

ВЕБ-КВЕСТ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ инструмент

Оксана Викторовна Горбунова,
учитель английского языка средней школы № 28
г. Мытищи Московской области
e-mail: inshakovaoh@mail.ru

Ольга Анатольевна Иванова,
учитель английского языка средней школы № 1095 г. Москвы

При обучении по традиционной методике на уроках часто нет условий для установления метапредметных связей, поэтому у школьников не вырабатываются навыки использования интегрированных знаний, а без этих навыков трудно ориентироваться в заданиях, составленных по требованиям стандартов. Содержание учебного материала и форма, в какой он преподносится, не позволяют сформировать целостное видение мира, понимание места и роли в нём человека, получаемая информация не становится лично-значимой. В результате школьники не могут оперативно применять знания одного предмета при изучении другого, продуктивно их использовать при решении комплексных проблем.

• метапредметные результаты • функциональная грамотность • универсальные учебные действия • мотивация учащихся

Если программный материал рассматривается одновременно в рамках двух и более учебных предметов, получаемая информация приобретает практическое значение, а новые знания «наслаиваются» на базовые знания и навыки. Всё это формирует метапредметную компетентность школьников. Как построить процесс обучения так, чтобы каждый урок стал лично-значимым для каждого и обеспечивал высокий уровень обученности?

Веб-квест: да или нет?

Безусловно, обучение в современной школе должно быть направлено

на получение метапредметных результатов, то есть на формирование функциональной грамотности как способности человека максимально быстро адаптироваться во внешней среде и активно в ней функционировать.

Метапредметные результаты становятся связующим звеном, объединяющим учебные предметы, и здесь, как показывает наш опыт, незаменима технология веб-квест.

Среди особенностей веб-квестов назовём то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря действующим гиперссылкам, школьники работают в едином информационном пространстве,

для которого точное местонахождение той или иной порции учебной информации несущественно. Ребята получают задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даёт преподаватель, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики либо представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Веб-квест позволяет школьникам работать самостоятельно или под руководством учителя, совершая виртуальное исследование. Приём «присвоения» позволяет обеспечить личностный подход к процессу освоения знаний, необходимый уровень мотивации на момент начала работы с веб-квестом. Выбор ролей обеспечивает взаимодействие учеников, учебное общение, которое помогает ребятам увидеть свои действия в оценке сверстников до того, как работу оценит учитель. Всё это формирует не только предметные, личностные компетенции, но и метапредметные навыки совместной работы, взаимооценивания, исследовательско-поисковой деятельности.

Сегодня, когда практически все школы подключены к Интернету, эта технология может широко использоваться в нашей стране — так же как и в школах многих стран мира.

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 более предпочтительна. При этом достигаются основные цели — обмен информацией, осознание личной заинтересованности и интеграция полученных знаний. Веб-квесты развивают критическое мышление, умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. Веб-квест способствует поиску интернет-информации по заданию преподавателя, развитию компьютерных навыков, поощряет учиться независимо от учителя. Учащиеся воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что повышает эффективность обучения.

Технология веб-квест позволяет в полной мере использовать наглядные средства, мультимедийность и интерактивность 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.
- Интерактивность объединяет всё вышперечисленное, воздействует на виртуальные объекты информационной среды, личностно ориентированное обучение.

Веб-квест усиливает заинтересованность, мотивацию обучения; позволяет использовать различные виды информации для восприятия (текстовую, графическую, видео- и звуковую); наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи; воспитывает информационную культуру учащихся.

Мотивация учащихся

- *Мультимедийность* может существенно улучшить психоэмоциональный настрой в обучении. Занимательность плюс иллюстративность особым образом окрашивают материал, делают процесс овладения знаниями более привлекательным, дают пищу воображению; позитивные эмоции придают уверенность в успешности.
- *Модальность*, то есть использование как можно большего количества сенсорных каналов восприятия информации. Здесь особенно ценны средства мультимедиа. Визуализация изучаемого материала развивает память и речь, делает открытыми знания, имеет большую воспитательную силу, становится хорошим диагностическим средством.

Иллюстрации особенно необходимы тогда, когда объекты недоступны непосредственному наблюдению, а слов педагога недостаточно, чтобы дать представление об изучаемом объекте или явлении.

- *Слово-образ.* 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.

- *Структурированность* подачи учебного материала. Применительно к технологии веб-квест — это разветвлённая структура представления информации, реализуемая с помощью гиперссылок, что способствует организации чётких логических связей, целостному пониманию изучаемого вопроса, позволяет оперативно регулировать объём содержания изучаемой темы, даёт возможность самостоятельно выстраивать индивидуальную траекторию обучения.

- *Поисковый характер* технологии позволяет активизировать исследовательскую деятельность преподавателя и учащихся. Доступ в Интернет даёт 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 формируются умения и навыки критического мышления, способность делать выбор и нести за него ответственность, оценивать эффективность информационного поиска, грамотно определять объём предлагаемой информации. Таким образом, формируются информационная и коммуникативная компетентности.

- *Визуализация* результатов труда и оценка проделанной работы. Поэтапные результаты

работы, выведенные на экран, делают оценку деятельности учащихся наглядной и осознанной.

Метапредметные результаты

Для достижения метапредметных результатов учитель ставит перед собой задачи, которые решаются при использовании технологии веб-квест: способствовать усвоению базовых знаний по дисциплине, разделу или теме курса, систематизировать усвоенные знания, активизировать навыки самоконтроля, сформировать мотивацию к учению в целом, оказать учебно-методическую помощь учащимся в самостоятельной работе с учебным материалом.

