**Использование веб-квестов в урочной и внеурочной деятельности.**

*Коновалова Н.Е.*

*Учитель высшей категории*

*МАОУ-гимназия №94*

В данной статье я предлагаю вам обзор иформации из интернета.

Веб-квест от английского "web-quest” – «Интернет поиск». Впервые модель Web-Quest была представлена преподавателем университета Сан-Диего  **Берни Доджем** в 1995 году. Учителя всего мира используют эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке. Дизайн (структура)

Современные требования ФГОС к организации внеурочной деятельности учащихся предусматривают такие формы работы учащихся как проектная и исследовательская деятельность.

Одной из форм проектной деятельности является образовательный Веб-квест.

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)»

Веб-квест - это интерактивная учебная деятельность, включающая в себя три основных элемента, которые отличают ее от простого поиска информации в Интернете:

1. Наличие проблемы, которую нужно решить.
2. Поиск информации по проблеме осуществляется в Интернете группой учащихся. Каждый из членов группы имеет четко определенную роль и вносит вклад в решение общей проблемы в соответствии со своей ролью.
3. Решение проблемы достигается путем ведения переговоров и достижения согласия всеми участниками проекта.

**При работе над Веб-квестом развивается ряд компетенций:**

* использование информационных технологий для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных);
* самообучение и самоорганизация;
* работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
* умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
* навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

**Как работает Веб-квест?**

**Начальный этап**(командный)

* Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов, тем самым погружаются в проблему предстоящего проекта.
* 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.

**Заключительный этап**

Команда работает совместно, под руководством педагога (родителей), ощущает 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, логичность, подходы к решению проблемы, индивидуальность. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так родители и учащиеся путем обсуждения или голосования

**В основе веб-квеста лежит индивидуальная или групповая работа учащихся**(часто с распределением ролей) по решению заданной проблемы с использованием интернет-ресурсов, подготовленных автором – учителем.

Веб-квест – это не простой поиск информации в сети. Учащиеся, работая над заданием, собирают, анализируют, обобщают информацию, делают выводы, формируя и защищая собственную точку зрения. Творческий процесс преобразования информации из разных источников способствует развитию мышления и дает основу прочных знаний**.**

**Итак, Веб-квест**– это формат урока с ориентацией на развитие познавательной, исследовательской деятельности учащихся, на котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернет.

**Виды веб-квестов**

Веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

Целью **краткосрочных** проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным Веб-квестом может занимать от одного до трёх занятий. Они могут быть легко использованы на школьных уроках по многим предметам.

**Долгосрочные** Веб-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным Веб-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 Веб-квестом может длиться от одной недели до месяца, 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.

**Некоторые дополнения:**

* Веб-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников.
* Дополнительную мотивацию при выполнении Веб-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.) и действовать в соответствии с ними.
* Веб-квест может касаться одного предмета или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее.

**Формы Веб-квеста** также могут быть различными.

* Создание базы данных по проблеме, все разделы которой готовят ученики.
* 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. Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

**Веб-квест можно считать идеальным, если**:

* в Веб-квесте присутствует некий «крючок», позволяющий учащимся сохранять интерес к выполняемой работе на протяжении всех её этапов. Таким «крючком» может быть запутанный сюжет, загадка, детектив, поиск «сокровищ» или какая-либо другая деятельность в форме игры. Эти «крючки» являются важным мотивирующим фактором, и будет очень хорошо, если вы используете ваше воображение в создании стимулов для учащихся;
* Веб-квест содержит материалы, соответствующие возрастной категории и способностям учащихся.  Информационное богатство сети предоставляет отличный способ обеспечить ресурсами и возможностью полноценного участия в командной работе учащихся с разными уровнями способностей;
* выполнение задания Веб-квеста предполагает совместную деятельность. Оценка вклада члена команды в общее дело со стороны учащихся также является хорошим мотивирующим фактором;
* в качестве материалов используются разнообразные форматы мультимедиа-источников, таких как фотографии, карты, анимацию, видео и звук. Не секрет, что зрительная память способствует лучшему усвоению информации, поэтому использование визуальных ресурсов сети – еще один способ удерживать интерес учащихся;
* Веб-квест прост в использовании. Навигация по разделам Веб-квеста должна быть интуитивно понятной, учащиеся должны иметь возможность легко перемещаться из одного места в другое. Это одна из причин привлекательности Веб-квестов, созданных в виде веб-страниц.
* Веб-квест разработан с учетом его интеграции с другими видами учебных материалов по изучаемой теме;
* Веб-квест содержит встроенный механизм оценки. Оценка дает учащимся хороший ориентир на то, как работа должна быть выполнена.

**Веб-квест должен иметь**:

1. **Ясное вступление**, где четко описаны главные роли участников (например, "Ты - детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия" и пр.) или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста. Цель этого раздела и подготовить и «зацепить» учащихся. Введение содержит вопрос, над которым и будут размышлять учащиеся

2. **Центральное задание**, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося Это наиболее важная часть Веб-квеста. Задание должно заставлять учащихся на основании фактов смотреть дальше, изучая взаимосвязь предметов и событий, отделяя истинные знания от ложных, анализируя причинно-следственные связи в окружающем мире. Задание направляет учащихся на то, что конкретно надо будет делать.

* **Научное задание.** Такое задание обязательно включает в себя предположение (гипотезу), которое проверяется данными, и результатом является научный доклад.
* **Дизайн-задание.** Задания, требующие создания предмета, продукта или плана-схемы как достичь ту или иную цель.
* **Творческое задание**. Эти задания оставляют еще больший простор для творчества, чем дизайн — задания. У обучающихся появляется возможность создать уникальный продукт.

