**Веб-квест как способ активизации учебной деятельности студента.**

Глобальная информатизация общества ставит перед системой образования проблему подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений и ответственному действию, к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, эффективному использованию ее возможностей и защиты от негативных воздействий. Обучение в колледже должно обеспечить формирование у обучающихся информационной компетенции, знаний и умений, способов деятельности, которые потребуются им в будущем. Преподаватель должен помнить, что эти компетенции должны способствовать социализации. На сегодняшний день важно не только содержание образовательных программ, сколько используемые технологий обучения.

Одна из них – технология веб-квестов. Изучение, овладение и применение на практике такой технологии актуальны, поскольку большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, это упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных формах. Поэтому использование данной технологии способствует достижению нескольких целей:

– повышение мотивации к обучению;

– формирование новых компетенций;

– реализация креативного потенциала;

– повышение личностной самооценки;

– развитие невостребованных в учебном процессе личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

В настоящее время в различных сферах деятельности ощущается нехватка специалистов, способных самостоятельно и в команде решать возникающие проблемы. Поэтому работа 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 ряд компетенций:

– использование ИТ для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);

– 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, дискуссиями).

Итак, что же такое веб-квест?

Согласно определению педагога и методиста по воспитательной работе

Ярослава Семёновича Быховского образовательный «веб-квест» – это

проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого

используются информационные ресурсы Интернета» [3]. Другими словами,

это технология, позволяющая обучающимся выполнять задания в процессе

игры с использованием Интернета.

«Образовательный веб-квест – это сайт, с которым работают студенты, 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.

Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны 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 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)». [1]

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Им определены следующие виды заданий для веб-квестов. [2]

Структура веб-квеста, требования к его отдельным элементам

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

Центральное задание. 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 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, которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.

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

Этапы работы над квестом:

Ролевой этап 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. 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. Кроме того, в процессе работы члены команда имеют возможность подробно изучить проблемный вопрос и доступно изложить его для аудитории.  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 сети результаты исследования, а также за их достоверность. 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 студентов путем обсуждения или интерактивного голосования. Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию обучающихся на достижение наилучших результатов.

Таким образом, термин «веб-квест» выступает не только как метод, этим термином обозначают еще и среду (файлы конкретных программ, веб-сайт, содержащие интригу, цели, выбор персоналии, эпохи, задания и т. д.), в которой действует студент. Веб-квесты могут быть использованы для кратковременной и долговременной работы.

Кратковременный веб-квест преследует простые образовательные цели – расширение, углубление знаний и их интеграцию, они обычно рассчитаны на одно – три занятия и могут быть легко использованы на школьных уроках по многим предметам. В долговременных веб-квестах образовательная цель другого уровня: учащиеся расширяют и преобразуют свои знания, получаемые из различных источников, сети и реальной жизни. Они рассчитаны на длительный срок – может быть, на четверть или даже учебный год. Этот материал можно редактировать, дополнять.

Преимуществом веб-квестов является использование активных методов обучения. Веб-квест может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы. Следует отметить, что обучение с помощью технологии веб-квестов позволяет повысить интерес к изучаемой теме, усилить мотивацию.

**Список источников**

1. Баргузина Е. И. Веб-квесты и их роль в развитии критического мышления и создании широкого лексико-грамматического контекста при обучении студентов английскому языку. Государственный университете управления / Е. И. Баргузина. – 2010 – С. 1 – 4
2. Баргузина Е. И. Технология разработки веб-квестов // Научный потенциал: работы молодых ученых. Государственный университет управления / Е. И. Баргузина, 2010 – № 2 – С. 262 – 265
3. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты. Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99 [Электронный ресурс] / Я. С. Быховский // Режим доступа: http://ito.bitpro.ru/1999.