**Технология веб-квест – новый подход к обучению английскому языку в современной школе.**

Одной из задач современного образования является повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности учащихся. Компьютерные технологии, интегрированные с педагогической системой организации учебной деятельности, позволяют существенно увеличить образовательные возможности обучаемых. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Для этого необходимо широкое информационное поле деятельности, различные источники информации, различные взгляды, точки зрения на одну и ту же проблему, побуждающие учащегося к самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументированной позиции.

Сегодня уже трудно представить работу школ без доступа в глобальное информационное пространство. Интернет является универсальным средством поиска информации и передачи знаний. Неоспоримое преимущество Всемирной паутины в том, что она представляет собой неиссякаемый источник информации по любому вопросу. Однако, как может подтвердить любой, кто пытался найти там хоть что-либо, эта процедура приносит одни разочарования, требуя при этом значительных затрат времени и эмоций. По этой причине работать над проектами, ставить задачи и отсылать учащихся за нужной информацией в Интернет вовсе не так просто, как кажется на первый взгляд. Одно из возможных решений данной проблемы связано с использованием структурного подхода, который дает ученикам возможность использовать свой труд более продуктивно, соединяя и комбинируя различные информационные ресурсы новыми способами, а также применяя творческие способности и навыки проблемного мышления. Эта технология называется веб-квест.

Веб-квест (дословно с английского «поиск в сети интернет») — это деятельностноориентированная проектная дидактическая модель, предусматривающая самостоятельную поисковую работу учащихся в сети Интернет. Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Берни Додж (Bernie Dodge) и Том Марч (Tom March) из Государственного университета Сан-Диего. Берни Додж определяет веб-квест как «исследовательски-ориентированную деятельность, в которой вся информация, используемая учеником, добывается из Интернета». Филипп Бенц так описывает веб-квест: «Это конструктивный подход к обучению. Ученики не только собирают и организуют информацию, полученную из Интернета, они направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, часто связанную с их будущей профессией».

Проанализировав соответствующую научную литературу, посвященную технологии веб-квеста,я осознала , что каждый веб-квест имеет структуру с такими ключевыми элементами, как: 1) **ясное вступление**, где четко описаны главные роли участников. Цель этого раздела заинтересовать и подготовить учащегося. 2) **центральное задание**, которое понятно, интересно и выполнимо. В данном разделе четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося (например, прописана проблема, которую нужно решить и т.д.). 3)**описание процедуры работы**, в которой содержатся указания как именно учащиеся должны выполнять. 4) **руководство к действиям**, где говорится о том, как организовать и представить собранную информацию, а также представлены вспомогательные материалы (примеры, таблицы, инструкции и т.п.). 5) **список информационных ресурсов**, необходимых для выполнения учащимся задания. 6)**заключение**, в котором суммируется опыт, который будет получен учащимися при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

Главная особенность веб-квеста состоит в следующем: вместо того чтобы заставлять учащихся бесконечно блуждать по Сети в поисках необходимой информации, учитель дает им список web-сайтов, соответствующих тематике проекта и уровню знаний. Конечно же, дети должны будут зайти на эти сайты в поисках необходимых сведений, однако благодаря предоставленному заранее списку нужных ресурсов они не затеряются в Интернете и не станут бесцельно блуждать в нем, вместо того чтобы заниматься своим проектом.

Берни Додж определил следующие 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**

Веб-квест состоит из следующих разделов:

* Введение - краткое описание темы веб-квеста. Этот раздел предназначен для привлечения интереса учащихся.
* 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 (ссылки на Интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом.
* Оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.
* 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 веб-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.

**Ролевой этап**

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

Задачи:

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

**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, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

**Критерии методической оценки**

Критерии методической оценки веб-квестов, которые разработали B. Dodge и Т.March, направлены на определение степени реализации поставленных задач в каждом разделе квеста:

* Введение - мотивирующая и познавательная ценность.
* Задание - проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность.
* Порядок работы и необходимые ресурсы - точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки - вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры - адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.
* Оценка - адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.
* Заключение - взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный веб-квест.

Веб-квесты, удовлетворяющие данным методическим критериям, размещаются в коллекциях на портале веб-квестов университета Сан Диего (Калифорния, США), [http://webquest.org](http://webquest.org/)  и на портале Best WebQuests [http://www](http://www/) . bestwebquests.com.

