

Тамбовское областное государственное автономное образовательное  
учреждение среднего профессионального образования  
«Промышленно-технологический колледж»

# **Доклад**

**на тему: «Веб-квест как способ активизации  
учебной деятельности обучающихся»**

выполнила:  
преподаватель  
профессионального цикла  
Моторина А.Е.

Мичуринск – 2014

## **Веб-квест как способ активизации учебной деятельности обучающихся**

За время своей педагогической деятельности мы изучили и применяем много педагогических технологий, но в последнее время столкнулись с проблемой, что большинство обучающихся свободно пользуются современными информационными технологиями, но это мало используется в учебном процессе. В результате чего на сегодняшний день в различных сферах деятельности ощущается нехватка специалистов, способных самостоятельно и в команде решать возникающие проблемы, делать это с помощью Интернета. Поэтому работа обучающихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит учебный процесс, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается целый ряд компетенций.

**Цель:** активизация учебной деятельности обучающихся через создание веб – квеста.

### **Задачи:**

развитие компетенций обучающимися:

- использование ИТ для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов;
- 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.

Модернизация образования, базирующаяся на новых информационных технологиях, предполагает формирование **новых моделей учебной**

**деятельности**, использующих информационные и телекоммуникационные средства обучения.

Веб-квест (*webquest*) в переводе с английского - **проблемное задание с элементами ролевой игры**, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета, а также другие образовательные средства.

«Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные дисциплины на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

#### **Типы веб-квестов:**

1. кратковременные - для углубления знаний и их интеграции, рассчитанные на одно-три занятия;
2. долговременные – для углубления и преобразования знаний обучающихся, рассчитанные на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы обучающихся с ним находится на различных веб-сайтах. Результат работы с веб-квестом - публикация работ обучающихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет).

Разработчиком 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**, 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 аудионосителях, 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. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность обучающихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

### **Этапы работы над веб-квестом**

#### **Начальный этап (командный)**

Обучающиеся 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 учиться 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:**

- поиск информации по конкретной теме;
- разработка структуры сайта;
- создание материалов для сайта;
- 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.

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

### Критерии оценки работ обучающихся

	<b>Отлично</b>	<b>Хорошо</b>	<b>Удовлетворительн о</b>
<b>Понимание задания</b>	Работа демонстрирует точное понимание задания	Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней; используется ограниченное количество источников.	Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме; используется один источник, собранная информация не анализируется и не оценивается.
<b>Выполнение задания</b>	Оцениваются работы разных периодов; выводы аргументированы; все материалы имеют непосредственное отношение к теме; источники цитируются правильно; используется информация из достоверных источников.	Не вся информация взята из достоверных источников; часть информации неточна или не имеет прямого отношения к теме.	Случайная подборка материалов; информация неточна или не имеет отношения к теме; неполные ответы на вопросы; не делаются попытки оценить или проанализировать информацию.
<b>Результат работы</b>	Четкое и логичное представление информации; вся информации имеет непосредственное	Точность и структурированность информации; привлекательное оформление	Материал логически не выстроен и подан внешне непривлекательно;

	отношение к теме, точна, хорошо структурирована и отредактирована. Демонстрируется критический анализ и оценка материала, определенность позиции.	работы. Недостаточно выражена собственная позиция и оценка информации. Работа похожа на другие работы других участников.	не дается четкого ответа на поставленные вопросы.
<b>Творческий подход</b>	Представлены различные подходы к решению проблемы. Работа отличается яркой индивидуальностью и выражает точку зрения микрогруппы.	Демонстрируется одна точка зрения на проблему; проводятся сравнения, но не делаются выводов.	Студент просто копирует информацию из предложенных источников; нет критического взгляда на проблему; работа мало связана с темой веб-квеста.

Опыт показывает, что самыми суровыми судьями работ являются сами обучающиеся. Здесь важно в заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное обсуждение. Открытое оценивание собственной работы и работы коллег позволяет учиться быть корректными в высказывании замечаний, определять наиболее интересные находки в выполненных заданиях, формулировать собственные критерии оценивания.

В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

#### **Формы web-квеста:**

- Создание базы данных по проблеме, все разделы которой готовят студенты.



- Создание микромира, в котором обучающиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
- Написание интерактивной истории (студенты могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
- Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий обучающихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
- Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются обучающимися, глубоко изучившими данную личность. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.) Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным студентам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные обучающиеся и преподаватель) за свою работу.

### **Методическая разработка Web-квеста «Планета Интернет»**

Веб-квест представляет собой увлекательный сетевой проект, включающий в себя 5 этапов. Участниками проекта могут стать обучающиеся колледжа любой группы, так как данная тема актуальна для любого возраста.

Участникам квеста предстоит отправиться в увлекательное виртуальное путешествие по Планете Интернет, чтобы стать продвинутым пользователем сети.

Данный проект является игрой, цель которой – подготовить продвинутого пользователя сети для освоения загадочной Планеты Интернет, выбрать

лучший для себя браузер, найти и исследовать сервисы и сообщества для безопасного общения, учёбы и отдыха, узнать о вирусах и антивирусах.

