**Что такое образовательный веб-квест?**

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

 Веб – квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

Разрабатываются такие веб-квесты для **максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы** на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

 **Особенностью образовательных веб-квестов** является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб- квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб- сайтов (локально или в Интернет)» (Быховский Я.С. «Образовательные веб- квесты»).

 Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Им определены 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**, **требования** к его отдельным элементам:

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

Центральное задание, где четко определен итоговый результат самостоятельной работы.

Список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

Роли. Учащимся должен быть представлен список ролей (от 2 и более), от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли необходимо прописать план работы и задания.

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

Описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Руководство к действиям, где описывается, как организовать и представить собранную информацию.

 Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

**Этапы работы над квестом**

 **Начальный этап (командный**). Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. 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.

**О критериях оценки веб-квеста**

 Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата. Bernie Dodge (http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html) Рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку: исследовательской и творческой работы, качества аргументации, оригинальности работы, навыков работы в микрогруппе, устного выступления, мультимедийной презентации, письменного текста и т.п.

**Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными**.

 Целью *краткосрочных* проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным web- квестом может занимать от одного до трех сеансов.

*Долгосрочные* web- квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).