**Вэб-квест как средство повышения познавательного интереса младших школьников**

Современные требования ФГОС к организации внеурочной деятельности учащихся предусматривают такие формы работы учащихся как проектная и исследовательская деятельность.

Эта деятельность формирует личность, которая не только действует по образцам, но и самостоятельно добывает необходимую информацию из максимально возможного числа источников, анализирует, выдвигает гипотезы, модели, экспериментирует, делает выводы и может принимать решения даже в сложных ситуациях.

Одним из вариантов планирования и организации исследований является использование технологии веб-квеста.

«Образовательный вэб-квест - (webquest) - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Quest - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Впервые модель была представлена преподавателем университета Сан-Диего **Берни Доджем** в 1995 году. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке.

Ученый разработал инновационные онлайн-приложения для интеграции в образовательный процесс при преподавании разных предметов на разных уровнях образования. Поиск по сайту он охарактеризовал как проблемную задачу и предусмотрел самостоятельный поиск информации в Интернете.

Берни Додж выделяет три принципа классификации вэб-квестов**:**

1. По длительности выполнения.

2. По предметному содержанию.

3. По типу заданий, выполняемых участниками.

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хорошие квесты должны иметь интересные, четко определенные задачи, которые поощряют мышление на высоком уровне, разделение ролей, предоставление различных точек зрения на проблемы и рациональное использование интернет-ресурсов [3].

Вэб-квест может охватывать отдельную проблему, академическую дисциплину, тему и междисциплинарную проблему.

Выполняя квест-проект, учащиеся формулируют проблемы, планируют деятельность, критически мыслят, решают сложные проблемные задачи, изучают альтернативные точки зрения, принимают обдуманные решения и берут на себя ответственность за их выполнение.

В зависимости от сюжета квесты могут быть**:**

**линейными**, здесь игра построена последовательно: выполнив одно задание, участники получают следующее задание, и так до тех пор, пока не пройдут весь путь

**штурмовыми**, где все игроки получают задание, но при этом сами выбирают пути решения задач.;

**кольцевыми**, они представляют собой тот же “линейный” квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными [3].

Технология “Квест”способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применять на практике свои знания и умения.

Для педагогов есть не только положительные стороны воспитательной работы: готовые шаблоны, список готовых сайтов, повышенная преподавательская активность, но и отрицательные стороны: доступ в интернет, наличие нескольких компьютеров, ну и конечно компьютерная грамотность учеников и самого учителя.

**По длительности выполнения** различают два типа вэб-квестов:

кратковременный (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на 1-3 занятия)

длительный (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок).

**По предметному содержанию** различают монопроекты (охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет) и межпредметные [1].

**По типу заданий**, которые выполняют участники вэб-квесты делятся:

• пересказ предполагает демонстрацию понимания темы путем подачи материала из различных источников по-новому: создание презентаций, плакатов, рассказов;

• компиляция означает изменение формата информации из разных источников: для создания книги рецептов, виртуального дисплея, капсулы времени и капсулы культуры;

• творчество – это искусство в любом жанре – создание спектакля, стихотворения, песни, видео;

• аналитические задачи включают поиск и организацию информации;

• детектив, головоломка, таинственная история (тут участники делают выводы на основе противоречивых фактов);

• оценка включает обоснование определенной точки зрения;

• журналистское расследование – это объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

• убеждение заключается в склонении на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

• научные исследования основаны на изучении различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

**Структура образовательного квеста** может быть следующей:

• Введение. Описание ролей участников исследования, обзор работы каждой роли и информация об исследовании в целом.

• Задача – сформулированная проблема, которую необходимо решить, чтобы завершить поиск. Результаты самостоятельной работы должны быть подготовлены.

• Список инструментов, необходимых для выполнения задачи. Вы можете увидеть электронные устройства и документы.

• Описание алгоритма работы для каждой выбранной роли, которого необходимо придерживаться каждому участнику при самостоятельном прохождении квеста.

• Описание критериев оценки вэб-квеста - перечисляются основные критерии оценки с указанием минимальных и максимальных баллов по каждому критерию.

• Заключение -   подводится итог коллективной работы участников над вэб-квестом, здесь же можно предложить участникам квеста пройти тест по изученной проблеме или выполнить некоторое задание по данной теме.

Структура квеста может изменяться в зависимости от возраста участников, сложности квеста и подготовленности группы [2].

Этапы работы над квестом:

• Начальный этап - знакомство участников квеста с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде.

• Ролевой этап - персональная работа участников квеста в соответствии с выбранными ролями, по предоставленному плану, с использованием указанных ресурсов. В процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами, текстовыми материалами и в среде Интернет. Готовиться итоговый отчет о выполнение работы по своей роли, он может быть представлен в виде презентации, реферата, буклета и т.д.

• Заключительный этап - классное или внеклассное мероприятие, на котором участники вэб-квеста представляют гостям и своим одноклассникам результаты исследований, которые оцениваются по заранее определенным критериям [3].

Развитие компьютерных технологий, особенно интернет-технологий, дает мощный толчок для развития всего человечества. Одной из таких технологий является технология «веб-квест» (специальная деятельность, которую учащиеся могут выполнять с помощью Интернета).

**Список литературы**

1. Быховский, Я. С. Образовательные Web-квесты /Материалы между-народнойконференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99".[электронный ресурс] - Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>.
2. Пастушкова, М.А. Формирование познавательных интересов при организации учебной деятельности младших школьников - Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена: официальный сайт. [электронный ресурс] – Санкт-Петербург, [2023]. – URL: [https://lib.herzen.spb.ru/media/magazines/contents/1/18(44)/pastushkova\_18\_44\_410\_413.pdf](https://lib.herzen.spb.ru/media/magazines/contents/1/18%2844%29/pastushkova_18_44_410_413.pdf) – Режим доступа: свободный.
3. Фёдоров, А.В., Левицкая, А.А. Роль и значение веб-квеста в современном образовании - Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». [электронный ресурс] - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-i-znachenie-veb-kvesta-v-sovremennom-obrazovanii/viewer> – Режим доступа: свободный.