Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 28

г. Мытищи

**ТЕХНОЛОГИИ WEBQUESTS**

**(Выступление на семинаре школьного методического объединения по теме: «»)**

Учитель английского языка

первой квалификационной категории

МБОУ СОШ № 28 г. Мытищи

Горбуновой Оксаны Викторовны

2011-2012 учебный год

**Технология Webquests**

Одной из задач современного образования является повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности учащихся. Компьютерные технологии, интегрированные с педагогической системой организации учебной деятельности, позволяют существенно увеличить образовательные возможности обучаемых, осуществить выбор и реализацию индивидуальной траектории в открытом образовательном пространстве. XXI век требует новых подходов к образова­нию. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Для этого необходимо широкое информационное поле дея­тельности, различные источники информации, различные взгляды, точки зрения на одну и ту же проблему, побуждающие студента к самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументированной позиции.

Сегодня уже трудно представить работу школ без доступа в глобальное информационное пространство. Интернет является универсальным средством поиска информации и передачи знаний. Многие преподаватели осваивают и разрабатывают новые методики обучения, в той или иной степени ориентированные на Интернет. Информационные технологии помогают создать новую обучающую окружающую обстановку, в которой студенты являются вовлеченными учащимися, способными принимать больше ответственности за их собственное обучение и конструирование их собственного знания. Информационный потенциал Интернета просто неисчерпаем. Здесь можно не только получить любую интересующую вас информацию, но и поделиться собственной информацией с пользователями сети по всему миру.

Преподавателями иностранного языка уже накоплен определенный опыт использования ресурсов Интернет в организации самостоятельной работы студентов. Прежде всего – это использование Интернета 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, ее обработку и анализ, а также на подготовку результатов исследования к презентации на занятии, приходится на внеурочное время. Такой способ интеграции Интернета в обучение иностранному языку называется веб-квест.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

По сравнению с такими заданиями на основе ресурсов Интернета как тематический список ссылок (Hotlist), мультимедийный альбом (Multimedia Scrapbook), поиск сокровищ (Treasure/Scavenger Hunt) и коллекция примеров (Subject Sampler) веб-квест является наиболее сложным как для студентов, так и для преподавателя. Веб-квест направлен на развитие у обучаемых навыков аналитического и творческого мышления; преподаватель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации. Студенту дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются студентам преподавателем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста студенты либо представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Веб-квесты построены на основе современных информационных технологий и используют богатство и безграничность информационного пространства глобальной компьютерной сети в образовательных целях, в целях повышения мотивации студентов при изучении той или иной темы, приобщения их к современным технологиям, максимального использования возможностей Интернета в приобретении знаний из аутентичных источников. По сути, основой веб-квестов является проектная методика, которая возникла еще в начале прошлого столетия в США. Её называли также методом проблем, и связывалась она с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж. Дьюи.

Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся - индивидуальную, парную, групповую, которую они выполняют в течение определенного отрезка времени. Этот метод органично сочетается с групповым подходом к обучению (cooperative learning). Проектная деятельность наиболее эффективна, если ее удается связать с программным материалом, значительно расширяя и углубляя знания учащихся в процессе работы над проектом. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы. Проект не должен ограничиваться темой. Нужна пусть небольшая, но значимая проблема. Только таким образом удается переключить внимание студентов с формы высказывания на содержание. Студенты в этом случае заняты тем, как решить проблему, какие найти рациональные способы ее решения, где найти убедительные аргументы, доказывающие правильность выбранного пути.

Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности разнообразных методов, средств обучения, а с другой, - необходимость интегрирования знаний, умений применять знания из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Результаты выполненных проектов должны быть, что называется, "осязаемыми", т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если фактическая - конкретный результат, готовый к использованию (на уроке, в школе и так далее). Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по самой своей сути.

Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными, Б. Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.
2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.
3. По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ (retelling tasks), компиляционные (compilation tasks), загадки (mystery tasks), журналистские (journalistic tasks), конструкторские (design tasks), творческие (creative product tasks), решение спорных проблем (consensus building tasks), убеждающие (persuasion tasks), самопознание (self-knowledge tasks), аналитические (analytical tasks), оценочные (judgment tasks), научные (scientific tasks).

