**МОУ «Технологический лицей»**

**Технология веб-квестов на уроках литературы и мировой художественной культуры**

**Микушева Татьяна Альбертовна,**

**Учитель русского языка, литературы и МХК**

**Сыктывкар**

**2011**

**Введение**

Глобальная информатизация общества ставит перед системой образования проблему подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений и ответственному действию, к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, эффективному использованию ее возможностей и защиты от негативных воздействий. Обучение в школе должно обеспечить формирование у обучающихся **информационной компетенции**, знаний и умений, способов **информационной деятельности**, которые потребуются им в будущем.

Формирование навыков информационной деятельности – задача не только содержания образования, сколько используемых технологий обучения. Одна из них – технология веб-квестов. Изучение, овладение и применение на практике такой технологии очень актуальны.

Таким образом, **объектом** данной работы является технология веб-квестов, ее структура и основные приемы, а **предметом исследования** – использование данной технологии на уроках литературы и мировой художественной культуры.

**Цель данной работы** создание методических материалов для использования технологии веб-квестов на уроках.

Для достижения этой цели необходимо выполнить следующие **задачи:**

* изучить основные законы технологии веб-квестов;
* составить конспекты уроков с использованием межпредметной интеграции;
* апробировать приемы технологии веб-квестов;
* проведение мониторинга эффективности данной технологии.

**Гипотеза исследования:** использование в образовательном процессе технологии веб-квест позволит:

* развивать навыки информационной деятельности человека;
* формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания, повысить мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету;
* развивать творческий потенциал школьников;
* формировать общеучебные умения овладения стратегией усвоения учебного материала.

В приложении содержатся два конспекта урока по литературе 10-11 классов и один по мировой художественной культуре. Работа будет полезна учителям, интересующимся интернет-технологией в педагогической деятельности и организации образовательного процесса.

1. **Использование интернета в современном образовательном процессе**

В глобальной компьютерной сети можно без труда найти интересующую информацию. В интернете можно разместить информацию о себе или о своей организации. Какое значение это новшество может иметь для образования? Можно однозначно сказать, что Интернет – это мощный инструмент, который органично вписывается в учебный процесс.

Западные страны гораздо раньше России стали интенсивно использовать компьютерные технологии в науке и производстве. Интернет как сетевая технология, несмотря на свой юный возраст, быстро вторгается во все сферы жизни социума. Конечно, прежде всего как информационная среда и почтовая служба. Это объясняется следующими его особенностями:

* интеренет является огромным информационным ресурсом, который ежедневно пополняется. Все хоть сколько-нибудь значительные библиотеки мира предлагают свои виртуальные книжные полки потенциальным читателям. Музеи и галереи демонстрируют свои экспонаты и шедевры прямо на вашем рабочем столе. Сеть предоставляет возможность любому участнику коммуникаций опубликовать любую информацию о себе или своих проектах. И желающих сделать это с каждым днем становится все больше и больше;
* сеть несет функцию почты. Сообщение почти мгновенно доставляется в любую точку мира, где есть доступ в Интернет (этот аспект может быть использован всеми участниками образовательного процесса: и учителя, и обучающиеся могут переписываться с друзьями и коллегами во всех странах мира, участвовать в олимпиадах и конкурсах;
* интернет - эффективный инструмент управления образовательным процессом любого уровня.

Наиболее перспективно, с точки зрения любого участника образовательного процесса (ученик – учитель – администратор), представить Интернет не как сложившуюся систему, которую необходимо изучать, а как технологию, осваивая которую, мы решаем не только учебные задачи, но и упорядочиваем образовательный процесс в целом.

1. **Что такое образовательный веб-квест?**

«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание c 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. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. 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 учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)».  
 Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).  
Им определены следующие **виды заданий для веб-квестов**.  
**Пересказ** – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.  
**Планирование и проектирование** – разработка плана или проекта на основе заданных условий.  
**Самопознание** – любые аспекты исследования личности.

**Компиляция** – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

**Творческое задание** – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.  
**Аналитическая задача** – поиск и систематизация информации.

**Детектив, головоломка**, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.  
**Достижение консенсуса** – выработка решения по острой проблеме.

