**ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ**

**КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА**

Быстрый рост объема информации, которой необходимо овладеть, требует создания и использования новых эффективных средств обучения.

В педагогике различают несколько моделей обучения:

1. пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
2. активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
3. интерактивная - ученик становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. С этой целью многие учителя уже давно используют проектную технологию, привлекая ресурсы сети Интернет. Но обилие информации в сети и ее качество не только не упрощают процесс работы над проектом, но и усложняют его. Одно из возможных решений данной проблемы это технология веб-квест.

Веб-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды.

Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. **Веб-квест**(webquest) – это проблемное задание с элементами ролевой игры. Цель работы в данной образовательной среде: организовать грамотную работу учащихся в Интернете, при этом сформировать ключевые компетентности. Веб-квест – это продукт совместной деятельности учителя и учеников. Результатом работы с веб-квестом является публикация минипроектов в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет).

Веб-квест имеет определенную структуру.

**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 (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

**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.

При работе над веб-квестом развивается ряд компетенций:

* использование информационных технологий для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных);
* самообучение и самоорганизация;
* работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
* умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
* навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссия

Работа обучающихся осуществлялась в несколько этапов. На первом этапе веб-квест предоставляет учащимся возможность выбрать свою роль: теоретика или практика. Определившись, ученик строго следует выбранному маршруту

Таким образом, используя веб-квест, ребята

* учатся добывать знания самостоятельно, выстраивать работу по алгоритму;
* приобретают навыки, используя различные виды деятельности, такие как: поиск и систематизация информации по теме, проведение исследования в образовательной среде формулирование выявленной закономерности в виде гипотезы, её доказательство и представление результатов работы;
* в процессе работы поставлены в ситуацию выбора роли, темы, ресурсов;
* учатся пользоваться различными информационными источниками: материалами учебника, ресурсами, размещенными в Интернете

Я считаю, что веб-квест – это удобная форма работы для активизации учебной деятельности, повышения интереса к предмету.

**Как создать веб-квест**

**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 презентации. (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 A4 или A3.
* 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 пунктов, начисляемых за тот или иной вопрос.
* Какому количеству пунктов какой уровень соответствует. (напр. 5 пунктов – хорошо).
* В случае если одного конкретного ответа нет, то опишите, как оценить устный 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.

Когда все страницы заполнены. Веб квест готов к публикации, после которой он станет доступен для других пользователей.

Как было сказано выше, для проведения web-квеста можно заранее подготовить web-странички, а результаты любого проекта можно разместить на сайте или блоге. Сейчас есть много возможностей и технологий для максимального использования Интернета в учебной деятельности.

Для начала необходимо определить, где лучше разместить проект:

на сайте или блоге.

**Обзор наиболее популярных бесплатных блогсервисов:**

* [WordPress](http://wordpress.com/)
* [LiveJournal или Живой Журнал](http://www.livejournal.com/)
* [LiveInternet](http://www.liveinternet.ru/)
* [Blog.ru](http://blog.ru/)
* [Blogspot.com](http://www.blogger.com/)
* [Mail.ru](http://blogs.mail.ru/)

Не бойтесь начинать. Технология создания блогов понятна. Кроме того, на каждом сервисе обязательно есть раздел «Помощь».

**Обзор бесплатных конструкторов сайтов с хостингом (т.е. вы создаете сайт on-line), наиболее популярных при создании web-квестов:**

* [Сайты Google](https://www.google.com/accounts/ServiceLogin?continue=http%3A%2F%2Fsites.google.com%2F&followup=http%3A%2F%2Fsites.google.com%2F&service=jotspot&passive=true&ul=1)
* [Яндекс. Народ.](http://narod.yandex.ru/)
* [Ucoz. Бесплатный конструктор сайтов](http://www.ucoz.ru/)

Сейчас появилась возможность создать **интерактивное видео** (видео-квест, видео-игру и т.п.) с помощью сервиса  YouTube. Вы можете придумать сюжет фильма и несколько вариантов развития действий, а зритель сможет сам выбирать последовательность действий.
Преимущество данной технологии состоит в том, что она применима к любому школьному предмету.

Эта технология подходит как для организации урочной индивидуальной или групповой работы, так и для внеклассной работы.