

Методическая разработка «Веб-квест - форма организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся»
учителя русского языка и литературы
ГБОУ гимназия № 540 Приморского района Санкт-Петербурга
Кравченко Аллы Евгеньевны

Пояснительная записка

Мы живем в век информационных технологий. Модернизация образования, базирующаяся на новых информационных технологиях, предполагает формирование новых моделей учебной деятельности, использующих информационные и телекоммуникационные средства обучения. Развитие компьютерных технологий, особенно Интернет - технологий, даёт мощный импульс развития образования. Одной из таких технологий является технология «веб-квест» (особый тип поисковой деятельности, которую учащиеся смогли бы осуществлять с помощью Интернета).

«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб – квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ обучающихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» (Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).

Веских причин для использования веб-квестов достаточно много. Это легкий способ включения Интернета в учебный процесс, при этом не требуется особых технических знаний. Возможно выполнение как индивидуально, так и группами. При этом достигаются две основные цели обучения языку – коммуникация и обмен информацией. Веб-квесты способствуют освоению презентационной, исследовательской, информационной и коммуникативной компетенций.

В настоящей методической разработке представлен опыт создания и использования в учебном процессе образовательной технологии Веб-квест (WebQuest), позволяющей расширить возможности организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся. Раскрыта суть инновационной методики и особенности её реализации в условиях ФГОС. Описаны основные этапы создания интерактивного обучающего квеста, структура веб-квеста, возможные варианты использования данной технологии в современном образовательном процессе. Веб-квест – это форма работы с учащимися, направленная на формирование умений, которые помогут жить и работать в непрерывно меняющемся мире, разрабатывать собственную стратегию поведения, делать выбор и нести за него ответственность.

Цель методической разработки: выявить необходимые педагогические условия применения веб-квест технологии в образовательном процессе для развития критического и творческого мышления обучающихся при организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся в соответствии с требованиями ФГОС.

Задачи:

- повышение уровня учебной мотивации путем предъявления творческих заданий-проектов с четко структурированным маршрутом поиска решения, избыточной информационной базой и средствами, ясными критериями оценки и неограниченной свободой учебных действий в рамках задания;
- повышение объема содержания обучения за счет отбора информационных ресурсов в соответствии с принципами наглядности, доступности, культуросообразности, научности, профессиональной направленности, актуальности и новизны информации;
- расширение арсенала активных методов обучения на основе сочетания проектного метода с проблемными, поисковыми, игровыми, интерактивными, командными методами обучения, направленными на развитие обучающихся.

Представленная технология позволяет достичь важных **образовательных результатов:**

- **личностных** – формирование мотивации к изучению нового и самосовершенствованию, понимание возможностей самореализации, раскрытие творческого потенциала;
- **метапредметных** – развитие коммуникативной компетенции, навыков работы с информацией (поиск, выделение, обобщение информации, создание проекта, решающего поставленную задачу), самоорганизации, способности выполнять разные социальные роли, пользовательских умений работы с компьютером;
- **предметных** – получение нового знания и применение его в учебно-предметных ситуациях, формирование научного типа мышления.

Ожидаемый результат:

- выполнение заданий по указанному алгоритму;
- создание, презентация и оценивание исследовательской или проектной работы;
- проектирование обучающимися индивидуального образовательного маршрута;
- освоение технологий организации деятельности.

Методический потенциал веб-квестовых технологий:

- тренировка и развитие навыков информационной деятельности;
- развитие творческого потенциала;
- развитие коммуникативных умений;
- развитие читательских компетенций;
- способ формирования мотивации;
- междисциплинарность.

Принципы реализации технологии веб-квест:

- учащиеся обсуждают решение проблем в реальных условиях;
- работа, в основном, проводится в Сети, она осмысленна и активна;
- организация взаимодействия обучающихся полностью отвечает требованиям эффективной самостоятельной не только индивидуальной, но и групповой работы;
- основным видом деятельности является работа с информацией на разных носителях, содержащейся в информационных ресурсах Интернета.

- возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения позволяет добиться глубины размышлений и аргументированных выводов;
- систематическая практика в совместной деятельности формирует самостоятельность и ответственность за собственную работу и работу всей группы;
- учащиеся приучаются выполнять разные социальные роли (лидера или исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей).

