

Тема 1 «Введение в технологию веб-квест».

Одной из задач современного образования является повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности 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 учащихся 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 учащиеся являются вовлеченными, 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 уже накоплен определенный опыт использования ресурсов Интернет в организации самостоятельной работы учащихся. 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 с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб-квест является наиболее сложным как для учащихся, 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. Учащемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются преподавателем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики 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 при изучении той или иной темы, учащиеся приобщаются к современным технологиям, максимально используя возможности 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.

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 работа может быть опубликована в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта.

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 информации 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 учащихся.

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 учащимися 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 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 учащихся к научным исследованиям в различных областях знаний. Интернет богат как исторической, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке.

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.).

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.

Веб-квесты в обучении АЯ

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 интеграция 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.

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.

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/>

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.
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 resources. 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>
16. Персональный сайт Натальи Поп
http://natapop.ru/index/rekomendacii_veb_masteru/0-234
17. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся
Романцова Юлия Вячеславовна
<http://festival.1september.ru/articles/513088/>