

# ВЕБ-КВЕСТ В ПЕДАГОГИКЕ, или Как обучить работе с информацией

**Оксана Викторовна Горбунова,**  
учитель английского языка средней общеобразовательной школы № 28  
г. Мытищи Московской области

**Наталья Сергеевна Кузьмина,**  
учитель английского языка средней общеобразовательной школы № 28

Веб-квесты построены на основе современных информационных технологий и используют богатство и безграничность информационного пространства глобальной компьютерной сети в образовательных целях, в целях повышения мотивации при изучении той или иной темы, приобщения к современным технологиям, максимального использования возможностей Интернета в приобретении знаний из аутентичных источников. По сути, основу веб-квестов составляет проектная методика, которая возникла ещё в начале прошлого столетия.

- новые технологии • проектная деятельность • проблемное обучение • веб-квест
- критическое мышление • навыки XXI века

## Веб-квест в педагогике

Трудно представить работу школ без доступа в глобальное информационное пространство. Интернет стал универсальным средством поиска информации и передачи знаний. Многие педагоги осваивают и разрабатывают новые методики обучения, в той или иной степени ориентированные на Интернет. Вместе с этим накоплен определённый опыт использования ресурсов Интернета в организации самостоятельной работы учащихся. Прежде всего это использование Интернета при выполнении индивидуальных и групповых исследовательских работ. Однако, исследовательская методика с трудом вписывается во временные рамки обычного урока. Большая часть

времени, затрачиваемого на поиск информации, её обработку и анализ, а также на подготовку результатов исследования к презентации на занятии, приходится на внеурочное время. Такой способ интеграции Интернета в обучение различным предметам называется «веб-квест».

Впервые термин «веб-квест» (WebQuest) предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.

**Веб-квест (webquest)** в педагогике — проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Это одно из новейших средств использования информационно-коммуникационных технологий в целях создания урока, ориентированного в первую очередь на учеников, вовлечённых в учебный процесс. Веб-квест направлен на развитие у учащихся навыков аналитического и творческого мышления.

Специфика веб-квестов заключается в том, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого точное местонахождение той или иной порции учебной информации не имеет значения. Учащемуся предлагается задание решить какую-либо проблему, собрать в Интернете и использовать материалы по той или иной теме. Ссылки на часть источников даётся учителем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики либо представляют собственные веб-страницы по теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными. Б. Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.
2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.
3. По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ (*retelling tasks*), компиляционные (*compilation tasks*), загадки (*mystery tasks*), журналистские (*journalistic tasks*), конструкторские (*design tasks*), творческие (*creative product tasks*), решение спорных проблем (*consensus building tasks*), убеждающие (*persuasion tasks*), самопознание (*self-knowledge tasks*), аналитические (*analytical tasks*), оценочные (*judgment tasks*), научные (*scientific tasks*).

*Задания на пересказ* — самые примитивные и представляют самый простой пример использования Интернета как источника информации. Существует даже мнение о том, что веб-квесты, основанные только на пересказе, нельзя считать

веб-квестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для веб-квеста при условии, что:

- формат и форма докладов учащихся заметно отличаются от оригинальных материалов, то есть не являются простым копированием текста из Интернета в текстовый редактор;
- учащиеся свободны в выборе того, о чём рассказывать и как организовать найденную информацию;
- учащиеся используют навыки суммирования, отбора и обработки информации.

Суть *компиляционного задания* (*compilation task*) в том, что учащиеся должны использовать информацию из различных источников и привести её к единому формату. Финальная компиляция может быть опубликована в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта. Например, это может быть кулинарная книга, составленная из рецептов, собранных в Интернете, открытки для туристов и так далее.

*Веб-квест, созданный на основе задания-загадки*, требует синтеза информации из набора источников и создания головоломки, которую невозможно решить простым поиском ответа на какой-либо конкретной странице Интернета. Напротив, необходимо придумать загадку, решение которой требует:

- усвоения информации из множества источников;
- составления информации в единое целое посредством выводов и обобщений из разных источников информации;
- исключения сложных следов, которые могут вначале показаться правильными ответами на вопросы, но при ближайшем рассмотрении таковыми не оказываются.

*В журналистских веб-квестах* учащиеся должны собрать факты и организовать их в жанре новостного репортажа, интервью или другого журналистского жанра.

*Конструкторский веб-квест* требует от учащихся создания продукта или плана действий по выполнению заранее определённой цели в определённых рамках. Например, спланировать кухню, удовлетворяющую нуждам определённой семьи или найти работу и распланировать карьеру вымышленным выпускникам университета и так далее.