**Оценка** – обоснование определенной точки зрения.  
**Журналистское расследование** – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).  
**Убеждение** – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

**Научные исследования** – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

**Структура веб-квеста, требования к его отдельным элементам:**

**Ясное вступление**, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.  
**Центральное задание**, где четко определен итоговый результат самостоятельной работы  
**Список информационных ресурсов** (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

**Роли.** Учащимся должен быть представлен список ролей (от 2 и более), от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли необходимо прописать план работы и задания.  
**Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

**Описание критериев и параметров оценки веб-квеста**.

**Руководство к действиям,** где описывается, как организовать и представить собранную информацию.  
**Заключение,** где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

**Этапы работы над квестом  
Начальный этап (командный)**

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

**Ролевой этап**

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.  
Задачи:  
1) поиск информации по конкретной теме; 2) разработка структуры сайта; 3) создание материалов для сайта; 4) доработка материалов для сайта.

**Заключительный этап**

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет 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 или интерактивного голосования.

**О критериях оценки веб-квеста**

Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, 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. Bernie Dodge (<http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>) рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

исследовательской и творческой работы,  
качества аргументации, оригинальности работы,  
навыков работы в микрогруппе,  
устного выступления,  
мультимедийной презентации,  
письменного текста и т.п.

**Для создания бланка оценки необходимо:**

1. Сформулировать наиболее значимые критерии оценки. Критерии должны быть адекватны типу задания, целям и видам деятельности и в равной степени учитывать:  
достижение заявленной цели;  
качество выполнения работы;  
качество процесса выполнения работы;  
содержание;  
сложность задания.

2. Определить шкалу оценки - например, трех-, четырех-, пятибалльную.

3.Подготовить описание параметров оценки.  
Необходимо начинать с описания идеального варианта выполнения задания, а затем переходить к описанию возможных недостатков выполнения работы по каждому критерию. **Требования к описанию параметров:**язык описания должен быть понятен учащимся;  
описание должно позволять определить количественные отличия одного параметра от другого;  
разница между количественными показателями должна быть примерно одинаковой (например, 4 балла ставится при наличии 1-2 орфографических ошибок, 3 балла - при наличии 3-4 ошибок и т.д.)  
4. При необходимости можно также указать значимость каждого критерия в общей оценке (например, в процентах).

**Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными**. Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным web-квестом может занимать от одного до трех учебных занятий. Долгосрочные web-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

**Особенности использования веб-квестов**

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников.  
Дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.) и действовать в соответствии с ними: например, если преподаватель предложил роль секретаря Объединенных Наций, то этот персонаж может послать письмо другому участнику (который играет роль президента России, например) о необходимости мирного урегулирования конфликта.  
 Web-квест может касаться одного предмета или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее.

**Результаты веб-квеста**

* Создание базы данных по проблеме.
* Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
* Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
* Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
* Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.) Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

1. **Правила создания веб-квестов**

Работа учителя при подготовке урока в технологии веб-квестов требует терпения и внимания. Эффективность урока повысится, если это будет совместная работа с учителем-предметника с учителем информатики.

**Первый этап.**

1. Определение направлению веб – квеста. Это может быть учебная деятельность или внеклассная работа по предмету, а также интегрированный веб-квест по нескольким предметам.

2. Определение возрастной категории учащихся. Это зависит от того, какие навыки работы в компьютерных программах необходимы для выполнения вашего квеста и могут ли это обучающиеся.

3. Определение темы. Тема должна быть интересна не только для учителя, но и для обучающихся.

4. Направление работы. Каждое направление будет оформлено в конкретную роль, которой надо будет дать интересное название (все-таки "квест" - это своеобразная игра, головоломка, приключение, поэтому игровые, интригующие моменты здесь просто необходимы, дажее в обозначении названий ролей, например: следователи, журналисты, следопыты, расследователи, фольклористы, сказочники, путешественники, кулинары, адвокаты, искусствоведы и т.д.). Ролей должно быть от 2 до 5.

5. Порядок (план) работы для каждой роли, иными словами, инструкции с указанием пошаговых действий, конечного результата и оформления их работы.

6. Критерии оценки веб-квеста. Варианты критериев можно найти на сайтах, ссылки которых приведены ниже.

7. Самое главное в квесте - это путешествие обучающихся по всемирной паутине в поисках ответов на вопросы 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.

**Второй этап.**

1.Выбор сайта, на котором есть матрица (шаблон) для создания веб-квеста.

2. Выбор формы, в которой ученики получат задание. Есть несколько вариантов:

* в виде презентации;
* в виде текста;
* наглядный материал.

3. Размещение на сайте.