Формы работы учащихся: коллективная, групповая, индивидуальная

Выделены следующие виды заданий для веб-квестов:

- 1) *Пересказ* - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
- 2) *Планирование и проектирование* - разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- 3) *Самопознание* - любые аспекты исследования личности.
- 4) *Компиляция* - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
- 5) *Творческое задание* - творческая работа в определенном жанре.
- 6) *Аналитическая задача* - поиск и систематизация информации.
- 7) *Детектив, головоломка, таинственная история* - выводы на основе противоречивых фактов.
- 8) *Достижение консенсуса* - выработка решения по острой проблеме.
- 9) *Оценка* - обоснование определенной точки зрения.
- 10) *Журналистское расследование* - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
- 11) *Убеждение* - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
- 12) *Научные исследования* - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Правила создания веб-квестов:

1. Определение направления веб – квеста.
2. Выбор Интернет-сервиса и дизайна.
3. Подбор заданий, веб-ресурсов, планируемых результатов.
4. Наполнение веб-квеста содержанием.

«Технология создания веб -квеста»

І этап - подготовительный этап.	На І (подготовительном этапе) знакомимся с веб-квестом. <u>Вхождение в тему и создание условий для осознанного восприятия материала.</u>
Ознакомление с веб-квестом, распределение и	Данная страница содержит информацию о теме квеста, целях, задачах, продолжительности выполнения заданий веб-квеста. В качестве примера рассмотрим раздел сайта «Введение» веб-

<p>объяснение заданий, определение сроков выполнения проекта.</p>	<p>квеста «Души отдали за Русь». Здесь учащиеся знакомятся со следующей информацией:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Мы с вами начинаем прохождение веб-квеста "Души отдали за Русь" <p>Цель исследования: разобраться, почему канонизирована царская семья. Значение канонизации Царственных мучеников.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> -познакомиться с жизнью Николая Второго и его семьи (быт, традиции, воспитание детей); -подготовить историческую справку (события 1917-1918 гг.); - проследить последний путь Царской семьи (составление карты); - познакомиться с картинами разных художников, посвященными Николаю II и его семье; - познакомиться с иконами, написанными в честь страстотерпцев; - выяснить, какие храмы, часовни возведены страстотерпцам Николаю, Александре, Алексею, Татьяне, Ольге, Марии и Анастасии. - проанализировать стихотворения, написанные членами царской семьи; познакомиться с материалами, которые были найдены в переписке между родственниками царской семьи; проанализировать стихотворения, посвященные царской семье; составить психологическую характеристику семьи.
<p>II этап, процессуальный</p>	<p>На II этапе, процессуальном, происходит сбор информации, анализ, классификации, обобщение собранной информации, оформление результатов проекта. По мере необходимости проводятся индивидуальные консультации.</p>
<p>1.Начальный этап (командный).</p>	<p>Организация и самоорганизация учащихся в ходе дальнейшего выполнения заданий веб-квеста. Организация обратной связи.</p> <p>Знакомство со страницей «Направления работы». Изучение основных понятий выбранной темы. Распределение в команде ролей, предложенных обучающимся для прохождения веб- квеста. На этой странице ученики знакомятся с планом работы.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определяется количество человек в группе. 2.Указывается, где находится задание. 3.Предоставляются источники информации, указывается место их нахождения.
<p>2. Ролевой этап.</p>	<p>Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель учебная, а не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям использовать компьютерные программы и</p>

