

Использование технологии веб-квеста при формировании УУД

Материал подготовлен
Пресниковой Е.В.,
учителем английского языка
ГБОУ школа № 604
Пушкинского района
Санкт-Петербурга

Реализация образовательных стандартов

Благодаря современным образовательным технологиям и методикам возможна реализация образовательных стандартов по иностранному языку. Согласно ФГОС, обучение иностранным языкам в школе сегодня включает целый комплекс воспитательных, образовательных и развивающих задач.

Сегодня перед учителями ставится целью формирование у учащихся иноязычной коммуникативной компетенции на основе формирования и развития универсальных учебных действий.

Реализация образовательных стандартов

В понятие иноязычная коммуникативная компетенция входят такие элементы как:

- речевая компетенция
- лингвистическая/языковая компетенция
- межкультурная/социокультурная компетенция
- компенсаторная компетенция
- учебно-познавательная компетенция

Реализация образовательных стандартов

Универсальные учебные действия соотносятся с ключевыми умениями XXI века:

- критическое мышление;
- технологическая и информационная грамотность;
- навыки сотрудничества.

Технология веб-квестов ориентирована на эффективное формирование целостной системы универсальных знаний, умений и навыков, а также опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся, т.е. ключевые компетентности, определяющие качество современного образования

Что же такое веб-квест?

Веб-квест в педагогике – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы сети Интернет.

Впервые этот термин предложил Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).



Классификация веб-квестов

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

- По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные;
- По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты;
- По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ, компиляционные, загадки, журналистские, конструкторские, творческие, решение спорных проблем, убеждающие, самопознание, аналитические, оценочные и научные.

Классификация веб-квестов

- Задания на пересказ являются самыми примитивными и представляют собой самый простой пример использования Интернета как источника информации;
- Суть компиляционного задания заключается в том, что учащиеся должны взять информацию из различных источников и привести её к единому формату;
- 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;
- В журналистских веб-квестах учащиеся должны собрать факты и организовать их в жанре репортажа, интервью или другого журналистского жанра;

Классификация веб-квестов

- 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 т.д.;

- Творческие веб-квесты требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и т.д.). 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.

Структура веб-квестов

Берни Додж выделяет четкую структуру веб-квеста:

1. Introduction (Введение);
2. Task (Задание);
3. Process (Выполнение);
4. Evaluation (Оценивание);
5. Conclusion (Заключение);
6. Credits (Использованные материалы);
7. Teacher Page (Комментарии для преподавателя).



Структура веб-квестов

1. Introduction (Введение) - краткое описание темы веб-квеста, описание главных ролей участников;
2. Task (Задание) - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата;
3. Process (Выполнение) - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания, а также вспомогательные материалы, которые позволяют более эффективно организовать работу;
4. Evaluation (Оценивание) - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач;
5. Conclusion (Заключение) - итоги исследования, вопросы для дальнейшего развития темы;
6. Credits (Использованные материалы) - ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста;
7. Teacher Page (Комментарии для преподавателя) - методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

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

Следует помнить о том, что использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов Интернета в обучении иностранному языку требует от обучающихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами Интернета.



В связи с этим эффективная интеграция веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда веб-квест:

- является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы;
- сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала используемых в веб-квесте аутентичных ресурсов.

Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо осуществляться параллельно с ней.



При организации самостоятельной работы учащихся Интернет используется при выполнении индивидуальных и групповых исследовательских работ.

При этом имеется в виду именно самостоятельная исследовательская работа.

Исследовательская методика с трудом «вписывается» во временные рамки обычного занятия.

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.



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

Спасибо за
внимание!