*Творческие веб-квесты* требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и так далее). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах. При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся.

*Веб-квесты по решению спорных проблем* предполагают поиск и представление различных, порой противоположных, мнений на одну и ту же проблему и попытку привести их к консенсусу.

*Убеждающий веб-квест* имеет цель создания продукта, способного убедить кого-то в чём-то. Такое задание выходит за рамки обычного пересказа и требует от учащихся разработки аргументов в пользу какого-либо утверждения, мнения, варианта решения проблемы на основе материалов, полученных при работе с квестом. Конечным продуктом такого проекта может быть выступление в суде, письмо, статья или пресс-релиз, постер, видеозапись, мультимедийная презентация, веб-страница и так далее.

*Веб-квесты, ориентированные на самопознание* имеют направлены на лучшее понимание учащимися себя самих, которое может развиваться через исследование он-лайн и офф-лайн ресурсов. Такие проекты встречаются редко, но примеры всё же существуют, например, веб-квест « кем я стану после окончания университета? », направленный на изучение ресурсов Интернет, связанных с будущей карьерой.

*Аналитический веб-квест* исследует взаимозависимость вещей реального мира в рамках заданной темы. Такие задания дают почву для получения учащимися знаний в условиях, при которых они должны внимательно изучить одну или несколько вещей и найти в них сходства и различия, а также вычислить скрытый смысл этих сходств и различий, понять связь причины и следствия и обсудить их значение. Например, при сравнении культур двух стран или народов необходимо не просто выявить их сходства и различия, а поразмышлять и порассуждать о том, что они означают, каковы их причины и следствия.

*Оценочные веб-квесты* представляют учащимся ряд предметов и просят их оценить или классифицировать, или выбрать решение из ограниченного списка. Зачастую, но необязательно, учащимся предлагается исполнять какую-либо роль в таких квестах, например, судьи в вымышленном судебном процессе.

*Научные веб-квесты* служат для знакомства и приобщения учащихся к научным исследованиям в различных областях знаний. Интернет богат как исторической, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке.

### Преимущества модели

Веб-квест — это принципиально новая организация учебного процесса, новая дидактическая модель обучения. Её применение оказывает значительное влияние на все компоненты процесса обучения: меняется сам характер, место и методы совместной деятельности педагогов и учащихся; соотношения дидактических функций; усложняются программы и методики преподавания различных дисциплин; видоизменяются методы и формы. Иначе говоря, внедрение в учебный процесс таких высокотехнических методов преподавания неизбежно влечёт за собой существенные изменения в структуре всей педагогической

системы образования. Причём схема «человек — компьютер» обладает неизмеримо большими возможностями, способна предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса, отличный от традиционного.

Веских причин для использования веб-квестов достаточно много. Это лёгкий способ включения Интернета в учебный процесс, при этом не требуется особых технических знаний. Веб-квест может выполняться индивидуально, но групповая работа при решении веб-квеста является более предпочтительной. При этом достигаются две основные цели обучения языку — коммуникация и обмен информацией. Веб-квесты развивают критическое мышление, а также умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. Веб-квест способствует поиску интернет-информации по заданию преподавателя, развитию компьютерных навыков учащихся и повышению их словарного запаса, поощряет учиться независимо от учителя. Учащиеся воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что повышает эффективность обучения.

Веб-квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интегративность обучения.

- Наглядность включает различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.
- Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.
- Интегративность включает все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность учащимся полнее раскрывать свои способности.

Использование этой модели в процессе обучения даёт возможность:

- повысить заинтересованность учащихся в изучении учебной дисциплины;
- повысить мотивацию обучения;
- использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);

- наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи;
- воспитывать информационную культуру учащихся.

Веб-квест может повысить мотивацию учащихся следующим образом:

- *Улучшение психоэмоционального настроения в обучении.* Так, реализуя мотивационный компонент, можно ввести в квест разнообразные игровые формы. Занимательность плюс иллюстративность особым образом окрашивают материал, делают процесс овладения знаниями более привлекательным, дают пищу воображению, содействуют формированию позитивных эмоций, придают уверенность в успешности, способствуют здоровьесбережению учащихся.
- *Использование как можно большего количества сенсорных каналов восприятия информации.* Здесь особенно ценны средства мультимедиа. Визуализация изучаемого материала создаёт условия для развития памяти и речи, делает открытыми знания, имеет большую воспитательную силу, служит хорошим исследовательским средством. Иллюстрации особенно необходимы тогда, когда объекты недоступны непосредственному наблюдению, а слово педагога оказывается недостаточным, чтобы дать представление об изучаемом объекте или явлении.
- *Средствами квеста можно за кратчайшее время продемонстрировать и динамические процессы, и статические образы.* Это особенно важно при формировании умения сопоставлять, сравнивать объекты и явления, обобщать факты, выделять главное, раскрывать ассоциативные связи.
- *Структурирование подачи учебного материала.* Применительно к модели веб-квест — это разветвлённая структура представления информации, реализуемая посредством гиперссылок, что

способствует организации чётких логических связей, содействует целостному пониманию изучаемого вопроса, позволяет оперативно регулировать объём содержания изучаемой темы, предоставляет учащимся возможность самостоятельно выстраивать индивидуальную траекторию обучения.

