

## Городской семинар

в рамках работы окружного ресурсного центра  
системы образования Северного территориального округа  
муниципального образования «Город Архангельск»

*«Использование образовательных квест-технологий для создания учебных ситуаций предметного содержания и надпредметного характера для развития универсальных учебных действий»*

**Блохин Михаил Анатольевич,**  
учитель истории и обществознания МБОУ СШ № 37 МО «Город Архангельск»

### **Web-квест как средство формирования информационной компетенции у обучающихся**

Повсеместная информатизация ставит перед образованием проблему подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений в жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде.

Эффективное использование информационной среды и защита от негативных ее воздействий также имеет важное значение. Обучение в школе должно обеспечить формирование у обучающихся информационной компетенции, знаний и умений, способов информационной деятельности, которые потребуются им в будущем.

Формирование навыков информационной деятельности — задача не только содержания образования, сколько используемых технологий обучения. Одна из таких технологий — Web-квест. Изучение данной технологии, применение ее на практике очень актуально.

Проблему разработки и использования Web -квестов в учебном процессе активно изучают зарубежные и отечественные ученые.

В классическом понимании Web-квест — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются Интернет-ресурсы. Как отмечает В. Шмидт, Web -квесты — это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними учебную задачу. Web-квест от поисковой деятельности в Интернете отличается тем, что он имеет более узкую направленность и дает использовать учебное время более эффективно для достижения поставленной цели.

Web-квесты могут рассматривать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Различают два типа web-квестов: для кратковременной и длительной работы.

Перед разработкой Web-квеста учитель должен подготовиться, следуя этапам:

**1.Определение темы.** Учитель задает тему и создает проблемную ситуацию. Определение ролей участников.

**2.Вербализация задачи.** Учитель конкретизирует задачу в рамках выбранной темы. При этом он четко определяет итоговый результат самостоятельной работы школьников, задает серию вопросов, на которые нужно найти ответы, очерчивает проблему, которую нужно решить.

Берни Додж классифицирует задачи для web-квестов по следующим типам: задания для объяснения, исследовательские задачи, оценочные, креативные, аналитические, научные задачи, задания для самопроверки, достижения консенсуса, журналистское задание, детектив. Так же нужно выбрать форму, в которой ученики получают задание (в виде презентации, текста или рисунка).

**3.Выбор платформы.** выбрать сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания web-квеста. Такими платформами могут быть: [blogspot](http://blogspot) , [Jimdo](http://jimdo), <http://zunal.com/>, <http://www.ucoz.ua/>

и другие. Для неподготовленных пользователей требуются дополнительные навыки по созданию сайтов на данных платформах.

1. **Подбор Интернет-ресурсов.** Учитель заранее подбирает и предлагает школьникам список ссылок на Интернет-ресурсы (названия сайтов по указанным адресам и краткой аннотацией). Такая подборка создается для того, чтобы ученики учились использовать полученную информацию с практической целью и не забредали «куда не нужно».
2. **Система оценивания.** Определить количество баллов, начисляемых за ответ на тот или иной вопрос. Продумать критерии оценки презентации или другой творческой работы. Критериями могут быть: понимание темы, результат работы, творческий подход.

Фактически, в результате работы по данной технологии ученики должны создать собственную web-страницу, или web-сайт или наполняют созданную педагогом. При необходимости форма отчета может быть выбрана в виде презентации или документа.

Работа обучающихся по технологии web – квест происходит по тем же самым этапам, что и над любым другим квестом: *Начальный этап Ролевой этап Заключительный этап*

Рассмотрим пример web-квеста, по теме «Олимпийские игры в Древней Греции». Данный сайт состоит из разделов «ВВЕДЕНИЕ», «НАПРАВЛЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ», «РЕСУРСЫ И ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ», «РОЛИ И ПОРЯДОК РАБОТЫ», «ЗАКЛЮЧЕНИЕ» И «ОЦЕНКА».

В разделе «ВВЕДЕНИЕ» дается общая характеристика олимпийских игр и задается цель и общее описание.

В разделе «НАПРАВЛЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ» мы можем увидеть основные направления и роли для выбора учащимися.

Раздел «РЕСУРСЫ И ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ» знакомит со списком интернет-источников, с которыми могут работать школьники.

В разделе «РОЛИ И ПОРЯДОК РАБОТЫ» задается цель для каждой роли и конкретизируются вопросы для выполнения поставленного задания.

В разделе «ОЦЕНКА» даны критерии оценивания и анализируются результаты индивидуальной и групповой работы учащихся.

В разделе «ЗАКЛЮЧЕНИЕ» подведены итоги проекта и дан видеоролик об олимпийских играх в Древней Греции.

Подводя итог можно сказать, что Web-квест является достаточно сложной формой работы как для учащихся, так и для преподавателя. У обучаемых он направлен на развитие навыков аналитического и творческого мышления, информационной компетенции. Преподаватель, создающий web-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и ИКТ компетенции. Но все трудности окупаются необыкновенно интересной работой и открывает новые возможности и в методике образования и в усовершенствовании знаний.