	<p>Интернет-ресурсы. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания итоговой творческой, исследовательской или проектной работы.</p> <p>Учитель организует работу учеников, проводит инструктаж выполнения учебного алгоритма действий.</p> <p>Порядок работы. Разделы 1-6 содержат ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации, файлы, необходимые для выполнения задания, которые позволяют более эффективно организовать работу над учебной темой.</p> <p>Веб-квест - это путешествие обучающихся по всемирной паутине в поисках ответов на вопросы веб-квеста. Учителю необходимо дать некоторые ссылки, которые помогут обучающимся найти ответы, но группы могут использовать и свои ресурсы. Поиск учителем нужных сайтов - очень кропотливая задача. Ссылки необходимо копировать и давать аннотацию к сайту. Источники информации могут быть в разном виде (например, ссылка на другой сайт, документ в виде текста или презентации, памятки, дополнительные материалы в виде инструкций, таблиц).</p> <p>На страницах представлены задания для ролей: биографы, историки, географы, искусствоведы, архитекторы, литераторы.</p> <p>Задание: определение и формулирование проблемной задачи, описание последовательности действий и формы представления конечного результата.</p> <p>3.Выполнение (четкость, релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов и заданий, ориентация на развитие мыслительных навыков)</p> <p>Например: Знакомство с ролью «Искусствоведы»</p> <p>Цель работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рассмотреть картины разных художников, посвященные Николаю II и его семье. 2. Л.Н.Толстой говорил, что глаза – зеркало души. Докажите, что высказывание "искусство – зеркало истории" верно. При помощи каких художественных средств В.Серов сосредотачивает внимание зрителя на глазах героя и что в них читается? 3. Как раскрывается в живописи личность Николая II? Как раскрывает художник Павел Рыженко трагическую тему императорской семьи? 4. Чем отличаются картины разных художников друг от друга? Что общего между ними?
III.	Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает

<p>Заключительный этап.</p>	<p>свою ответственность за опубликованные 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, отмечается степень вовлеченности учащихся в работу, соотнесение поставленных задач с достигнутым результатом.</p>
<p>IV. Рефлексия. Критерии оценивания.</p>	<p>Это ключевой раздел любого веб-квеста. Участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата: исследовательской и творческой работы, качества аргументации, оригинальности работы, навыков работы в микрогруппе, устного выступления, мультимедийной презентации, письменного текста.</p> <p>Раздел «Критерии оценивания» включает четыре основных аспекта выполнения заданий веб-квеста: понимание специфики вопросов, выполнение заданий учебного маршрута, результат и творческий подход при решении образовательных задач. Причём система оценивания близка и понятна обучающимся: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно». Наличие критериев соответствия позволяет получить максимально объективный результат оценивания учебной деятельности.</p>
<p>V. Результаты</p>	<p>Итогом работы учащихся с веб-квестом является «готовый продукт». Это может быть презентация, плакат, брошюра, коллаж, видеоролик, «литературный багаж», макет, спектакль.</p> <p>При проектировании веб-квеста задания могут быть разработаны с помощью таких готовых технологий, как:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ZooBurst- веб-сервис, который позволяет создавать свои собственные виртуальные 3-D мерные книжки. • Карты Google (Google Maps) - это современный картографический сервис, предоставляющий спутниковые интерактивные карты онлайн. • QR-код- приложение для быстрого входа, позволяющее вставлять разработку в свои блоги, сайты. • Скрайбинг - новейшая техника презентации (от английского "scribe" - набрасывать эскизы или рисунки), которая служит для визуализации информации. С помощью скрайбинга можно

	<p>"экранизировать" сказки, стихи, загадки.</p> <ul style="list-style-type: none"> • LearningApps - конструктор интерактивных заданий, являющийся приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. • Сервис Mindomo.com, позволяющий создавать красочные ментальные карты, содержащие фотографии, рисунки, звук, видео, к которым можно добавлять ссылки, что открывает новые возможности по оформлению текста. • ThingLink – сервис для создания интерактивного изображения. • Casoo.com — это простой и удобный сервис для создания диаграмм, схем, плакатов. При дистанционном обучении, участии в вебинарах или семинарах практикуется такая форма, как совместная работа онлайн в группе над проектом, заданием. • Wiki-стенгазета, которая позволяет группе учащихся расположить на странице и редактировать блоки с текстом, картинками и видео. Результатом является Web-страница, на которую делается ссылка. http://wikiwall.ru
--	--

Выводы

Таким образом, применение веб-квестов имеет ряд преимуществ в образовательном процессе:

- обучающиеся приобретают умение интегрировать знания, решать проблемы, возникающие в учебно-познавательном процессе, находить, анализировать и оценивать с точки зрения полезности найденную информацию, действовать в коллективе;
- использование не только теоретических знаний, полученных на уроках, но и собственного опыта обучающихся создает условия для формирования опыта принятия самостоятельного решения, вырабатывается модель поведения в той или иной ситуации;
- коллективная работа помогает преодолеть личную неорганизованность, победить замкнутость, формируя у обучающихся способность брать на себя ответственность.

