

Ушакова Е.Ю.

ВЕБ - КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Аннотация. Рост объема информации, которой необходимо овладеть обучающемуся в процессе обучения, требует использования эффективных средств обучения. Использование Интернета в качестве информационного источника создаёт предпосылки для развития исследовательских умений и познавательной деятельности обучающихся. В статье рассмотрены причины, по которым веб-квест технология является эффективным средством активизации познавательной деятельности обучающихся.

Ключевые слова: познавательная деятельность; веб-квест технология; самостоятельная работа.

E. Ushakova

WEB-QUEST TECHNOLOGY AS A TOOL FOR ACTIVATING STUDENTS' COGNITIVE ACTIVITY

Annotation. A large amount of information required for the student to learn in the learning process requires the use of effective learning tools. The use of the Internet as an information source creates prerequisites for the development of research skills and cognitive activity of students. This article considers the reasons why web-quest technology is an effective means of activating the cognitive activity of students.

Keywords: cognitive activity, web-quest technology, autonomous work.

Глобальные процессы информатизации общества требуют пересмотра методического содержания образовательного процесса и включения в него современных информационно-коммуникационных технологий. Перед образовательным процессом стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности.

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

На сегодняшний день для улучшения качества обучения предлагается учебный материал в цифровом формате: электронные учебники и учебно-методические пособия, вебинары, презентации, автоматизированный тестовый контроль, интернет-справочники, словари, чаты и форумы [6]. Но это чаще всего не способствует активизации самостоятельного познания и сохраняет за обучающимися роль пассивных участников процесса, что впоследствии приводит к их демотивации в учебной деятельности.

Одним из наиболее эффективных современных средств формирования познавательной деятельности обучающихся является использование веб-квестов в образовательном процессе.

Веб-квест (англ. Web-Quest) представляет собой разновидность проектной деятельности [3], систему специализированных заданий с элементами ролевой игры, поиск решения которых приводит к целенаправленному осознанному обращению к интернет-ресурсам [7]. Веб-квесты способствуют максимальной интеграции интернета и цифровых технологий в образовательный процесс [1, 2].

Веб-квесты могут проходить в индивидуальном, парном и групповом формате [3].

К конкурентным преимуществам данной технологии относятся:

- универсальность и применимость для широкого спектра учебных предметов;
- высокие демонстративные возможности раздаточного материала;
- интерактивность;
- структурированность изучаемого материала, формирование логических цепочек и причинно-следственных связей [7];
- возможность освоения учащимися нового материала в комфортном для них темпе [4];
- соответствие требованиям ФГОС [1];
- доступность для организации обучения в дистанционном формате [4];
- возможность работы через мобильные приложения [8].

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

В ходе обучения с использованием веб-квестов педагоги и исследователи наблюдали положительную динамику в познавательной и эмоционально-волевой сфере обучающихся:

- усиление познавательной активности;
- развитие критического мышления [7];
- развитие умения ориентироваться в больших информационных потоках [4];
- развитие навыков самообразования [5];
- повышение самооценки и укрепление веры в свои способности к учебной деятельности [3];
- улучшение межличностных отношений участников (в случае парной и групповой работы) [3].

В качестве основных минусов веб-квестов отмечают:

- высокую трудоемкость проектирования [4];
- зависимость качества реализации от функциональных возможностей техники [8].

Среди веб-квестов выделяют три основные классификации:

- по содержанию: межпредметные и монопроектные.
- по длительности: краткосрочные, долгосрочные (от 1 сеанса до нескольких месяцев работы).
- по типу заданий: загадки, демонстрация, компиляция, пересказ, планирование и проектирование, творчество, предварительный анализ, самопознание, убеждение, оценка, решение спорных проблем, конструктор, журналистика, научные исследования [6, 7].

Процесс проектирования веб-квеста состоит из пяти этапов:

1. Соотнесение планируемых результатов с функциональными возможностями имеющихся технологий.
2. Изучение программных средств.
3. Формулирование фабулы веб-квеста.

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

4. Создание алгоритма программы для реализации веб-квеста.
5. Соотнесение полученных результатов с поставленными целями [8].

Создание веб-квеста происходит по следующей структурной схеме:

1. «Введение», отвечающее за познавательную-игровую атмосферу и мотивацию участников. Во вводной части обозначается тема, дается общий обзор квеста, описываются игровые роли участников.

2. «Задание», содержащее непосредственное описание проблемы.

