

Государственное профессиональное
образовательное учреждение
"Беловский педагогический колледж"

Веб-квест



Направление: Информационно-коммуникационные технологии в
образовательной практике

Автор: Киммель Ирина Вячеславна

Понятие веб-квеста



Образовательный веб-квест –
проблемное задание с
элементами ролевой игры,
для выполнения которого
требуется ресурсы Интернета



Web – квесты представляют собой мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Это конструктивный подход к обучению. Ученик или студент не только собирает, систематизирует информацию, полученную из Интернета, но и направляет свою деятельность на поставленную перед ним задачу, часто связанную с их будущей профессией.

Виды заданий для веб-квестов



- Пересказ
- Компиляция
- Творческое задание



Определим разницу

Компиляция

трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры

Пересказ

демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа

Творческое задание

творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика



Использование веб-квеста как проблемной методики

Технология веб-квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.

Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.

Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность студентам полнее раскрывать свои способности.

Использование веб-квеста позволяет обучающимся:

- вести работу в оптимальном для них темпе;
- вернуться к изученному ранее материалу, получить необходимую помощь, прервать процесс обучения в произвольном месте, а затем к нему возвратиться;
- легче преодолевать барьеры психологического характера (несмелость, нерешительность, боязнь насмешек);
- отрабатывать необходимые умения и навыки до необходимой подготовленности.



Требования к элементам веб-квеста

1. Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников (например, "Ты – детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия" и пр.) или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

3. Список информационных ресурсов (в электронном виде – на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса Веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения обучающимися задания. Этот список должен быть аннотированным.

5. Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" веб-страниц – для избежания технических трудностей при создании ими самостоятельных страничек как результата изученного ими материала и др.).

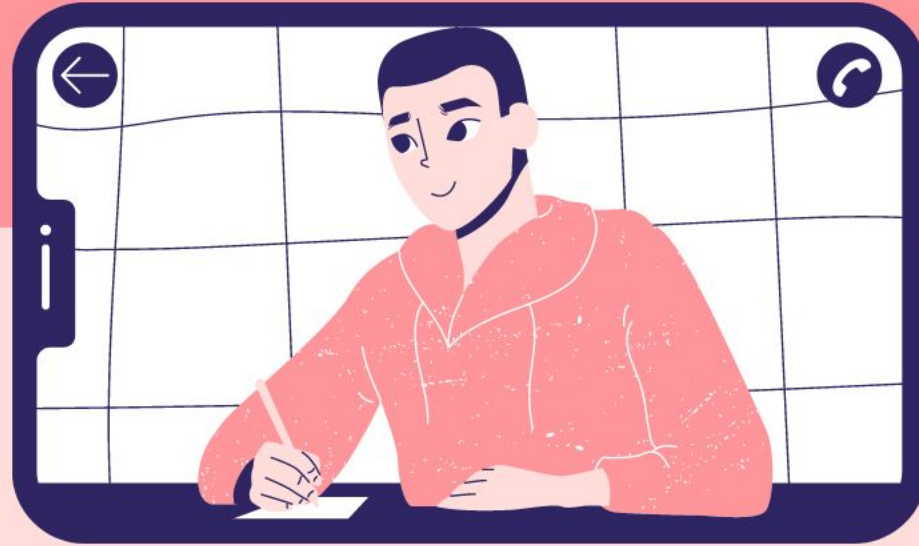
2. Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо.

Четко определен итоговый результат самостоятельной работы обучающихся (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому обучающемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы).

6. Заключение, в котором суммируется опыт, который будет получен обучающимися при выполнении самостоятельной работы над Веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность обучающихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

Выводы



Технология web-квест — это принципиально новая организация учебного процесса, новая дидактическая модель технологии обучения. Педагоги должны понять, что применение данной технологии оказывает значительное влияние на все компоненты учебного процесса обучения: меняется сам характер, место и методы совместной деятельности педагогов и обучаемых; соотношение дидактических функций; усложняются программы и методики преподавания различных дисциплин; видоизменяются методы и формы проведения учебных занятий. Иначе говоря, внедрение в учебный процесс таких высокотехнических методов преподавания неизбежно влечет за собой существенные изменения в структуре всей педагогической системы образования. Причем схема «человек – компьютер» обладает неизмеримо большими возможностями, способна предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса, отличный от традиционного.

Перечень используемой литературы

1. Панина, Т.С. Современные способы активации обучения: учеб. пособие для студ. высших учеб. завед. / Т.С. Панина. — 2-е изд., стер. — Москва: Академия, 2016.- 176 с.- ISBN 5-7695-2255-0. Режим доступа: непосредственный.
2. Фромм, Э. Антология гуманной педагогики / Э. Фромм. — Москва: Издательский дом Шалвы Амоношвили, 2017.- 224с.- ISBN 5-89147-027-6. Режим доступа: непосредственный.
3. Лапчик, М.П. Методика преподавания информатики: учебное пособие для студентов педагогических вузов / М.П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер - Москва: Академия, 2018. - 592 с.- ISBN 5-7695-0825-6. Режим доступа: непосредственный.
4. Трайнев, В.А. Информационные коммуникационные педагогические технологии: учебное пособие / В.А. Трайнев. - 4-е изд. - Москва: Дашков и К°, 2017. - 280 с.- ISBN 978-5-394-01685-1. Режим доступа: непосредственный.
5. Быховский, Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php
6. Быховский, Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99": [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>
7. Знакомимся с образовательной интернет-технологией [Электронный ресурс] // веб-квест: [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://ikt-ylka.blogspot.com/2009/02/5.html>
8. Курс Системы мультимедиа. [Электронный ресурс] // ТЕМА 2. Современные системы мультимедиа. Государственный университет Молдовы. - Режим доступа: www.usm.md/do/VIRTUALKA/tema2.html
9. Dodge B. SomeThoughtsAboutWebQuests [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
10. Личный сайт педагога Т. Блохиной[Электронный ресурс]/ режим доступа: <http://www.t-blohina.com/news/vyb-kvest-tekhnologii/>
11. Савинкина С. Ю., сертифицированный старший тьютор программы Intel "Обучение для будущего" [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://wiki.kamipkpk.ru/>