- *Активация исследовательской деятельности самого учителя и учащихся.* Доступ в Интернет предоставляет громадные возможности выбора источника информации. Её поиск и обработка могут рассматриваться как интерактивное диалоговое взаимодействие учащихся с компьютером, при котором преследуются реальные цели коммуникации (запрос и получение информации), в котором компьютер выступает в роли партнёра по коммуникации. При работе с большими объёмами информации у учащихся формируются умения и навыки критического мышления, способность сделать выбор и нести за него ответственность, оценивать эффективность информационного поиска, определять грамотно объём предлагаемой информации. Таким образом, происходит формирование информационной и коммуникативной компетентностей.

- *Визуализация результатов труда и оценка проделанной работы.* Поэтапные результаты работы, выведенные на экран, делают оценку деятельности учащихся наглядной, рефлексию — осознанной.

Эта модель используется для решения следующих задач:

1. Усвоить базовые знания по дисциплине, разделу или теме курса.
2. Систематизировать усвоенные знания.
3. Сформировать навыки самоконтроля.
4. Сформировать мотивацию к учению в целом.
5. Оказать учебно-методическую помощь учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом.

Учитель, разрабатывая и используя квесты в учебном процессе, имеет возможность:

- легко распространять свой опыт, свою модель обучения той или иной учебной дисциплины среди других учителей, так как единожды созданный квест может быть использован многократно;
- реализовать различные методы обучения одновременно для различных категорий учащихся, индивидуализируя тем самым процесс обучения;
- уменьшить количество излагаемого материала за счёт использования демонстрационного моделирования;
- проводить отработку различных навыков и умений обучаемых, используя компьютер как тренажёр;
- проводить постоянный и непрерывный контроль за процессом усвоения знаний;
- уменьшить количество рутинной работы, тем самым высвободив время для творческой работы и индивидуальной работы с учащимися;
- сделать более эффективной самостоятельную работу учащихся, которая становится и контролируемой, и управляемой.

С использованием квестов учащийся получает возможность:

- вести работу в оптимальном для него темпе;
- вернуться к изученному ранее материалу, получить необходимую помощь, прервать процесс обучения в произвольном месте, а затем к нему возвратиться;
- легче преодолевать барьеры психологического характера (застенчивость, нерешительность, боязнь насмешек);
- отрабатывать определённые умения и навыки до необходимой подготовленности.

В процессе творческой работы учащиеся используют не «готовые к употреблению» знания, упрощённые и клишированные формулы, а вовлечены в поисковую деятельность. Естественно, что любой веб-квест не должен быть изолирован от учебного процесса в целом, он нуждается в непосредственной связи с предыдущей и последующей познавательной деятельностью учащихся. Согласно критериям оценки качества, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест имеет

интригующее введение, чётко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источников.

### Веб-квесты в образовательном процессе

Эффективная интеграции веб-квестов в процесс обучения различным предметам возможна в тех случаях, когда веб-квест:

- является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы;
- сопровождается тренировочными упражнениями. Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо использоваться параллельно с ней.

Цели образования заставляют выбирать способствующие активному процессу познания учебные методы и формы организации работы, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя к работе. Именно поэтому использование компьютерных технологий в образовании открывает новые возможности и в методике образования, и в освоении и усовершенствовании знаний.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности.

Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

Более подробное описание различных типов заданий для веб-квестов и рекомендации по их разработке на английском языке можно найти на странице <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>

#### *Этапы работы над веб-квестом*

Чтобы чётко представлять себе, как работать над веб-квестом, сначала попытаемся дать ответ на вопрос: «Зачем нужно использовать веб-квесты?».

