**ВЕБ-КВЕСТ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

**Автор работы:** Деревянченко Е. В.

Учитель французского языка

Одной из задач современного образования является повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности для расширения образовательных возможностей обучаемых, для выбора и реализации индивидуальной траектории в открытом образовательном пространстве. XXI век требует новых подходов к образованию, так как ученику необходимо уметь ориентироваться в огромном информационном потоке, выделяя значимую информацию, способствующую формированию собственной точки зрения на проблему. Обучение должно быть развивающим с целью развития самостоятельного критического и творческого мышления.

Сегодня уже трудно представить работу школ без доступа в глобальную сеть. Интернет является самым популярным средством поиска информации и передачи знаний. Учителя применяют и создают новые методики обучения, в той или иной степени ориентированные на Интернет. Информационные технологии помогают создать новую обучающую обстановку, в которой учащиеся являются активными деятелями, способными принимать больше ответственности за их собственное обучение и конструирование их собственного знания. Информационные возможности Интернета просто неисчерпаемы. Здесь можно не только получить любую интересующую вас информацию, но и поделиться собственной информацией с пользователями сети по всему миру.

Учителями уже накоплен определенный опыт использования ресурсов Интернет в организации самостоятельной работы учащихся. И в первую очередь – это использование Интернета при выполнении исследовательских работ. При этом имеется в виду именно самостоятельная исследовательская работа. Исследовательская методика, как правило, выходит за временные рамки обычного урока. 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. В этом плане широкие возможности для формирования исследовательской компетентности обучающихся предоставляют веб-квест технологии.

Основателем данной технологии является профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего Берни Додж. Ученый проводил разработки инновационных приложений Интернета для внедрения в процесс обучения при изучении различных предметов. Додж утверждал, что веб-квест представляет собой некое суперсредство обучения, подразумевающее применение творческого подхода, другими словами, является проблемным заданием с элементами ролевой игры, для реализации которого потребуются Интернет-ресурсы. По сути, основой веб-квестов является проектная методика, которая возникла еще в начале прошлого столетия в США.

Веб-квест является достаточно сложным как для учащихся, так и для учителя. Он направлен на развитие у обучаемых навыков аналитического и творческого мышления; учитель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Веб-квест предполагает самостоятельную поисково-исследовательскую работу обучающегося в сети с последующей обработкой отобранной информации (критический анализ, отбор, классификация, систематизация информации и т. п.) и представлением полученного результата в специально выбранной форме (презентация, выступление, стенгазета и т. п.) с целью решения какой-либо проблемы.

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте задания для работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Учащемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на источники информации даются преподавателем, но, безусловно, они могут найти материал сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики представляют собственные творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Проведение проектной работы с помощью сетевых ресурсов имеет ряд определенных преимуществ:

• веб-квесты дают учителю модель того, как проводить проектную работу;

• в Сети можно найти много интересных разработок веб-квестов;

• в Интернете можно найти шаблоны, которые могут быть полезны учителям, желающим создавать свои собственные веб-квесты, различные задания, методические советы;

• учитель предоставляет ссылки на сайты, которые ученики используют при выполнении проекта, в результате чего они тратят меньше времени на поиск необходимой информации и уделяют больше внимания выполнению задания;

• многие обучающиеся будут с удовольствием работать по технологии веб-квеста для повышения своей самооценки.

Выполняя веб-квест, обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Но, однако, существуют трудности и проблемы в использовании веб-квестов:

• для выполнения проекта ученикам необходимо иметь доступ к сети Интернет;

• обучающиеся и учителя должны владеть определенным уровнем компьютерной грамотности;

• многие из веб-квестов, которые можно найти в Интернете, необходимо адаптировать к конкретным условиям обучения.

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:

1. Пересказ - самый примитивный тип, уместен 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;
2. Компиляционный - заключается в том, что учащиеся должны взять информацию из различных источников привести ее к единому формату. Финальная работа может быть опубликована в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта;
3. Загадка - 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 информация 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;
4. Журналистский - учащиеся должны собрать факты и организовать их в жанре новостного репортажа, интервью или другого журналистского жанра;
5. Конструкторский - требует от учащихся создания продукта или плана действий по выполнению заранее определенной цели в определенных рамках;
6. Творческий - требует 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;
7. Решение спорных проблем - поиск и представление различных противоположных, мнений на одну и ту же проблему и попытку привести их к консенсусу;
8. Убеждающий - 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;
9. Самопознание - имеет своей целью лучшее понимание учащимися себя самих, которое может развиваться через исследование онлайн и офф-лайн ресурсов;
10. Аналитический - 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;
11. Оценочный - представляет учащимся ряд предметов и просит их оценить или классифицировать, или выбрать решение из ограниченного списка. Зачастую, но необязательно, учащимся предлагается исполнять какую-либо роль в таких квестах;
12. Научный - служит для знакомства и приобщения учащихся к научным исследованиям в различных областях знаний. Интернет богат как старой, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке.