* Зайти в интернет и набрать адрес сайта для создания веб-квестов. Например, www.zunal.com
* Cоздать логин (зарегестрироваться) на сайте. Только зарегестрированные пользователи могут создавать веб-квесты. Чтобы пользоваться веб-квестом, регестрироваться не нужно.
* Веб-квест создаётся поэтапно. Как правило, определяют семь страниц (этапов):
* 1. Title – стартовая страница. На стартовой странице появляются пустые поля, в них пишется название квеста, его краткое описание, выбирается уровень сложности (класс). Затем выбирается тематическая принадлежность квеста (напр. Химия). Указывается соавторы. В конце пишутся ключевые слова, чтобы также облегчить поиск (напр. Валентность).

2. Introduction – вступление. Во вступлении указываются темы заданий. Список тем можно пронумеровать или перечеслить через запятую.  
3. Tasks – общие задачи. На этой странице ученики знакомятся с планом работы. Во-первых, определяется количество человек в группе. Во- вторых, указывается, где находиться задание. В-третьих, посколько ученикам предоставляются источники информации, также указываем их место нахождения. Источники информации могут быть в разном виде (напр. как ссылка на другой сайт, как документ в виде текста или презентации).  
4. Process.- процесс работы. В разделе процесс работы, даются конкретные задания. На эту страницу можно загрузить до 3-ех файлов с заданиями размером не больше 2 мегабайт. Можно загружать только файлы форматов gif, jpg, jpeg, bmp, png, doc, xls, pdf, zip, ppt. Файлы можно в любое время удалить или заменить на другие.  
5. Evaluation – критерии оценивания. Критерии оценивания устанавливаются в зависимости от сложности вопроса. Как пояснение к оценкам пишется коментарий, что нужно сделать на каждом этапе работы, чтобы получить оценку «Плохо», «Удовлетворительно», «Хорошо», «Отлично».   
6. Conclusion – вывод. Вывод как итог о проделанной учениками работе, включает в себя информацию о преобретенных навыках, о том, какой формой проверки знаний является веб-квест.   
7. Teachers page – страничка для учителя. На страничке учителя следует разместить информацию о использовании веб-квеста.

На каждую страницу можно загрузить картинку соответствующую теме. Когда все страницы заполнены, веб-квест готов и его можно опубликовать. Квест станет доступен для других только после опубликования.

**Заключение**

Термин «веб-квест» выступает не только как метод, этим термином обозначают еще и среду (файлы конкретных программ, веб-сайт, содержащие интригу, цели, выбор героя, задания и т. д.), в которой действует учащийся.

Веб-квесты могут быть использованы для кратковременной и долговременной работы. **Кратковременный веб-квест** преследует простые образовательные цели – расширение, углубление знаний и их интеграцию, они обычно рассчитаны на одно - три занятия и могут быть легко использованы на школьных уроках по многим предметам.

В **долговременных** веб-квестах образовательная цель другого уровня: учащиеся расширяют и преобразуют свои знания, получаемые из информационных источников, Интернет и реальной жизни. Они рассчитаны на длительный срок – может быть, на четверть или даже учебный год.

Преимуществом веб-квестов является использование активных методов обучения. Веб-квест может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Следует отметить, что обучение с помощью технологии веб-квестов позволяет повысить интерес к изучаемой теме, усилить мотивацию.

**Список литературы**

1. Кузнецов А. А, Семенов А.Л.,. Уваров А.Ю. О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии» // Информатика – 2001. - № 17. – С. 21 \
2. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.
3. Семенов С. В. Проектный подход // ИНФО. – 1997. - № 5. – С. 37.
4. Степанова И. Ю Особенности организаци обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции "Российская школа и Интернет", Санкт-Петербург, 2001
5. Чечель И. Д. Метод проектов: Субъективная и объективная оценка результатов // Директор школы. – 1998. - № 4. – С. 3
6. . Ястребцева Е. Н , Быховский Я. С. Моя провинция – центр Вселенной: Развитие телекоммуникационной образовательной деятельности в регионах, 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Федерация Интернет-образования, 2001. – 216

**Интернетресурсы**

1. *Быховский Я. С.*Что такое образовательный веб-квест? <http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php>
2. Как создать веб-квест. <http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_sozdat_veb_kvest/5-1-0-6>
3. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство   
   развития навыков информационной деятельности учащихся. <http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm>
4. [Романцова Ю.](http://festival.1september.ru/authors/100-670-245)В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся. [*http://festival.1september.ru/articles/513088/*](http://festival.1september.ru/articles/513088/)