Задания на пересказ (retelling tasks) являются самыми примитивными и представляют собой самый простой пример использования Интернета как источника информации. Существует даже мнение о том, что веб-квесты, основанные только на пересказе, нельзя считать веб-квестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для веб-квеста при условии, что:

* формат и форма докладов учащихся заметно отличается от оригинальных материалов, то есть не является простым копированием текста из Интернета в текстовый редактор;
* учащиеся свободны в выборе того, о чем рассказывать и как организовывать найденную информацию;
* учащиеся используют навыки суммирования, отбора и обработки информации.

Суть компиляционного задания (compilation task) заключается в том, что учащиеся должны взять информацию из различных источников и привести ее к единому формату. Финальная компиляция может быть опубликована в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта. Например, это может быть кулинарная книга, составленная из рецептов, собранных в Интернете, открытки для туристов и так далее.

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. Напротив, необходимо придумать загадку, решение которой требует:

* усвоения информация из множества источников;
* составления информации в единое целое посредством выводов и обобщений из разных источников информации;
* исключения сложных следов, которые могут вначале показаться правильными ответами на вопросы, но при ближайшем рассмотрении таковыми не оказываются.

В журналистских веб-квестах (journalistic tasks) учащиеся должны собрать факты и организовать их в жанре новостного репортажа, интервью или другого журналистского жанра.

Конструкторский веб-квест (design task) требует от учащихся создания продукта или плана действий по выполнению заранее определенной цели в определенных рамках. Например, спланировать кухню, удовлетворяющую нуждам определенной семьи или найти работу и распланировать карьеру вымышленным выпускникам университета и так далее.

Творческие веб-квесты (creative products task) требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и так далее). 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 студентов.

Веб-квесты по решению спорных проблем (consensus building tasks) предполагают поиск и представление различных, порой противоположных, мнений на одну и ту же проблему и попытку привести их к консенсусу.

Убеждающий веб-квест (persuasion task) имеет своей целью создание продукта, способного убедить кого-то в чем-то. Такое задание выходит за рамки обычного пересказа и требует от учащихся разработки аргументов в пользу какого-либо утверждения, мнения, варианта решения проблемы на основе материалов, полученных при работе с квестом. Конечным продуктом такого проекта может быть выступление в суде, письмо, статья или пресс-релиз, постер, видеозапись, мультимедийная презентация, веб-страница и так далее.

Веб-квесты, ориентированные на самопознание (self-knowledge tasks), имеют своей целью лучшее понимание студентами себя самих, которое может развиваться через исследование он-лайн и офф-лайн ресурсов. Такие проекты встречаются редко, но примеры все же существуют, например, веб-квест "What will I be when I graduate from the university?", направленный на изучение студентами ресурсов Интернет, связанных с будущей карьерой.

Аналитический веб-квест (analytical task) исследует взаимозависимость вещей реального мира в рамках заданной темы. Такие задания дают почву для получения учащимися знаний в условиях, при которых они должны внимательно изучить одну или несколько вещей и найти в них сходства и различия, а также вычислить скрытый смысл этих сходств и различий, понять связь причины и следствия и обсудить их значение. Например, при сравнении культур двух стран или народов необходимо не просто выявить их сходства и различия, а поразмышлять и порассуждать о том, что они означают, каковы их причины и следствия.

Оценочные веб-квесты (judgment tasks) представляют учащимся ряд предметов и просят их оценить или классифицировать, или выбрать решение из ограниченного списка. Зачастую, но необязательно, учащимся предлагается исполнять какую-либо роль в таких квестах, например, судьи в вымышленном судебном процессе.

Научные веб-квесты (scientific tasks) служат для знакомства и приобщения студентов к научным исследованиям в различных областях знаний. Интернет богат как исторической, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке.

По мнению Е.С. Полат, веб-квест должен иметь следующую структуру:

* вступление (формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста);
* центральное задание (задание, вопросы, на которые студенты должны найти ответ в рамках самостоятельного исследования, какой итоговый результат должен быть достигнут);
* список информационных ресурсов (средства, которые можно использовать при выполнении заданий, включая информационные ресурсы Интернет);
* описание основных этапов работы; руководство к действиям (разнообразные советы по выполнению того или иного задания, "заготовки" Web-страниц для отчетов, рекомендации по использованию информационных ресурсов и пр.);
* заключение (итоги исследования, вопросы для дальнейшего развития темы и пр.).