**Структура веб-квеста**

Введение - ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

Задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (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).

Ресурсы - список информационных ресурсов (ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

Процесс работы - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

Оценка - описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

Заключение - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

**Этапы работы над веб-квестом**

Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом:

1. На первом этапе учитель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы.

2. На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

3. На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде веб – сайта, html – странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. На этом этапе закладываются такие черты личности как, ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией. В завершении работы над заданием, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

5. Работа с веб-квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде web–сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

**Методическая разработка по внеурочной деятельности «Путешествие по Франции»**

Сайт, на котором размещен ресурс: <https://elenaderevyanchenko.jimdofree.com/>

**Чек-лист разработки образовательной траектории**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 Тематика/название | Путешествие по Франции |
| 2 Тип мероприятия | Веб-квест |
| 3 Сюжет/проблематика | Знакомство с географией, культурой, традициями Франции |
| 4 Итоговый образовательный результат участия в мероприятии (освоение траектории) | **Воспитательный аспект**: воспитание уважительного отношение к культуре страны изучаемого языка  **Развивающий аспект:** расширение кругозора.  **Образовательный аспект:** развитие и совершенствование страноведческих знаний |
| 5 Итоговый продуктовый результат участия | Создание мини-путеводителя по городам Франции |
| 6 Промежуточные образовательные и продуктовые результаты | 1. Знакомство с наиболее значимой страноведческой информацией. 2. Употребление лексики по теме 3. Просмотр видеороликов |
| 7 Деятельность детей | Поиск информации в Интернете, подготовка устных сообщений, создание буклета. |
| 8 Формы мотивации | Использование видеороликов, фотографий, игровых форм деятельности. |
| 9 Образовательный контент | Страноведческий материал по теме «Франция». |
| 10 Инструментарий | Платформа jimdo.com |
| 11 Последовательность блоков, ветвления | Линейная |
| 12 Период проведения | С 18 мая по… |
| 13 Целевая аудитория | Обучающиеся 7-11 классов |
| 14 Количество участников | Неограниченное |
| 15 Образовательные организации - организаторы мероприятия (траектории) | МБОУ «Хохольская СОШ» |
| 16 Ссылка на ресурс | <https://elenaderevyanchenko.jimdofree.com/> |
| 17 ФИО, контакты ответственных педагогов, тьюторов | Деревянченко Е. В., derevyanchenko.e@mail.ru |

Материал подобран не только для учащихся, изучающих французский язык, но и просто для желающих познакомиться с этой страной.

Основная **цель** в моей работе с учащимися состоит в том, чтобы стимулировать*,* развивать и укреплять познавательный интерес учащихся и как мотив учения, и как черту личности, и как мощное средство воспитывающего обучения. Для достижения этой цели я попробовала для себя новую работу с технологией веб-квеста в рамках внеурочной деятельности.  
Цель проекта:

* углубление знаний учащихся по теме «География, культура, традиции Франции».
* развитие познавательной активности при изучении французского языка.

      Задачи проекта:

* расширить общекультурный кругозор учащихся посредством знакомства их с различными источниками информации.
* совершенствовать знания по французскому языку, используя компьютерные технологии.

Совершенствуются следующие универсальные учебные действия:

* критическое мышление;
* технологическая и информационная грамотность.

Информационная и учебно-познавательная компетенции проявляются в следующем:

* овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информацию, используя при этом информационные и коммуникационные технологии;
* приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной проектной деятельности;
* овладение элементарными методами исторического познания, умениями и навыками работы с различными источниками информации;

После завершения работы учащиеся смогут (личностные результаты):

* использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций, публикаций для представления результатов поисковой и исследовательской деятельности;
* составлять планы письменных и устных сообщений;
* анализировать, сопоставлять факты и делать выводы;
* обрабатывать полученную информацию;
* употреблять в речи изученную лексику по учебной теме;
* находить нужные информационные ресурсы;
* применять творчески свои идеи.

Метапредметные результаты:

* способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности;
* способность осуществлять информационный поиск, оценивать степень значимости источника;
* умение структурировать найденную информацию;
* навыки использования средств ИКТ для сопровождения интеллектуальной деятельности, развития универсальных учебных действий

    Предметные результаты:

* развитие и совершенствование страноведческих знаний;
* умение связно рассказывать о крупнейших городах Франции.

Таким образом, использование веб-квест технологии позволяет развить 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 в организации исследовательской деятельности.

**Список литературы.**

* Быховский Я. С. Что такое образовательный веб-квест? <http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php>
* Как создать веб-квест. <http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_sozdat_veb_kvest/5-1-0-6>
* Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся. <http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm>
* Медведева, Я. С. Применение Web-квест технологии как современной модели обучения. <https://moluch.ru/archive/121/33460/>