Интернет - Технология Webquests

Подготовили
Батуева Л.Н.-учитель математики
МБОУ СОШ №11 г.Чайковский ,
Маркова Е.В- учитель информатики
МБОУ СОШ №11 г.Чайковский

Технология Webquests

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

Web-квесты

Для кратковременной работы	**Для длительной работы**
цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия	**цель:** углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок может быть, на семестр или учебный год

Виды заданий для веб-квестов

- ***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.

Структура веб-квеста

- **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
- **Оценка** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста,
- **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.

Этапы работы над квестом
Начальный этап (командный)

- Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.
  Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль.
  Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

Этапы работы над квестом

Ролевой этап

- Индивидуальная работа в команде на общий результат. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания продукта

Задачи:

- 1) поиск информации по конкретной теме;
  2) разработка структуры сайта;
  3) создание материалов для сайта;
  4) доработка материалов для сайта.

Этапы работы над квестом
Заключительный этап

- Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.
  По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

СОЗДАНИЕ ВЕБ-КВЕСТА. ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПЛАН.

- **Шаг 1:** определите тему.
- **Шаг 2:** выберите сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания веб-квеста.
- **Шаг 3:** придумайте задания. С начала выберите форму, в которой ученики получат задание. Есть несколько вариантов:
- В виде презинтации. (напр. программа PowerPoint – расширение **.ppt**) На слайде размещаем картинку и пишем один или два вопроса. Так на каждом слайде можно рассмотреть определенную тему.
- В виде текста. (напр. программа Word – расширение **.doc**). Размещаем информацию с картинками и вопросы в виде отформатированного текста на листе формата А4 или А3.
- Визуальный материал. Выглядит как набор картинок, фотографий, карикатур. (приложить можно в виде архива – расширение **.zip**, так как размер приложений ограничен).
- **Шаг 4:** придумайте систему оценивания.
- Количество пунтов, начисляемых за тот или иной вопрос.
- Какому количеству пунктов какой уровень соответствует. (напр. 5 пунтов – хорошо).
- В случае, если одного конкретного ответа нет, то опишите, как оценить усный рассказ если он аргументированный, дополненный собственными знаниями или наоборот неполный, неточный.
- **Шаг 5:** найдите источники информации, которыми будут пользоваться ученики для поиска ответов.
- **Шаг 6:** имея на листе приблизительный план и основную информацию приступайте к размещению веб-квеста на сайте.

ЭТАПЫ РАБОТЫ ШКОЛЬНИКОВ НАД ВЕБ – КВЕСТОМ.

- 1.Учащийся выбирает одну из предложенных ему ролей. Выбрав себе определенную "роль”, учащийся переходит к одному из досье, представленных на веб-странице квеста.
- 2. Анализирует, как его роль согласовывается с задачами других членов команды. В результате прохождения этих этапов школьники формируют элементы коммуникационной компетенции: выбор социальной роли, получают навыки работы в группе.
- 3. Далее школьник исследует предложенные ресурсы и ресурсы медиатеки школы (книги, журналы, энциклопедии. При этом он анализирует информационные ресурсы, отбирает необходимую информацию, ищет недостающую.
- 4. Для подготовки отчета представляется описание артефактов, которые, на его взгляд, представляют исследуемый вопрос. Для каждого артефакта указывается источник (печатное пособие, электронное издание, адрес в Интернет, и объяснение, почему он необходим при исследовании данной темы. При этом школьник получает опыт сохранения информации, структурирования информационных ресурсов.
- 5. По окончании процесса поиска, представляет отчет по выбранной теме.
- 6. Веб- квест предполагает совместную работу , поэтому далее учащиеся группой обсуждают, спорят, вырабатывают план работы группы в целом. При этом каждый, являясь экспертом в своей области, желает найти наилучшее решение своих задач. Потом учащиеся выбирают форму представления общего отчета и могут распределить роли для дальнейшей работы: кто – то разрабатывает макет сайта или презентации, кто – то подбирает дизайн и т.д.
- 7. Заканчивается все групповой защитой своей работы.

Практическая значимость использования технологии Веб – квест

- 1. формирование и проявление информационных и коммуникационных компетентностей учащихся;
- 2. возможность оценивания уровня сформированности компетентностей. Объектами оценки являются результаты деятельности учащегося, презентация продукта, а также наблюдение за способами деятельности, владение которыми демонстрирует учащийся при работе в группе и во время проведения консультаций.
- 3. возможность формирования у школьников компетентности решения проблем, а также освоение способов деятельности.

Отличительные особенности веб-квеста

- заранее определены ресурсы, на которых есть информация, необходимая для решения проблемы.
- веб-квест однозначно определяет порядок действий, который должен выполнить учащийся для получения требуемого результата
- обязательной составляющей данной технологии является перечень тех знаний, умений и навыков, которые смогут приобрести учащиеся, выполнив данный веб-квест
- однозначно определены критерии оценки выполненных заданий.