**ВЕБКВЕСТ В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ**

Темой своей исследовательской работы я выбрала метод вебквеста в работе учителя. Так как традиционные педагогические технологии уже не обеспечивают полного усвоения все возрастающего объема знаний. Сегодня становится все более важно уметь самостоятельно добывать дополнительный материал, обрабатывать получаемую информацию, делать выводы и аргументировать их, располагая необходимыми данными. Работа с информацией на иностранном языке, особенно, если учесть возможности, которые открывает глобальная сеть Интернет, становится весьма актуальной, а использование информационных технологий раскрывает огромные возможности компьютера как средства обучения и позволяет создать удивительный мир знаний, доступный каждому. Меня заинтересовала технология вебквестов в обучении английскому языку. Что же такое Вебквест?Квест (quest) в переводе с английского языка – это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр. Вебквест (webquest) в педагогике – это проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета.

Особенностью вебквестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб сайтах. Благодаря действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение учебной информации. Ученику дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на источники даются преподавателем, но часть учащиеся могут найти сами, пользуясь поисковыми системами. По завершении квеста учащиеся представляют собственные творческие работы в электронной, печатной или устной форме. По сути, основой вебквестов является проектная методика, которая возникла еще в начале прошлого столетия в США.

Берни Додж выделяет три принципа классификации вебквестов.

1.По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

2.По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные вебквесты.

3.По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ, компиляция, загадка, журналистский,конструкторский, творческий, решения спорных проблем, убеждающий, самопознание, аналитический,оценочный, научный.

Задания на *пересказ* представляют собой самый простой пример использования Интернета как источникаинформации. Существует мнение о том, что вебквесты,основанные только на пересказе, нельзя считать вебквестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для вебквеста 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.

Суть *компиляционного задания* заключается в том, что учащиеся должны взять информацию из различных источников и привести ее к единому формату. Финальная компиляция может быть опубликована в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта. Например, это может быть кулинарная книга, составленная из рецептов, собранных в Интернете, открытки для туристов и так далее.

Вебквест, созданный на основе *задания-загадки,* 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 информации из нескольких источников и составления этой информации в единое целое посредством выводов.

В *журналистских* вебквестах учащиеся должны собрать факты и организовать их в жанре новостного репортажа, интервью или другого журналистского жанра.

*Конструкторский*вебквест требует от учащихся создания продукта или плана действий по выполнению заранее определенной цели в определенных рамках. Например, спланировать квартиру, удовлетворяющую нуждам определенной семьи.

*Творческие*вебквесты требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и т.д.). При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся.

Вебквесты по *решению спорных проблем*предполагают поиск и представление различных, порой противоположных, мнений на одну и ту же проблему.

*Убеждающий*вебквест имеет своей целью создание продукта, способного убедить кого-то в чем-то. Такое задание 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 т. д.

Вебквесты, ориентированные на *самопознание,* имеют своей целью лучшее понимание учащимися себя самих, которое может развиваться через исследование он-лайн и офф-лайн ресурсов.

*Аналитический* вебквест исследует взаимозависимость вещей реального мира в рамках заданной темы.

Учащиеся 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.

*Оценочные*вебквесты представляют учащимся ряд предметов и просят их оценить или классифицировать, или выбрать решение из ограниченного списка.

*Научные*вебквесты служат для знакомства и приобщения учащихся к научным исследованиям в различных областях знаний. Интернет богат как исторической, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке. Технология вебквестов имеет ряд преимуществ при обучении иностранному языку:

• обеспечивает самостоятельность учащихся;

• способствует принятию самостоятельных решений и дает возможность осуществить индивидуальный подход;

• развивает критическое мышление;

• делает осмысленным и целесообразным систематическое использование Интернет ресурсов на занятии;

• мотивирует изучение нового языкового материала;

• способствует развитию компьютерных навыков;

• развитию мышления на стадии анализа, обобщения и оценки информации;

• позволяет использовать большое количество актуальной аутентичной информации;

• организует работу над проблемой в форме целенаправленного исследования, рассчитанного на любой временной промежуток.

***Структура вебквеста***

1. Введение – формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста.

2. Задание – формулировка проблемной задачи (вопросы, на которые учащиеся должны найти ответ в рамках самостоятельного исследования) и описание формы представления конечного результата.

3. Порядок работы – описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания, разнообразные советы по выполнению того или иного задания, ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации.

4. Оценка – описание критериев и параметров оценки выполнения вебквеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в вебквесте.

5. Заключение – краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный вебквест, вопросы для дальнейшего развития темы.

6. Страничка учителя – методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать вебквест.

Следует помнить о том, что использование вебквестов требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами Интернета. В связи с этим эффективная интеграции вебквестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда вебквест является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы и сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала используемых

в вебквесте аутентичных ресурсов. Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо осуществляться параллельно с ней.

Практические этапы разработки вебквеста таковы:

• необходимо наметить тему/темы или поставить проблему;

• решить, сколько человек будут принимать участие в проекте;

• составить список сайтов, которые помогут в работе;

• подробно описать требования и разработать критерии оценки проекта.

Для создания вебквестов разработаны специальные шаблоны, позволяющие самостоятельно создавать вебквесты. Коллекции вебквестов размещаются на образовательных порталах.

Метод вебквеста является для меня инновационным и пока находится на стадии изучения – структуры, этапов работы и возможности применения с моими учениками.

Ясно одно, что использование технологии вебквестов повышает интерес учащихся к предмету, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет им получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению различных навыков, таких как навыки чтения, говорения и аудирования. У преподавателя есть прекрасная возможность активизировать работу ученика с помощью компьютера, поскольку огромное число учащихся проводят массу времени за монитором. Так пусть они делают это с пользой!