

# Веб-квест-технология



Работу  
выполнила  
учитель МКОУ  
«СОШ №3» г.  
Гремячинска  
Пермского края  
Немыкина Т. А.

# Веб-квест от английского "webquest"

---

## «Интернет поиск».



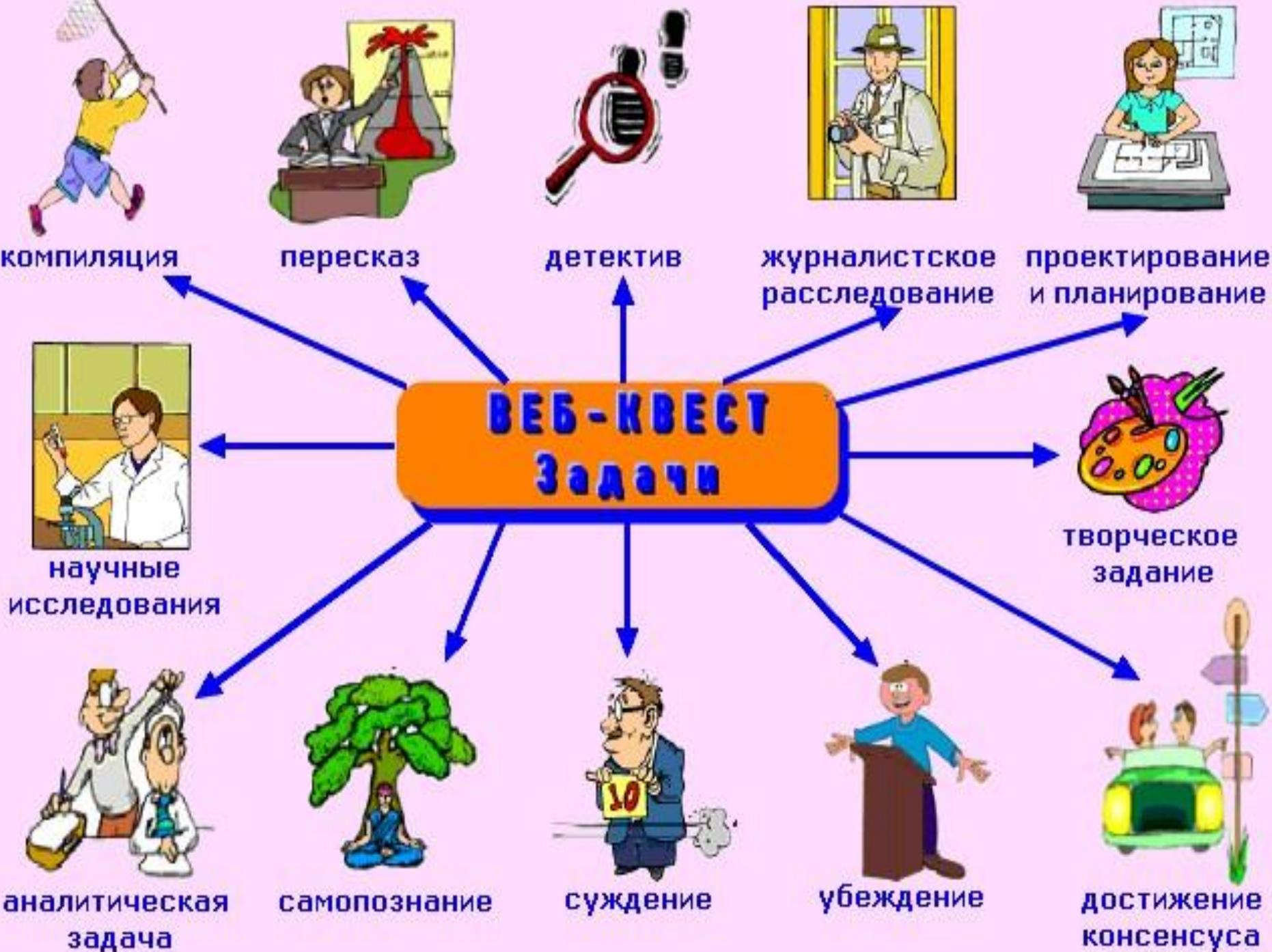


- Веб-квест (webquest) – это современная образовательная технология, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием информационных ресурсов Интернета для выполнения определенного учебного задания.

# **WEB-КВЕСТЫ**

**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.**





- **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.

# Формы web-квеста также могут быть различными. Приведём наиболее популярные:

- 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. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.) Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

# Структура веб-квеста

- 1. **Введение** - краткое описание темы веб-квеста.
- 2. **Задание** - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.
- 3. **Порядок работы и необходимые ресурсы** - описание 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.
- 4. **Оценка** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.
- 5. **Заключение** - краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.
- 6. **Использованные материалы** - ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста.
- 7. **Комментарии для преподавателя** - методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест



# Критериями методической оценки веб-квестов являются:

- Введение - мотивирующая и познавательная ценность.
- Задание - проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность.
- Порядок работы и необходимые ресурсы - точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки - вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий;
- при использовании элементов ролевой игры - адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.



При работе над веб-квестами участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Рекомендуется использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работы,
- качества аргументации, оригинальности работы,
- навыков работы в микрогруппе,
- устного выступления,
- мультимедийной презентации,
- письменного текста и т.п.

