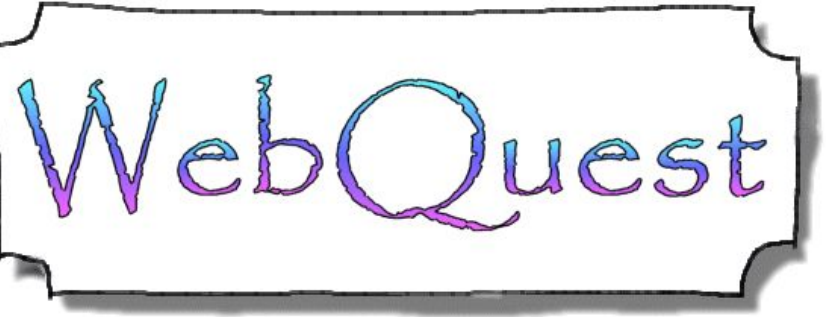


Веб-квест як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів



Презентацію підготувала
вчитель зарубіжної літератури
ЗОШ № 58 м. Запоріжжя
Біденко Тетяна Іванівна

Перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності. Навчання має розвивати самостійне критичне і творче мислення. З цією метою багато вчителів вже давно використовують проектну технологію, залучаючи ресурси мережі Інтернет. Але велика кількість інформації в мережі та її якість не тільки не спрощують процес роботи над проектом, але й ускладнюють його. Одне з можливих рішень даної проблеми – це технологія

The logo for WebQuest is presented in a white, rounded rectangular box with a black border and a drop shadow. The text 'WebQuest' is written in a stylized, multi-colored font where each letter has a gradient from purple to blue. The 'Q' is notably larger and more decorative than the other letters.

WebQuest

Визначення веб-квесту



Веб-квест (webquest) в педагогіці — це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Уперше ця модель проектної діяльності була представлена викладачем університету Сан-Дієго (США) Берни Доджем і Томом Марч в 1995 році. Учителі всього світу використовують цю технологію як один із способів успішного використання Інтернету на уроках.

Два варіанти розуміння веб-квестів

1. **Веб-квест по типу "методу проектів"** – просліджуються основні етапи методу проектів: всі учасники об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє проблемне завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група, виконуючи завдання, повинна створити новий веб-продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: вирішення проблемного питання/завдання за допомогою аналізу веб-ресурсів та створення нового веб-продукту.
2. **Веб-квест по типу "змагання"** - вчитель створює цікавий сюжет; учні (індивідуально або колективно, згідно сюжету) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); всі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: пошук відповідей за допомогою аналізу Інтернет-джерел.

Необхідно зазначити, що один той самий квест може бути класифікований за кількома параметрами одночасно.

Типи веб-квестів

Розрізняють два типи веб-квестів:

- для короткочасної роботи;
- тривалої роботи.

Мета короткочасного веб-квесту — поглиблення знань і їх інтеграція, розрахований він на один-три заняття.

Довготривалий веб-квест спрямований на поглиблення і перетворення знань учнів та розрахований на тривалий термін (можливо, на семестр або навчальний рік).

The logo for WebQuest, featuring the word "WebQuest" in a bold, yellow, bubbly font with a black outline and a slight shadow effect.

Три критерії класифікації веб-квестів

1. За тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові.
2. За предметним змістом: монопроекти, міжпредметні веб-квести.
3. За типом завдань, які виконують учні: переказ, компіляційні загадки, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові.

Веб-квест – один із способів розвитку пошукової діяльності учнів

Веб-квест (від англ. *webquest* – Інтернет-пошук) – це тривалий цілеспрямований пошук, що може бути пов'язаний із пригодами або грою.

Навчальний веб-квест є різновидом проектного навчання, інтерактивною технологією, завдяки якій учні самостійно здобувають знання, використовуючи Інтернет. Таким чином, вчителі організують самостійну роботу учнів більш ефективно. Під час веб-квесту в центрі навчально-виховного процесу опиняються учні, які засвоюють знання у змагальній, ігровій формі.

