**Применение Веб-квест технологии на занятиях для студентов отделения прикладной информатики ВПК им. Н.Г. Чернышевского**

Алексеев Антон Анатольевич, преподаватель

**Актуальность:** Одной из задач современного образования является повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности студентов. 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 студента к самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументированной позиции. Это может быть реализовано с помощью применения веб-квест технологии на занятиях.

**Цель:** раскрыть особенности использования веб-квестов на занятиях по ПМ.02 «Разработка, внедрение и адаптация программного обеспечения отраслевой направленности».

***Квест*** с англ. «**quest»** — поиск, предмет поисков, поиск приключений; спрос.

***Веб-квест*** (webquest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

**Образовательный веб-квест** – **сайт  в Интернет**, посвященный определенной теме и состоящий из нескольких, связанных единой сюжетной линией разделов, насыщенных ссылками на другие ресурсы Интернет.

Данный вид деятельности был разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего(США) исследователями Берни Доджем и Томом Марчем.

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

1. *Краткосрочные* web-квесты направлены на приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над ними может занимать от одного до трех сеансов.
2. *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).

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.

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельного участника.

Web-квест может касаться одного предмета или быть *межпредметным*. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее. 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.

**Структура веб – квеста**

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

***Центральное 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).

***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. Этот список должен быть аннотированным.

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

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

***Руководство к действиям*** (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" веб-страниц и др.).

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

**Этапы работы над веб – квестом**

**Начальный этап** (командный)

Участники 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 или презентации.

Задачи:

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

**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.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

**Значение веб - квестов**

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач:

* Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем.
* Создает возможность развитию навыков общения Интернета, тем самым, реализуя основную функцию– коммуникативную.
* Веб – квест  поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки
* Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений;
* Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;
* Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию обучающихся для достижения наилучших учебных результатов.

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.

**Источники:**

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99".
3. Кузнецов А.А., Семёнов А.Л., Уваров А.Ю. О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии»// Информатика -2001. - № 17. – С.21.
4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. – С. 9-12.
5. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся. // Справочник заместителя директора школы.- 2009.- № 12.- С. 62.
6. <http://aaaguest.blogspot.ru/> веб-квест «Информационная безопасность».