3. «Процесс», для реализации которого необходима инструкция с советами по поиску информации и вспомогательные промежуточные задания, выполнение которых может помочь в поиске ответа по основной задаче.

4. «Оценивание», содержащее в себе критерии и параметры обратной связи по результатам.

5. «Заключение», позволяющее ознакомиться с потенциальными возможностями развития в ходе выполнения заданий (знания, умения, навыки, компетенции).

6. «Использованные материалы» в виде списка информационных источников.

7. «Комментарии для преподавателя», в состав которых входят цели, задачи, планируемые результаты и методические рекомендации. Также возможно размещение в этом разделе аналитического обзора сильных и слабых сторон веб-квеста и информации по необходимому техническому оснащению [7].

Обучающемуся предоставляется:

- база данных по сформулированной проблеме;
- микромир с гиперссылками;
- интерактивная история, обеспечивающая сюжетно-ролевое взаимодействие;
- документы с анализом информации, позволяющие развернуть учебную дискуссию;
- онлайн-интервью с виртуальным персонажем [2].

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

К интерактивным ресурсам веб-квеста относятся:

- электронные карточки с заданиями;
- инструменты для виртуального перемещения объектов;
- музыкальный фон, сигнализирующий правильное или неправильное решение задания;

- сканирование QR- кода;
- использование гаджетов [8].

Для успешной реализации этой технологии необходимо техническое оснащение (компьютерный класс, высокоскоростной интернет) [7] и цифровая грамотность участников веб-квеста (навыки работы с компьютером, медиаграмотность, информационная грамотность, открытость к инновациям) [5].

Информационные источники, используемые в веб-квесте, педагог должен отбирать по следующим критериям:

1. Соответствие возрастным особенностям участников.
2. Соответствие текущему уровню подготовки учащихся [4].

Создание качественных веб-квестов требует определенного технического оснащения, базовой цифровой грамотности со стороны педагога и его готовности погрузиться в трудоемкий процесс.

В процессе использования информационных ресурсов Интернета и интеграции их в образовательный процесс, использование веб-квеста помогает успешно решать ряд задач:

- реализуется коммуникативная функция посредством представления возможности развития навыков общения;
- реализуется обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки;
- обучающийся получает возможность экспертизы своих творческих способностей и умений;
- обучающийся использует информационное пространство Интернета для своей творческой деятельности.

НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Таким образом, использование веб-квестов в образовательном процессе позволяет повысить мотивацию обучающихся для достижения запланированных учебных результатов. Целесообразность использования веб-квестов обусловлена соответствием современным потребностям и требованиям общества, возможностью формирования у обучающихся целого спектра метапредметных навыков, активизацией познавательных процессов и повышением мотивации к учебной деятельности.

Список литературы

1. Зонова С.А., Новосёлова Ю.А. Образовательный веб-квест как средство формирования универсальных учебных действий на уроках различного типа // E-Scio. – 2020. – №7 (46). – С. 433 – 441.
2. Ларионова Д.В. Технологии веб-квеста в создании педагогами медиаобразовательной среды // МНКО. – 2020. – №1 (80). – С. 30 – 32.
3. Новокрещенных Т.Г., Остерман А.В. Web-квест как активная форма внеурочной проектно-исследовательской деятельности по биологии // Пермский педагогический журнал. – 2018. №9. – С. 149-156.
4. Нурмиева Р.Р., Першина Н.О. Использование веб-квест технологий в обучении иностранным языкам // Казанский вестник молодых учёных. – 2018. – №5 (8). – С. 187 – 191.
5. Петрова Н.П., Бондарева Г.А. Цифровизация и цифровые технологии в образовании // МНКО. – 2019. – №5 (78). – С. 353 – 355.
6. Печникова Е.Н. Новые педагогические технологии в дополнительном профессиональном образовании // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии. – 2015. – №5 (51). – С. 45 – 50.
7. Сагитова Р.Р., Гайнуллина А. Веб-квест технологии в обучении иностранным языкам // Казанский вестник молодых учёных. – 2019. – №5 (13). – С. 116 – 119.
8. Шабалина Д. А., Ян Г., Лубнина А. В. Особенность «Веб-квеста» как игровой технологии обучения в условиях цифровой школы // Концепт. – 2020. – №10. – С. 72 – 88.

Ушакова Екатерина Юрьевна – магистрант, ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет», г. Москва, Россия

Ekaterina Yu. Ushakova – undergraduate, Moscow City University, Moscow, Russia