В основі веб-квесту – пошук інформації і дослідження її, аналізування, структурування, оформлення для презентації.

Представити результати розв'язаних завдань веб-квесту можна в таких формах:

- презентація PowerPoint;
- схема;
- таблиця;
- відеоматеріал;
- аудіоматеріал;

• газета;

• сайт;



Структурні компоненти веб-квесту

- **Вступ**, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту.
- **Центральне завдання**, зрозуміле, цікаве і здійснимо. Чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи (наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку потрібно вирішити, визначена позиція, яка повинна бути захищена, і зазначена інша діяльність, яка спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації).
- **Список інформаційних ресурсів** (в електронному вигляді — на компакт-дисках, відео та аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів по темі), необхідних для виконання завдання. Цей список повинен бути анотований.
- **Опис процедури роботи**, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту при самостійному виконанні завдання (етапи).
- **Опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту**. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються в веб-квесті.
- **Керівництво до дій** (як організувати і представити зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді напрямних питань, які організують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями по використанню електронних джерел, виставленням "заготовок" веб-сторінок тощо.)
- **Висновок**, де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом. Іноді корисно включити на закінчення риторичні запитання, що стимулюють активність учнів продовжити свої дослідження в подальшому.

Види завдань для веб-квестів

- **Переказ** — демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання.
- **Планування та проектування** — розробка плану або проекту на основі заданих умов.
- **Самопізнання** — будь-які аспекти дослідження особистості.
- **Компіляція** — трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.
- **Творче завдання** — творча робота у певному жанрі - створення п'єси, віршів, пісні, відеоролика.
- **Аналітична задача** — пошук і систематизація інформації.
- **Детектив, головоломка, таємнича історія** — висновки на основі суперечливих фактів.
- **Досягнення консенсусу** — вироблення рішення по гострій проблемі.
- **Оцінка** — обґрунтування певної точки зору.
- **Журналістське розслідування** — об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).
- **Переконання** — схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.
- **Наукові дослідження** — вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел

Як створити веб-квест?

Крок 1: визначте тему.

Крок 2: виберіть сайт, на якому розміщена матриця (шаблон) для створення веб-квесту.

Крок 3: надайте завдання, вибрав одну із форм:

- у вигляді презентації;
- у вигляді тексту;
- візуальний матеріал.



Крок 4: придумайте систему оцінювання.

Крок 5: знайдіть джерела інформації, якими користуватимуться учні для пошуку відповідей.

Крок 6: маючи на аркуші приблизний план і основну інформацію приступайте до розміщення веб-квесту на сайті.

Технологія веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернету і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий **ряд компетенцій**:

- використання ІКТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, баз даних тощо);
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного рішення проблем;
- вміння знаходити декілька способів проблемної ситуації, визначати найраціональніший варіант, обґрунтовувати вибір;
- навички публічних виступів.



Що дає використання цієї технології?

Веб-квест сприяє:



- пошуку Інтернет-інформації, яку доручає учням вчитель;
- розвитку мислення учнів на стадії аналізу, узагальнення та оцінки інформації;
- розвитку комп'ютерних навичок учнів і підвищенню їх словникового запасу;
- заохоченню учнів навчатися незалежно від вчителя;
- розвитку дослідницьких і творчих здібностей учнів;
- підвищенню особистісної самооцінки.

Мої веб-квести

- Загадки віртуальної бібліотеки

<http://fillit.jimdo.com/веб-квест-загадки-віртуальної-бібліотеки/>

- Україна в житті і творчості зарубіжних письменників

<http://svitlitquest.blogspot.com>

- Історія рідної школи

<http://shkola58.blogspot.com>



Переваги даної технології в тому, що її можна застосувати для будь-якого шкільного предмету, для організації як урочної індивідуальної або групової роботи, так і позакласної.