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

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

**Общие сведения**

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Bernie Dodge и Tom March <http://ozline.com/learning/index.htm>

По сравнению с такими заданиями на основе ресурсов интернета как тематический список ссылок (Hotlist), мультимедийный альбом (Multimedia Scrapbook), поиск сокровищ (Treasure/Scavenger Hunt) и коллекция примеров (Subject Sampler) веб-квест является наиболее сложным как для учащихся, так и для преподавателя. Веб-квест направлен на развитие у учащихся навыков аналитического и творческого мышления; преподаватель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

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

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

B.Dodge описывает следующие виды заданий для веб-квестов [[9]](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php#lit9#lit9):

Более подробное описание различных типов заданий для веб-квестов и рекомендации по их разработке на английском языке можно найти на странице <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>

**Веб-квесты в обучении языку**

В обучении языку могут использоваться веб-квесты:

* по различным учебным дисциплинам, созданные для носителей языка;
* для изучающих иностранные языки.

Использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов интернета в обучении языку требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами интернета. В связи с этим эффективная интеграции 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.

**Структура веб-квеста**

Веб-квест состоит из следующих разделов:

**Введение** - краткое описание темы веб-квеста.

**Задание** - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.

**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.

**Оценка** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде [бланка оценки](http://www.itlt.edu.nstu.ru/rubrics.php). Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте. [[12]](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php#lit12#lit12)

**Заключение** - краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.

**Использованные материалы** - ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста.

**Комментарии для преподавателя** - методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

**Примеры веб-квестов**

Phyllis Cox, Fran Hyder, Myra Gibson, Sandra Duggins, Alan Bishop  
**Impressionism**  
<http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuests/Impressionism/index.htm>  
Перевод ([Сохранить файл](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest/wqimpresstrnsl.doc)) Susan Medina   
**All Roads Lead to Rome.**  
<http://www.esc2.net/TIELevel2/projects/rome/default.htm>  
  
Elizabeth O'Connell  
**A Colonial Time Capsule: A WebQuest** <http://www.cantonma.org/~oconnelle/webquest/colonies.html>  
  
Анна Быкова, Светлана Малинина (МГУ)  
**The Tower of London**  
<http://www.ffl.msu.ru/staff/stitova/web/toweroflondon/Tower-index.html>  
  
Richard Werner   
**Extreme Sports Web Quest**   
<http://www.longwood.k12.ny.us/wmi/wq/werner2/index.htm>  
  
B. Salter   
**Earthquake WebQuest.**  
<http://sd67.bc.ca/schools/sss/Science/webquest/frontmenu.htm>

**Методическая оценка веб-квестов**

Критерии методической оценки веб-квестов, которые разработали B. Dodge [[11]](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php#lit11#lit11) и Т.March [[13]](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php#lit13#lit13), направлены на определение степени реализации поставленных задач в каждом разделе квеста:

**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.

**Оценка** - адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.

**Заключение** - взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный веб-квест.

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. ([подробнее](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_templates.php))

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 ([примеры коллекций](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_collections.php)).

[Ссылки на коллекции веб-квестов](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_collections.php)  
  
[Шаблоны для создания веб-квестов и бланков оценки выполнения веб-квестов](http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_templates.php)

**Литература**

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.

2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>

4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - <http://vio.fio.ru/vio_07>

5. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. - <http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html>

6. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995-2001. - <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html>

7. March T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. 1997- 2001. - <http://www.ozline.com/learning/theory.html>

8. March T. Web-Quests for Learning. 1998. - <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>

9. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. - <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>

10. Lamb A. Locate and Evaluate WebQuests. 2000-2004 / EduScapes. Teacher Tap. Internet resourses.Webquests. - <http://eduscapes.com/tap/topic4.htm>

11. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. -<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>

12. Dodge B. Creating A Rubric for a Given Task. 2001. -<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html>

13. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. 2002-2003. -<http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>

14. Bauer-Ramazani Chr. WebQuests Resource Page. 1998-2005. -<http://academics.smcvt.edu/cbauer-ramazani/Links/webquests.htm>

15. The WebQuest Page. Reading and Training Materials. 1998-2005. <http://webquest.sdsu.edu/materials.htm>