новизна проведения урока в форме web-квеста заключается в совершенствовании процесса обучения за счет применения деятельностного подхода и дополняет традиционную образовательную парадигму «учитель – учебник – ученик» современной и актуальной парадигмой «ученик – информационная среда – учитель». Данная парадигма в условиях информатизации образования является приоритетной для активизации познавательной деятельности и повышения мотивации учеников к использованию web-технологий как на уроках, так и во внеурочное время.

Список литературы

1. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7. – Текст : непосредственный.
2. Осяк, С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. – Текст : непосредственный.