На протяжении всего проекта участники будут оценивать своё участие и анализировать вклад каждого в общее дело, а в финале даже смогут выполнить творческую рефлексию! В ходе игры участникам предстоит ознакомиться с большим количеством материала в Интернете, проявить фантазию и творчество для решения поставленных перед командами задач. Оцениваются команды и по сумме набранных баллов за выполнение всех заданий.

### **Цели и задачи:**

#### *Личностные:*

- способность ставить цели и строить жизненные планы;
- формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, к самоопределению и выбору;
- приобретение навыков работы в команде над решением единой проблемы;

#### *Метапредметные:*

- освоение обучающимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий, способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике;
- формирование самостоятельности в планировании и осуществлении необходимой деятельности, в организации сотрудничества со взрослыми и сверстниками;

- владение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности;

*Предметные:*

- формирование у обучающихся в ходе работы над проектом умений, специфических для ИКТ;

- организация деятельности по приобретению новых знаний, их преобразованию и применению в других жизненных ситуациях;

- формирование научного типа мышления, научных представлений об ИКТ, насущных проблемах и путях их решения;

- привлечение внимания обучающихся к изучению возможностей интернета, владению научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приёмами.

**Триада вопросов:**

*Основополагающий вопрос:*

Какая она – Планета Интернет?

*Проблемные вопросы:*

1. Можно ли познать Интернет и Планету абсолютно или до конца?
2. Имеет ли границы Планета и Интернет?
3. Действительно ли равенство "Планета = Интернет"?
4. Как не попасть в "сети" Интернета, совершая виртуальное путешествие по нему?
5. Всегда ли антивирус является победителем?

*Учебные вопросы:*

1. Что такое Интернет?
2. Что такое Планета?
3. Опасен ли Интернет и для кого?
4. Что такое браузер?
5. Что такое компьютерный вирус и антивирус?
6. Есть ли у тебя любимые Интернет-сайты?
7. Являешься ли ты членом какого-либо социального Интернет-сообщества?
8. Всегда ли ты понимаешь язык тех, кто много времени проводит в интернете?

### **Участники делятся на три группы:**

#### **Роли участников:**

*Историк-теоретик* – изучает историю появления и развития сети Интернет.

Вопросы:

Что такое Интернет?

Когда, где, почему появился Интернет, кем был придуман или разработан?

Сколько пользователей интернет и серверов в мире?

*Системный администратор* обеспечивает сетевое взаимодействие компьютеров в интернете.

Вопросы:

Как компьютеры находят друг друга в сети Интернет (IP-адресация)?

Как пользователи находят нужные серверы в сети Интернет (доменная система имен)?

Как осуществляется обмен информацией между серверами (маршрутизация и транспортировка)?

*Техник* – выбирает способ подключения к сети Интернет.

Вопросы:

Какие существуют способы подключения к сети Интернет и в чем их особенности?

Какие существуют модемы и в чем их отличия, недостатки и достоинства?

### **План действий участников**

1. Выбор одной из предложенных ролей.
2. Изучение вопросов, на которые предстоит ответить.
3. Изучение списка ресурсов.
4. Составление плана поиска информации по своей роли.
5. Исследование информационных ресурсов по своей роли.
6. Оформление отчета в электронном виде.
7. Обсуждение результата работы и подведение итогов.
8. Защита результатов проекта.

Результат работы – web-сайт «Планета Интернет».

Ссылка на сайт: <https://sites.google.com/site/planetainternet4/gallery>

### Используемые источники и литература:

1. Безопасное поведение детей в Интернете. Режим доступа: [http://lapsnetis.eest.ee/index\\_ru.html](http://lapsnetis.eest.ee/index_ru.html)
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО – 99». Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. Веб-квест о веб-квесте. Режим доступа: <http://wquest.info/>
4. Веб-квест. Режим доступа: [http://oalis.ucoz.ru/publ/veb\\_kvest/1-1-0-5](http://oalis.ucoz.ru/publ/veb_kvest/1-1-0-5)
5. Вредно. РУ. Режим доступа: <http://www.vredno.ru/internet>
6. Дети России Он-лайн. Режим доступа: <http://detionline.com>
7. Журнал «Дети в информационном обществе». Режим доступа: <http://detionline.com/journal/numbers/>
8. Как создать веб-квест. Режим доступа: [http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak\\_soizat\\_veb\\_kvest/5-1-0-6](http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_soizat_veb_kvest/5-1-0-6)
9. Новая технология работы с информационными интернет-ресурсами //Учительская газета. Режим доступа: <http://www.ug.ru/archive/28204>
10. Образовательный веб-квест. Режим доступа: <http://www.spodon.ru/usefull/quest/>
11. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активации учебной деятельности обучающихся. Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088>
12. Сообщество пользователей безопасного Интернета NetPolice. Режим доступа: <http://netpolice.ru>
13. Что такое веб-квест? Режим доступа: [http://edu-teacherzv.ucoz.ru/publ/innovacionnye\\_tekhnologii\\_iobuchenija/cto\\_takoe\\_veb\\_kvest/3-1-0-86](http://edu-teacherzv.ucoz.ru/publ/innovacionnye_tekhnologii_iobuchenija/cto_takoe_veb_kvest/3-1-0-86)