- Учитель, разрабатывая и используя квесты в учебном процессе, имеет возможность: легко распространять свой опыт, свою модель изучения учебной дисциплины на других преподавателей, 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; отрабатывать различные навыки и умения, используя ПК как тренажёр; постоянно контролировать процесс усвоения знаний; высвободить время для творческой и индивидуальной работы с учениками; сделать более эффективной самостоятельную работу, которая становится и контролируемой, и управляемой.

- Ученик, используя квесты, 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

(несмелость, нерешительность, боязнь насмешек); отработать необходимые умения и навыки.

Веб-квест как технология обучения

Школьники получают не «готовые к употреблению» знания, упрощённые и клишированные формулы, а сами 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 детей. Согласно критериям оценки качества, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, чётко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источников.

Веб-квест — это принципиально новая организация учебного процесса, новая дидактическая модель обучения. Эта технология влияет на все компоненты учебного процесса обучения: меняются сам характер, место и методы совместной деятельности педагогов и учеников; соотношения дидактических функций; усложняются программы и методики преподавания различных дисциплин; видоизменяются методы и формы учебных занятий. Иначе говоря, внедрение в учебный процесс таких высокотехнологичных методов преподавания способно обеспечить высокое качество метапредных диагностических работ и получение высоких результатов по окончании образовательного курса. Причём схема «человек — компьютер» способна предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса, отличный от традиционного.

Внедрение информационных и коммуникационных технологий в образование, безусловно, создаёт возможность повысить его качество, доступность, гибкость, эффективность, но программа информатизации не повысит качество

ТЕХНОЛОГИЯ И ПРАКТИКА ОБУЧЕНИЯ

образования, если будет забыт посредник между компьютером и учеником — преподаватель. Главным действующим лицом информатизации остаётся учитель, именно его деятельность определяет скорость и направление процесса дальнейшей информатизации, её влияние на качество и эффективность образования.

Веб-квест повышает качество обучения, результативность мониторинга в системе новых образовательных стандартов. Эта технология позволяет установить тесное сотрудничество с учениками, повышает мотивацию к учению, развивает практически все учебные универсальные действия (УУД). Формирование УДД может происходить на всех этапах работы с веб-квестом, при этом есть возможность широко использовать различные педагогические технологии, а значит новые методы и приёмы.

Веб-квест можно назвать педагогическим инструментом, позволяющим учителю решать определённые образовательные задачи. Успешность любой технологии зависит от ряда условий (организационных, экономических, квалификации педагога и т.п.). Очевидно, что один и тот же метод, используемый педагогами, к примеру, с различными уровнями подготовленности, даст различные результаты.

В результате использования веб-квестов решаются разнообразные учебно-познавательные и учебно-практические задачи; повышается результативность обучения; с опорой на все изучаемые предметы формируются и развиваются необходимые универсальные учебные действия, способность к синтезу и анализу; прослеживается положительная динамика качества обучения. Всё это закладывает основы успешной учебной деятельности, качественных метапредметных результатов. **НО**

Образовательные технологии в работе с веб-квестом

Наименование современных образовательных технологий	Цели применения	Компетенции, на формирование которых направлено использование технологий	Эффекты использования технологий
Проектный метод в обучении и воспитании	Ориентирование на развитие учащихся и их самореализацию в деятельности	Учебно-познавательные, личностного самосовершенствования	Повышение исследовательских, информационных, презентационных, коммуникативных умений учащихся, желание самопознания
Проблемно-поисковая технология	Реализация педагогической модели — обучение через «открытие», поисковая деятельность ученика (класса) при выполнении проблемного учебного задания	Учебно-познавательные, личностного самосовершенствования, общекультурные	Формирование самостоятельности учащихся, умения добывать новые знания самим
Технология алгоритмов	Формирование умения читать, выполнять и составлять несложные алгоритмы как средство достижения цели	Компетенции личностного самосовершенствования	Повышение качества знаний учащихся, общих учебных умений и навыков: установление последовательности, выбор средств, определение способов контроля и оценки деятельности
Технология индивидуализации и дифференциации обучения	Обучение каждого ребёнка с учётом «зоны ближайшего развития», работа с опорой на возможно большее количество функциональных систем	Учебно-познавательные	Развитие общеучебных умений и навыков. Овладение устной и письменной речью, самоконтроль в процессе выполнения работы, способность оценивать её качество и результат
Технология развития интеллектуально-творческого мышления	Обучение детей выделять учебную задачу при выполнении задания, формирование интереса к изучаемому материалу, стимулирование мыслительной деятельности учащихся, накопление и обобщение жизненных впечатлений, эмоционально-чувственного и художественного опыта	Учебно-познавательные, личностного самосовершенствования, общекультурные	Повышение интеллектуальных способностей детей, мотивации к учебной деятельности, выработка умений, навыков выделять главное, находить разные способы решения
Информационно-коммуникационные технологии	Повышение эффективности и качества обучения, усиление мотивации при использовании мультимедийных презентаций разного характера	Информационные, учебно-познавательные, общекультурные	Повышение мотивации к изучаемым предметам, усиление активности на уроке, развитие информационного кругозора учащихся
Технология развития критического мышления	Формирование умения владеть информацией, использование её при решении учебных проблем	Информационные, учебно-познавательные, общекультурные, ценностно-смысловые	Социализация личности ученика путём развития учебно-универсальных действий
Личностно-ориентированное обучение	Обеспечение комфортных условий развития личности, реализация её природного потенциала	Учебно-познавательные, личностного самосовершенствования	Желание самопознания, усиление познавательной деятельности учащихся, результативности обучения