Внедрение веб-квест технологии в образовательный процесс позволяет создать уникальную, целостную форму обучения, позволяющую дистанционно управлять самостоятельной учебной деятельностью обучающихся в подготовленной и дидактически структурированной Интернет-среде, что обеспечивает необходимый процесс погружения в информационную среду с одновременным освоением методов поисково-конструктивной работы в ней.

При работе с компьютерными технологиями меняется и роль педагога, основная задача которого – поддерживать и направлять развитие личности учащихся, их творческий поиск. Отношения с учениками строятся на принципах сотрудничества и совместного творчества. Происходит увеличение самостоятельной индивидуальной и групповой работы учащихся, увеличение объема практических и творческих работ поискового и исследовательского характера, а также повышения квалификации педагога.

Заключение

Можно сделать вывод, что технология веб-квест обеспечивает необходимые условия для мотивированной, самостоятельной, творческой деятельности обучающихся.

Итак, веб-квест технология позволяет создать современную модель обучения путем погружения обучающихся в информационную среду и возможностью дистанционного управления их самостоятельной учебной деятельностью. Дидактические возможности технологии веб-квестов заключаются в создании привлекательного и интенсивного учебного информационно-коммуникативного пространства. Посредством веб-квестов в этом пространстве удастся развернуть виртуальный учебный процесс путем объединения участников одного веб-проекта в единую социальную учебную сеть.

Ссылки на продукт:

1. Веб-квест по роману А.С.Пушкина "Дубровский" <https://dubrovsky-pushkin.jimdofree.com/>
2. Веб-квест по комедии Д.Фонвизина «Недоросль» <https://fonvizin-8.jimdofree.com/>
3. Веб - квест по повести А.С.Пушкина "Капитанская дочка" <https://pushkin-thecaptainsdaughter.jimdofree.com/>
4. Веб-квест по комедии Н.В.Гоголя "Ревизор" <https://inspector8.jimdofree.com/?logout=1>
5. Веб-квест Роман «Евгений Онегин» - энциклопедия русской жизни. <https://eugeneonegina-s-pushkin.jimdofree.com/>
6. Веб - квест роману Л.Н.Толстого «Война и мир» <https://levtolctoy10.jimdofree.com/>
7. Внеурочная деятельность- Веб - квест «Души отдали за Русь» <http://webquest540.jimdo.com>
8. Внеурочная деятельность - Веб - квест по рассказу Н.С.Лескова «Христос у мужика в гостях» <https://leskov7.jimdo.com/>
9. Веб-квест Поэзия «чистого искусства» <https://phettutchev10.jimdo.com/>
10. Межпредметный веб-квест- «Мир У.Шекспира» <https://hamlet9.jimdo.com/>
11. Интерактивная сетевая игра веб-квест - «Секреты сказок А.С.Пушкина» <https://igra5400.jimdo.com/>

Список литературы:

1. Гусейнова М.Э. Использование «Web-quest» технологии как способ активации учебной деятельности учащихся» / Информационные технологии для Новой школы. Материалы VII Всероссийской конференции с международным участием. Том 3. СПб: ГБУ ДПО «Санкт-Петербургский центр оценки качества образования и информационных технологий», 2016. 104с.
2. Даринская Л.А. Учитель и инновационная деятельность / Непрерывное образование. СПб АППО. 2017. Выпуск 2 (20) -17с. Режим доступа: http://www.spbappo.ru/images/files/nauch_deyat/zurnal_NO/no_vipusk20.pdf
3. Ивина Ю.С. Ключевые отличия традиционной и развивающей системы обучения в педагогической деятельности учителя / Всероссийский электронный научно-практический рецензируемый журнал Санкт-Петербургский образовательный вестник (электронный научно-практический рецензуемый журнал). Ноябрь-декабрь 2017.С.14 Режим доступа: <http://spbobrvest.ru/>

4. Министерство образования и науки Российской Федерации / Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа»/ [Электронный ресурс].
Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/документы/1450>
5. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Академия, 2002.- 272 с.
6. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Методика обучения с использованием новых информационно-коммуникационных интернет-технологий. М.: Глосса-Пресс, 2010. С. 97. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <http://www.lib.tsu.ru/mminfo/000349304/04/image/04-096.pdf>