Конкретные примеры готовых проектов:

1. [http://www.webquest.org](http://www.webquest.org/)
2. <http://teacherweb.com/>

Веб-квест при изучении иностранного языка

Веб-квест имеет ряд преимуществ, способствующих решению задач при изучении иностранного языка:

* обеспечивает автономность и самостоятельность учащихся;
* развивает коммуникативную компетенцию;
* дает возможность осуществить индивидуальный подход;
* мотивирует учащихся к применению языковых знаний и изучению нового языкового

материала;

* позволяет использовать большое количество актуальной аутентичной информации;
* помогает организовать активную самостоятельную или групповую поисковую деятельность;

учащихся, которой они сами управляют;

* организует работу над любой темой в форме целенаправленного исследования, как в течение нескольких часов, так и нескольких недель;
* способствует принятию самостоятельных решений;
* развивает критическое мышление, тренирует мыслительные способности (объяснение,

сравнение, классификация, выделение общего и частного и др.).

Таким образом, обучение становится менее ориентированным на преподавателе, а ученик становится более ответственным за свои собственные знания и сам процесс получения знаний: он должен организовать собственное время, решить какие материалы могут быть использованы для выполнения задания, в какой форме представить свою точку зрения. Преподаватель здесь скорее помощник или наставник, умело направляющий ученика к формированию навыков самообразования.

Веб-квесты развивают критическое мышление. Учащиеся не просто собирают информацию, но и трансформируют её, чтобы выполнить задание, решить поставленную проблему. У них повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению продуктивности деятельности.

Рассмотрим веб-квест, озаглавленный “A Trip to London”, который можно найти на сайте <http://www.theconsultants-e.com/resources/webquests/repository/general-language.aspx>  Веб-квест начинается с предложения пройти небольшой тест, чтобы определить, насколько хорошо учащиеся знают Лондон. Это и есть введение, предназначенное для повышения интереса учащихся к самой теме. Далее идет задание, которое, чтобы повысить интерес и мотивацию, должно быть наиболее приближено к реальным условиям. Ученикам сообщают, что они должны спланировать поездку в Лондон, где они будут учиться и жить. Это на самом деле довольно сложная задача, поэтому в блоке Процесс она разделена на несколько основных ступеней: выбор места жительства, школы, разработка маршрута поездок в школу, выбор туристического маршрута. Ученики получают список сайтов, где они могут ознакомиться с гостиницами Лондона а также с семьями, в которых они могут жить. Затем, при помощи определённых сайтов они решают, как будут добираться из аэропорта Хитроу до своего места жительства. Далее, они выбирают школу и каким транспортом будут туда добираться. Ученикам необходимо представить презентацию своего проекта и написать письмо домой о своём пребывании в Лондоне.

В разделе Оценка размещены критерии, по которым будет оцениваться проектная работа. Ученики знакомятся с этими критериями перед началом работы, чтобы у них было полное понимание того, что от них требуется и к чему они должны стремиться. В заключении, следует рефлексия того, чему научились в процессе выполнения веб-квеста.

Опираясь на статью Романцовой Ю.В. «Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся», можно сделать вывод о том, что технология веб-квестов делает учебный процесс более живым и интересным. В процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций: 1) использование информационных технологий для решения профессиональных задач; 2) самообучение и самоорганизация; 3) работа в команде; 4) умение находить несколько способов решений проблемной ситуации. Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

Таким образом, изучив возможности использования технологии веб-квестов, мы можем сделать следующие выводы. Технология веб-квеста носит универсальный характер и может быть использована в целях развития компетентности в сфере самостоятельной познавательной деятельности, основанной на усвоении способов приобретения знаний, умений из различных источников, данная технология позволяет, как пополнить знания учащихся, так и систематизировать уже имеющиеся. Технология может стимулировать познавательную активность обучаемых, так как она является новой, разнообразной формой работы, позволяет проявить себя не только учащемуся, но и учителю, как творческой личности, а, следовательно, необходима в современном образовательном процессе. Новое поколение диктует новые подходы к организации познавательного процесса, новые технологии, которые развивают компетенции: информационную: умение находить необходимую информацию, используя различные информационные источники; исследовательские: запоминать, думать, судить, решать; самообразовательные: организовывать себя к работе. Именно поэтому использование компьютерных технологий в образовании, в частности образовательный веб-квест, открывает новые возможности и в методике образования, и в усовершенствовании знаний.

Cписок литературы

1. Бенц Ф. Применение веб-квестов в учебной деятельности <http://www.natalia-chimera.ru/view.php?id=42>
2. Бобровских О.Н. Использование веб-квестов в обучении (на примере английского языка):[электронный ресурс] <http://www.eidos.ru/journal/2008/1216.htm>
3. Бовтенко М.А. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранного языка: создание электронных учебных материалов: учеб. пособие / М. А. Бовтенко - Новосибирск. 2005. – 112 с.
4. Голубева Е.А. Образовательный веб-квест как средство формирования компетенций обучающихся и учителя.
5. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7.
6. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся <http://festival.1september.ru/articles/513088/>