

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

Микулич Анна Валерьевна,

учитель начальных классов,
МБОУ «СОШ №5» г. Сосногорска;

Дмитриенко Вера Николаевна,

учитель русского языка,
МБОУ «Кадетская школа» г. Сосногорска

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ВЕБ-КВЕСТ КАК НОВАЯ ФОРМА ПРИМЕНЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ

Аннотация. В статье рассматриваются возможности web-квеста, преимущества перед обычным «блужданием по сайтам», виды web-квестов для решения учебных задач.

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

Для успешной реализации ФГОС одним из условий является применение в образовательном процессе системно-деятельностного подхода и использование современных образовательных технологий. Компьютер стал одним из ведущих средств учебного процесса. Владение компьютерными технологиями встаёт в один ряд с умением читать и писать, поэтому отмахнуться от ИКТ не получится.

Расширяющийся доступ к мировым информационным ресурсам через сеть Интернет открывает различные возможности. Современная молодежь владеет компьютерной техникой и информационными технологиями, которые упрощают для учащихся процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных презентативных формах. Использование в образовательном процессе компьютера как инструмента творческой деятельности способствует достижению нескольких целей:

- рост мотивации к самообучению;
- формирование компетенций;
- повышение самооценки;
- формирования УУД;
- развитие личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

Чтобы учащиеся «не плутали» по сайтам, Берни Додж, профессор образовательных технологий государственного университета в Сан-Диего (США) и его ученик Том Март, преподаватель английского языка средней школы города Пауэй штата Калифорния, в 1995 году разработали модель веб-квеста, как одной из стратегий для успешной интеграции сети Интернет в учебный процесс [1]. Данная web-технология была направлена на процесс поиска информации, обработки и представления ее во Всемирной паутине через познавательные, развлекательные или игровые web-ресурсы.

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

При проведении уроков в форме web-квеста учащиеся включаются в активную познавательную или исследовательскую деятельность по поиску и обработке информации.

Существует несколько определений понятия web-квест, которые можно объединить:

- образовательный web-квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, целью которого является практическое закрепление полученных теоретических знаний по любой дисциплине, приобщение учащихся к исследовательской, проектной деятельности с помощью ресурсов Интернета [3].

Web-квест 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.

Таким образом, web-квест как интерактивная учебная деятельность, имеет свои отличительные особенности, которые состоят в том, что:

- web-квест охватывает отдельную проблему или тему;
- информация для самостоятельной или групповой работы находится на различных web-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.

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

Изучая особенности этой технологии, применяя примеры веб-квестов, созданные другими учителями, пробуя сделать web-квесты самостоятельно, мы пришли к выводу, что Web-квест и в начальной школе – это реальное средство для развития школьников. Квест – это проект с элементами ролевой игры. А играть младшие школьники любят.

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

При выполнении веб-квеста у учащихся развивается критическое мышление, они решают задачи на основе полученной информации и анализа обстоятельств, у них формируется умение самостоятельно принимать решение, брать на себя ответственность за их реализацию. Ребята анализируют каждый свой шаг, находят пути исправления ошибок. Они могут сами выбрать способ деятельности, выдвижения предположений, гипотез, поэтому я решила использовать эту технологию для организации проектной и исследовательской деятельности учащихся в начальной школе.

В таблице 1 представлены задачи, для решения которых может быть использована данная технология.

Таблица 1.

Задачи, для решения которых возможно применение технологии веб-квеста

Задачи	Примеры
Для усвоения базовых знаний по дисциплине или теме курса	Веб-квест «Русское народное творчество» http://veradmitrienko18.wixsite.com/narodnoyevorchestvo , Веб-квест «Путешествие в лесное царство» https://sites.google.com/site/putesestvievlesnoecarstvo/home/roli-1/kraevedy
Для систематизации знаний по предмету	Веб-квест по пьесе Д.И. Фонвизина «Недоросль» https://veravnd2013.wixsite.com/nedorosl
Для повышения мотивации к учению	каждый Веб-квест
Для оказания учебно-методической помощи в самостоятельной работе	Веб-квест «Памятники города Сосногорска» http://kraeveds.wixsite.com/sosnogorskmonuments
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 , «Правильное питание младших школьников»

Новизна проведения урока в форме веб-квеста заключается в том, что от традиционной образовательной парадигмы «учитель – учебник – ученик» образовательный процесс направляется парадигмой «ученик – информационная среда – учитель», в которой учитель – консультант. Эта парадигма в условиях информатизации образования является основой для активизации познавательной деятельности и роста мотивации учеников к использованию веб-технологий как на уроках, так и во внеурочное время.

Прохождение веб – квеста позволяет участникам самостоятельно найти информацию о жизни и творчестве писателей и художников, исторических событиях или особенностях территорий. Веб-квест позволяет:

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

- выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем;
- проводить экспертизу своих творческих способностей и умений;
- использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;
- сравнивать свой творческий продукт с работами других участников проекта, найти адекватную для себя творческую среду;
- развить творческие способности школьников.

Задания проекта ориентированы на разный уровень подготовленности учащихся, поэтому группам для ознакомления предлагается несколько сайтов сети Интернет. При разработке заданий и работ для проверки знаний участников квеста учитывались и их творческие способности, и увлеченность Интернет технологиями, и требования школьной программы.

Работа в web-квесте предполагает отбор самой значимой информации. Итогом квеста обычно является представление и защита своей темы, своего героя или эпохи в виде web-сайта, html – странички, слайд-шоу, буклета, презентации или фоторепортажа.

Результат прохождения web- квеста – это эффект от включения учеников в «добывание знаний» и их применение, то есть включение их в информационную деятельность. Использование технологии web-квеста как в младшем, так и в среднем, и в старшем звене, способствует не только расширению знаний учащихся по предмету, но и формированию их информационной культуры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Веб-квест: немного истории [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pandia.ru/text/77/482/10370.php> (дата обращения 18.05.2018)
2. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7.
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.
4. ФГОС [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/documents/336> (дата обращения 4.07.2017)