Проведение проектной работы с помощью сетевых ресурсов имеет ряд определённых преимуществ, а для учителей, которые впервые используют Интернет на уроке, веб-квесты — относительно лёгкий способ научиться пользоваться Всемирной паутиной в образовательных целях. Перечислим её **главные достоинства**:

- веб-квесты дают учителю ясный образец того, как проводить проектную работу;
- модель работы с веб-квестами используют огромное число учителей в самых разных странах, поэтому в Сети можно найти много интересных разработок. Начать можно с выбора готового продукта и использовать его без изменений (или, может быть, слегка изменив);
- в Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные веб-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, массу методических советов для учителей о том, как и где найти полезные сайты при создании веб-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию;
- учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении проекта. В итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания.

В реальности, конечно же, картина не столь радужная, и существует немало трудностей:

- для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть;
- веб-квест требует от детей и взрослых определённого уровня компьютерной грамотности; медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов);
- много веб-квестов, которые можно найти в Интернете, созданы за рубежом, поэтому их необходимо адаптировать к конкретным условиям обучения.

Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом:

**1.** На первом этапе учитель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил знания по изучаемому предмету или приобрёл новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, осознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по четыре человека на одну роль. Все члены команды помогают друг другу и учатся работе с компьютерными программами.

**2.** На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развивается критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформации полученной информации для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

**3.** На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведенного исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде web-сайта, html-странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

**4.** Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. Команда выдвигает человека, который будет защищать проект. Учитель может порекомендовать выступить ученику, чей вклад в работу минимален в силу каких-то причин (это может быть отсутствие дома компьютера или выхода в Интернет, неуверенная работа в HTML или графических редакторах, слабое логическое и аналитическое мышление). Такой ученик, осознавая ответственность перед всей командой, приложит все усилия, чтобы изучить материал, разобраться в проблеме, достойно представить проект, и, тем самым, получит хоть малое, но приращение своих профессиональных компетенций. На этом этапе закладываются такие черты личности, как ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией. В завершение работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

Работа с веб-квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат даёт вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде веб-сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

#### *Структура веб-квеста*

Веб-квесты используются достаточно давно и приобрели чёткую структуру. Однако, она не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Вы можете конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями

учеников. Обычно квест делится на четыре основных раздела: *Введение. Задания. Выполнение. Оценивание.*

Первая стадия — **Введение**. На этом этапе проводится подготовительная работа, происходит знакомство с темой, ставится проблема.

Раздел **Задание** чётко и точно объясняет, что учащиеся должны сделать в процессе работы над квестом. Задание задаёт мотивацию, а поэтому должно быть интересным для учащихся и привязанным к конкретной жизненной ситуации. Учащиеся при этом часто вовлекаются в ролевую игру по заданному сценарию.

Далее следует стадия **Выполнение**. Учащиеся выполняют ряд заданий и проводят исследовательскую работу, используя заранее определённые веб-ресурсы. Стадия выполнения предполагает создание одного или нескольких готовых продуктов, которые учащиеся затем представляют в конце работы.

Стадия **Оценивание** предполагает самооценку готового продукта, сравнение его с продуктами других групп. Учащиеся не только представляют свою работу, но и делают выводы, чему они научились, чего достигли. При групповой работе они оценивают также своё участие в проекте и свой личный прогресс. Учитель также оценивает работу, анализирует ошибки, даёт советы для будущей работы.

Конечно, такая структура может изменяться, усложняться, разделы могут иметь другие названия и делиться на подразделы, но приведённые выше этапы должны сохраняться.

#### *Составление веб-квестов*

Составление веб-квеста не требует обширных технических знаний. Можно определить следующие группы умений, необходимых для производства квеста:

#### ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА ОБУЧЕНИЯ

- Исследовательские умения.
- Необходимо уметь вести поиск в Интернете, быстро и точно подбирать ресурсы. Важно иметь навык работы в различных поисковых системах, уметь точно сформулировать вопрос.
- Аналитические умения.
- Также очень важно критически оценить найденные ресурсы. Прежде чем дать задания ученикам, необходимо посетить предлагаемые сайты и убедиться, что они подходят для выполнения заданий, соответствуют уровню учеников.
- Знание текстового редактора.
- Чтобы объединить текст, картинки и веб-ссылки в законченный документ, необходимо уметь работать с текстовыми процессорами. Этому можно научиться приблизительно за 10–15 минут.
- Перед тем как заняться составлением веб-квеста, всегда стоит «погулять» по Интернету — возможно, кто-то уже создал нечто подобное, что может вам пригодиться, и вам не стоит тратить время и силы и заново изобретать колесо.

Сильным учащимся, имеющим опыт работы в Интернете, можно предложить составить свой квест по интересующей их тематике. Предварительно их следует познакомить со структурой квеста, при необходимости снабдить списком полезных сайтов. Сознание того, что твоя работа может быть использована как задание для других учащихся, — очень сильная мотивация. **НО**