# Роль учителя (организатор, координатор, консультант)

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





# Этапы работы учащихся с квестом

- Ознакомление с его целью и задачами.
- 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.
- Этап саморефлексии.

# Веб-квест способствует

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



# Результатом выполнения заданий квеста должно быть

- Не бездумное копирование фрагментов найденной информации, но ее критическое осмысление учащимися, переработка с целью формирования нового знания.



# 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.



# Теоретическая основа квеста как образовательной технологии

- -критическое и творческое мышление;
- -проблемное обучение;
- ситуационно обусловленное обучение в аутентичных условиях;
- -обучение в группе.



# Характеристика квеста как способа организации проектной деятельности учащихся

- Веб-квест - групповой вид деятельности, предполагает продуктивное взаимодействие всех участников для достижения общей цели, создания общего конечного продукта исследования;
- Мотивационным моментом квеста считается распределение ролей между его участниками, когда каждый из них выполняет определенную функцию, отвечая за тот или иной вид деятельности;
- Веб-квест может создан как в рамках одного предмета, так и быть межпредметным, задействуя базовые знания учащихся из разных областей науки.



# Веб-квест. Высокая мотивационная обеспеченность.

- Уход от традиционных однотипных заданий, постановка актуальных вопросов и проблем вызывает интерес учащихся, повышает мотивацию.
- Ученики имеют дело не с одним учебником, а получают доступ к поисковым системам, последним новостям. Могут узнать мнение экспертов.
- Работа в группе, осознание себя необходимой частью целого накладывает на учащегося ответственность перед остальными членами класса.
- На этапе работы в группе происходит трансформация полученных из Интернета фактов в новое знание.
- Возможность презентации конечного продукта перед аудиторией, публикация в Интернете – стимулирует учащихся на приложение максимальных усилий.

# Веб-квест на уроках. Преподаватель тратит минимум учебного времени, охватывая максимум материала благодаря

- постановке конкретной задачи квеста;
- Наличию доступно и детально прописанных шагов, указаний к выполнению поставленной задачи;
- Разделению работы учащихся по ролям;
- Точно прописанных заданий для каждого участника, наличию наводящих вопросов и ссылок на интернет-источники;
- Доступу к критериям оценки как индивидуальной так и групповой работе.





# Работа над веб-квестом развивает компетенции:

- Информационные: работать с информацией, анализировать, обобщать ее, устанавливать ассоциации с ранее изученным, делать выводы.
- Проективные: генерировать идеи, находить варианты решения проблемы, предвидеть возможные последствия принимаемых решений.
- Коммуникативные: вступать в общение, отстаивать свою точку зрения.
- Интерактивные: сотрудничать с другими, принимать их точку зрения, доверять партнерам, отвечать за результат своего труда.
- Медийные: умение работать с компьютерными средствами.



- Прежде чем создавать ВК необходимо решить действительно ли его необходимо создавать «с нуля». Можно легко адаптировать существующие ВК к вашим учебным целям:  
<http://webquest.sdsu.edu/adapting/index.html> Search Bernie Dodge's WebQuest Site  
<http://edweb.sdsu.edu/webquest/matrix.html> Tom March's Best WebQuests  
<http://bestwebquests.com>



# Процесс создания ВК:

- 1. Выберете тему, подходящую для ВК:  
<http://webquest.sdsu.edu/project-selection.html>
- 2. Подберите дизайн для этой темы:  
<http://webquest.sdsu.edu/designpatterns/all.htm>.  
Напишите задание и создайте и опишите роли для учащихся. Выбор задания - это наиболее трудная часть ВК.
- 3. Заполните секцию выбора критериев для оценки учащихся. Продублируйте это в секции для преподавателей.
- 4. Подберите комплект Интернет — ресурсов, необходимых учащимся для выполнения задания.
- 5. Заканчивать создание ВК рекомендуется написанием введения и заключения.



## Где можно найти:

- Веб-квесты, удовлетворяющие данным методическим критериям, размещаются в коллекциях на портале веб-квестов университета Сан Диего (Калифорния, США),  
<http://webquest.org>
- и на портале Best WebQuests <http://www.bestwebquests.com>.
- Для создания веб-квестов разработаны специальные шаблоны, позволяющие преподавателям самостоятельно создавать веб-квесты.
- Коллекции веб-квестов по многим учебным дисциплинам на разных языках для различных возрастных групп обучающихся - учащихся начальных классов, школьников, студентов, взрослых, размещаются на образовательных порталах.

# Некоторые дополнения:

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников. Дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т. п.) и действовать в соответствии с ними: например, если преподаватель предложил роль секретаря Объединенных Наций, то этот персонаж может послать письмо другому участнику (который играет роль президента России, например) о необходимости мирного урегулирования конфликта.

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



# Заключение

Мы считаем ВК очень своевременным и полезным инструментом для внедрения элементов игры в обучение. Обучение становится более интересным, кроме того повышается мотивация. Современные преподаватели, применяющие ВК, меняют традиционные методы обучения на более перспективные. Мы уверены, что процесс обучения с применением ВК обязательно найдет своих последователей везде, где есть Интернет.

# Используемые ресурсы

- Электронное учебно-методическое пособие «Веб-квесты как способ организации проектной деятельности и развития универсальных учебных действий основной школы. Автор М. А. Мосина . Пермь, 2013г, ПГГПУ
- Материалы поисковой системы Яндекс.