 3. **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 учащимся задания. Этот список должен быть аннотированным.

4. **Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы). **О**писание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом.

5. **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 - для избежания технических трудностей при создании ими самостоятельных страничек как результата изученного ими материала и др.).

6. **Заключение**, в котором суммируется опыт, который будет получен учащимися при выполнении самостоятельной работы над Веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем. подводится итог и поощряется рефлексия и дальнейшие исследования по проблеме.

7. **Критерии оценки.**Чрезвычайно важный раздел для учащихся и педагогов, который содержит критерии оценки для соответствия выполненного задания определенным стандартам.

**8. Страницы для учителя**(дополнительно). В них содержится информация для помощи другим преподавателям, которые будут использовать веб-квест.

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

Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) определил 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 (Веб-квест «Создание школьной электронной газеты»[https://sites.google.com/site/webkvestskolgaz/](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fsites.google.com%2Fsite%2Fwebkvestskolgaz%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzfjSIlPKZiX7VIYDUA5oa9f7sj06w))
2. Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий ( Веб-квест «Предпринимательская идея»<https://sites.google.com/site/skolnyjbiznesklass/veb-kvest-predprinimatelskaa-idea>)
3. Самопознание – любые аспекты исследования личности (Веб-квест «Защита дипломного проекта» [http://www.kbk-wq.h17.ru/index.php](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.kbk-wq.h17.ru%2Findex.php&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzc8Y1mqNzcrynQ74wxBz2GOPpoJbQ))
4. Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры (Веб-квест «Земля - врач» [http://school-sector.relarn.ru/web\_quests/zemlja/ert.htm](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fschool-sector.relarn.ru%2Fweb_quests%2Fzemlja%2Fert.htm&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzcbYUkE-ywDXYoe1RvaVFjoPgqjUA))
5. Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
6. Аналитическая задача – поиск и систематизация информации (Веб-квест «Мир правильных многогранников»[https://sites.google.com/site/pravilnyemnogoranniki1/](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fsites.google.com%2Fsite%2Fpravilnyemnogoranniki1%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzdDck2d_Nfp7yyBuiKv6MUnOAopag))
7. Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов (Веб-квест Детективное расследование – сложение сил» [http://fizika-sila.ucoz.ru/](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Ffizika-sila.ucoz.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzeA3WacMVGfhP9s8KFDP0rU7KEicQ))
8. Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.
9. Оценка – обоснование определенной точки зрения (веб-квест «Защитим Байкал» [http://schoolsector.relarn.ru/tanya/schoolweb/gimn1/webquest/index.htm](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fschoolsector.relarn.ru%2Ftanya%2Fschoolweb%2Fgimn1%2Fwebquest%2Findex.htm&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzchQBQeh11eGqEhARm2X_ZnzkjICA))
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 он-лайн источников.

**Как создать Веб-квест?**

Процесс создания Веб-квеста не всегда линеен, но есть определенные шаги, которые могут быть предприняты для создания собственного Веб-квеста.

  Следует отметить, что Веб-квест может быть оформлен как на бумажном носителе, так и в электронном формате.

**Этапы создания Веб-квеста**

**Шаг 1. Определение темы.**

Есть четыре условия, которым должна соответствовать тема вашего Веб-квеста:

* соответствовать требованиям государственных стандартов к содержанию учебных      программ;
* содержать задание, которое будет способствовать развитию более высокого уровня мышления учащихся;
* содержательно заменять или дополнять имеющиеся материалы по теме урока, освоением которых со стороны учащихся вы не полностью удовлетворены;
* эффективно использовать Интернет.

**Примеры тем** **Веб-квеста** в таблице ["Копилка идей"](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pzF8So41c7bxx-e5ZgzcRSmTTtyBSKZeIdtQRNe2w5U/edit?usp=sharing) или [ЗДЕСЬ](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Flinoit.com%2Fusers%2Fkaskplus%2Fcanvases%2F%25D0%25A2%25D0%25B5%25D0%25BC%25D1%258B%2520%25D0%25B2%25D0%25B5%25D0%25B1-%25D0%25BA%25D0%25B2%25D0%25B5%25D1%2581%25D1%2582%25D0%25B0&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzdStVDrSs8vNJFNbKBxpWPvaTuCdA)

**Шаг 2. Создание заданий.** Сначала необходимо выбрать форму, в которой ученики получат задание. Есть несколько вариантов:

* презентация (напр. программа PowerPoint – расширение .ppt, .pptx) На слайде размещаем картинку и пишем один или два вопроса. Так на каждом слайде можно рассмотреть определенную тему;
* текст (напр. программа Word – расширение .doc, .docx). Размещаем информацию с картинками и вопросы в виде отформатированного текста на листе формата A4 или A3;
* визуальный материал. Выглядит как набор картинок, фотографий, карикатур, (приложить можно в виде архива – расширение .zip, так как размер приложений ограничен).

**Шаг 3. Создание  системы оценивания.**

**Шаг 4. Подборка источников  информации**, которыми будут пользоваться ученики для поиска ответов.

**Шаг 5.** **Имея на листе приблизительный план и основную информацию, приступайте к созданию Веб-квеста.**

Надеюсь, этот шаблон поможет Вам создать интересные Веб-квесты, которые расширят вашим учащимся мир знаний и информации. Удачи и счастливого путешествия!