**Веб - квест как педагогическая технология**

***Квест*** с англ. «**quest»** — поиск, предмет поисков, поиск приключений; спрос.

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

**Образовательныйвеб-квест** -**сайт  в Интернет**, посвященный определенной теме и состоящий из нескольких, связанных единой сюжетной линией разделов, насыщенных ссылками на другие ресурсы Интернет.

Данный вид деятельности был разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего(США) исследователями Берни Додж и Томом Марч.

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

1*.Краткосрочные*web-квестынаправлены на приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над ними может занимать от одного до трех сеансов.

2.*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 долгосрочнымweb-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

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.

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учащихся.

Web-квест может касаться одного предмета или быть *межпредметным*. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее. 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.

Важным условием успешной работы в проектной технологии квест – урока является присутствие в аудитории компьютерного оборудования с подключением Интернет – услуги. Другим условием является наличия ПК у учащихся, позволяющего в домашних условиях продолжать работать с учебными материалами.

**Структура веб – квеста**

Ясное ***вступление***, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

***Центральное задание***, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

***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. Этот список должен быть аннотированным.

***Описание процедуры работы***, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

***Описание критериев и параметров оценки веб-квеста***. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

***Руководство к действиям*** (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" веб-страниц и др.).

***Заключение***, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

**Этапы работы над веб – квестом**

**Начальный этап** (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.
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.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

**Примеры веб – квестов**

***«Web-квест по химии»*** (http://school-sector.relarn.ru/web\_quests/Chemistry\_Quest), выполненный учащимися школы № 100 г. Перми под руководством учителя химии Н.В.Черноволовой. На страницах сайта ребята собрали интересные вопросы по истории химии, химическому эксперименту, химической технологии. Здесь можно найти разработки уроков в форме деловой игры, игры-путешествия.

***Веб - квест «Цивилизации России»*** (<http://shatunova58.narod.ru/index.htm>)

Данный WEB-квест предназначен для работы студентов, обучающихся на 1 курсе техникума и изучающих общественные дисциплины. Интересной и сложной является тема, связанная с выяснением места России в современной мире, особенно интересен исторический аспект выяснения о влиянии окружающих стран на развитие цивилизации нашей страны.

Для выполнения задания группа делится на 3 подгруппы, в каждой из которой между студентами распределяются роли. Получив задания, студенты действуют в рамках своей роли. Готовые варианты заданий должны быть представлены преподавателю не позднее указанного срока.По завершению работы над проектами каждой подгруппой создается презентация в PowerPoint или web-страница, которая помещается на страницу «Заключение» и защищается за зачетном уроке.

***Веб-квест по литературе "В гостях у помещиков"*** (По поэме Н.Гоголя "Мертвые души")

([http://www.kvect.blogspot.com](http://www.kvect.blogspot.com/)).

*Прохождение веб – квеста определено тремя уровнями, на каждом из которых вам предстоит разбиться на определенное количество групп, выбрав роли, от лица которых вы будете проходить уровни, выполняя задания. На первом уровне вам предстоит работа с электронной сетевой библиотекой, где хранится текст поэмы Н.В.Гоголя "Мертвые души", на втором уровне вам будет предложено путешествие по всемирной сети Интернет в поисках интересной информации о поэме Н.В.Гоголя; третий этап - самый сложный, вам предстоит обобщить все полученные на разных этапах игры знания и создать сайт, посвященный одному из героев поэмы.*

**Использование веб – квестов на уроках**

На уроках информатики веб-квесты можно использовать для изучения нового материала:

у каждой мини-группы учащихся задание: найти интересную информацию о каком-либо объекте, затем представить эту информацию остальным на аукционе данных, стараясь при этом заработать как можно больше баллов.

Например, изучение темы "Графические редакторы": группа 1 - редактор Paint, группа 2 - Corel, 3 группа-фотошоп, 4 группа - Пикаса, 5 группа -  программа просмотра изображений и факсов. Так вот некоторые креативные учащиеся в 5 группе зарабатывают баллов больше, чем за фотошоп...

**ЗНАЧЕНИЕ ВЕБ - КВЕСТОВ**

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач:

        Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем.

        Создает возможность развитию навыков общения Интернета, тем самым, реализуя основную функцию– коммуникативную.

         Веб – квест  поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки

        Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений;

        Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;

        Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов.

В процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

1) использование информационных технологий для решения профессиональных задач;

2)  самообучение и самоорганизация;

3)  работа в команде;

4) умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

**«-»**

   - Работа над веб – квестом требует больших затрат времени.