




# ВЕБ-КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ.

МБОУ «Гимназия 2», учитель английского языка - Кудрявцева Ж.С.




«Квест» – «от английского quest,  
или приключенческая игра  
(англ. Adventure game),  
требующая от игрока решения  
умственных задач для  
продвижения по сюжету.»









Технология (в переводе с греческого искусство, мастерство, умение; слово, мысль, смысл, понятие) – это комплекс способов, методов и инструментов с целью достижения желаемого итога; способ преобразования данного в необходимое.

С нашей точки зрения, технология – это упорядоченная система действий, реализация которой ведет к гарантированному достижению конкретных педагогических целей.

# Характеристики квеста как обучающей игровой технологии:

осуществление образовательных задач через игровую деятельность;

внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося;

целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося

исследовательский характер образовательной деятельности;

- развитие информационной и медиа грамотности.

# Структура образовательного веб-квеста:

В линейном квесте задания выполняются по цепочке. Правильно решив первое задание, учащиеся получают следующее и так до тех пор, пока не пройдут до конца.

Для штурмовых квестов характерно, что все участники получают главное задание и перечень необходимого материала, где можно подчеркнуть подсказки. Во время штурмового квеста игроки должны проявить инициативу и самостоятельно искать пути решения задач.

Кольцевые квесты представляют собой одну из версий линейных квестов, но замкнутой в кругу. Учащиеся либо выполняют задания самостоятельно, либо их делят на команды и они приступают к выполнению задания, но главным условием этих видов квестов является, что конечное решение и выполнения всех заданий, приводит на первый этап, откуда происходил старт.

## Этапы создания:

- цели и задачи, которые должны быть реализованы в ходе прохождения квеста.

Выбор целевой аудитории для которой создается квест.

- Выбор сценария и сюжетной линии

Сформировать систему оценивания и выработать шкалу баллов, подвести итоги.




Zunal.com

WevQuest.Org

Language Quests

WebQuestMaker





Веб-квест позволяет обучающимся делать открытия, а не просто усваивать информацию, повышает уверенность в собственных силах, пробуждает интерес к изучению языка и самооценку учащихся. Уроки нового типа – это всегда новые возможности и новые технологии обучения, примером этого является образовательный Веб-квест на уроках иностранного языка.

Список использованной литературы:

- Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика: Учебное пособие. – М.: Флинта: Наука, 2005. – 170 с.
- Муравьева Н.Г. Использование веб-квест технологии для совершенствования социокультурной компетенции студентов вуза / Н. Г. Муравьева// Электронный научно-практический журнал «Культура и образование». – 2014. – № 9 (13). – 54 с.
- Сысоев П.В. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных интернет-технологий. – Ростов н/Д: Феникс; М.: Глосса-Пресс, 2010. – 230 с.
- Федоров А.В. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. – Таганрог.: Изд-во Кучма, 2007. – 220 с.
- Dodge B. (1995). Some thoughts about WebQuests [Online]. Available:[http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquests.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html) (дата обращения 15.10.2019)
- Keller J. A. (2015) Motivating Influence in the Field of Instructional Systems Design [Online]. Available: [http:// www.arcsmodel.com/pdf/Biographical Information.pdf](http://www.arcsmodel.com/pdf/Biographical%20Information.pdf) (дата обращения 15.10.2019)