

# ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ



**Стефанова Л.М., учитель русского языка и литературы  
УКП «РДБ» ГОУ РК «РЦО» г. Сыктывкара**

# **Веб-квест (от англ. «webquest») – Интернет-поиск**



# ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

- Веб-квест — это современная образовательная технология, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием информационных ресурсов Интернета для выполнения определенного учебного задания



# **ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ**

- **Впервые модель 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.**

# ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

**Web-Quest 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.**

# **ТРЕБОВАНИЯ К ВЕБ-КВЕСТУ**

**К образовательному веб-квесту предъявляют следующие требования:**

**- 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.**

**- 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**

# **ТРЕБОВАНИЯ К ВЕБ-КВЕСТУ**

- **Список информационных ресурсов (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 при самостоятельном выполнении задания (этапы).**
- **Описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.**
- **Заключение, в котором суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.**

# ВИДЫ ЗАДАНИЙ



компиляция



пересказ



детектив



журналистское  
расследование



проектирование  
и планирование



научные  
исследования



творческое  
задание



аналитическая  
задача



самопознание



суждение



убеждение



достижение  
консенсуса

- **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 или редких источников

# **Роль учителя (организатор, координатор, консультант)**

**Корректно смоделировать стратегии решения конкретно поставленной задачи, направить учащихся, создать актуальную, значимую для учащихся обучающую ситуацию.**



# Этапы работы с веб-квестом

- Знакомство с целью и задачами веб-квеста.
- Распределение ролей между участниками группы.
- Ознакомление с критериями оценки как индивидуальной деятельности так и совместного конечного продукта.
- Самостоятельная деятельность по поиску и компиляции информации.
- Совместная деятельность участников группы по подготовке конечного продукта квеста.
- Презентация конечного продукта перед одноклассниками.
- Саморефлексия.

# Веб-квест способствует:

- повышению мотивации к самообучению;
- формированию новых компетенций;
- развитию креативного потенциала;
- повышению личностной самооценки;
- развитию не востребуемых в учебном процессе личностных качеств (поэтические, музыкальные, художественные способности).



# Результат веб-квеста

**Итоговый проект веб-квеста может быть представлен в виде презентации, доклада, театральной постановки, статьи и т. д.**

**Работа с веб-квестом влияет на систему ценностей учащихся, их моральных качеств. Создается атмосфера сотрудничества.**



**Спасибо за  
внимание!**

