

Web – quest как средство формирования информационных компетенций у обучающихся

Звездина А.А.

Повсеместная информатизация ставит перед образованием проблему подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений в жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде. Эффективное использование информационной среды и защита от негативных ее воздействий также имеет важное значение. Обучение в школе должно обеспечить формирование у обучающихся информационной компетенции, знаний и умений, способов информационной деятельности, которые потребуются им в будущем.

Формирование навыков информационной деятельности — задача не только содержания образования, сколько используемых технологий обучения. Одна из таких технологий — Web-quest. Изучение данной технологии, применение ее на практике очень актуально.

Проблему разработки и использования Web-quest в учебном процессе активно изучают зарубежные и отечественные ученые: Берни Додж, Том Марч, О. Гапеева, Г. Гриневич, Г. Шаматов, В. Шмидт и др. Существует две теории на понятие Web-quest: это Web -квест как образовательный продукт и Web -квест как технология.

В классическом понимании Web-quest («web» – в переводе с английского «сеть», «quest» - «поиск») — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются Интернет-ресурсы. Как отмечает В. Шмидт, Web-quest — это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете [4]. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с учебной деятельностью. Web-quest от поисковой деятельности в Интернете от-

личается тем, что он имеет более узкую направленность и дает использовать учебное время более эффективно для достижения поставленной цели.

Web-quest может рассматривать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Различают два типа Web-quest: для кратковременной и длительной работы.

Перед разработкой Web-quest учитель должен подготовиться, следуя этапам:

1. **Определение темы.** Учитель задает тему и создает проблемную ситуацию. Определяет роли участников.
2. **Вербализация задачи.** Учитель конкретизирует задачу в рамках выбранной темы. При этом он четко определяет итоговый результат самостоятельной работы школьников, задает серию вопросов, на которые нужно найти ответы, очерчивает проблему, которую нужно решить. Берни Додж классифицирует задачи для Web-quest по следующим типам: задания для объяснения, исследовательские задачи, оценочные, креативные, аналитические, научные задачи, задания для самопроверки, достижения консенсуса, журналистское задание, детектив. Так же нужно выбрать форму, в которой ученики получают задание (в виде презентации, текста или рисунка).
3. **Выбор платформы.** Выбрать сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания Web-quest. Такими платформами могут быть: Blogspot , Jimdo, sites.google.com, <http://zunal.com/>, <http://www.ucoz.ru/> и другие. Для неподготовленных пользователей требуются дополнительные навыки по созданию сайтов на данных платформах.
4. **Подбор Интернет-ресурсов.** Учитель заранее подбирает и предлагает школьникам список ссылок на Интернет-ресурсы (названия сайтов по указанным адресам и краткой аннотацией). Такая подборка создается для того, чтобы ученики учились использовать полученную информацию с практической целью и не забредали «куда не нужно».

5. Система оценивания. Определить количество баллов, начисляемых за ответ на тот или иной вопрос. Продумать критерии оценки презентации или другой творческой работы. Критериями могут быть: понимание темы, результат работы, творческий подход.

Фактически, в результате работы по данной технологии ученики должны создать собственную web-страницу (отдельный документ в сети Интернет), или web-сайт (группу взаимосвязанных web-страниц, посвященных конкретной тематике). При необходимости форма отчета может быть выбрана в виде презентации или документа.

Работа обучающихся по технологии Web-quest происходит по следующим этапам:

Начальный этап (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на одну роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учиться работе с компьютерными программами. На данном этапе развиваются личностные, регулятивные, коммуникативные УУД.

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 Web-quest 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.

Для достижения общей цели решают следующие практические задачи:

- 1) поиск информации по конкретной теме;
- 2) разработка структуры сайта;

- 3) создание материалов для сайта;
- 4) доработка материалов для сайта.

На данном этапе развиваются познавательные, коммуникативные, регулятивные УУД.

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 могут принимать участие как преподаватели, так и учащиеся. На данном этапе развиваются регулятивные, коммуникативные УУД.

Рассмотрим пример готового Web-quest, созданного мной по теме «В мире кодов». Страница Web-quest в интернет:

<https://sites.google.com/site/webquestvmirekodov/>

Данный quest состоит из разделов «ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ», «ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ», «ОТЧЕТ», «КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ», «СПИСОК ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКОВ» И «ПОРЯДОК РАБОТЫ».

В разделе «ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ» мы видим общее описание и главные вопросы Web-quest.

В разделе «ПОРЯДОК РАБОТЫ» мы можем увидеть план пошагового выполнения Web-quest и форму отчетности о выполнении.

В разделе «ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ» дается описание выбираемых группами (или назначаемых учителем) ролей для выполнения поставленного задания и ответов на вопросы.

В разделе «СПИСОК ИНТЕРНЕТ ИСТОЧНИКОВ» указаны все ссылки, с которыми могут работать школьники.

Подводя итог можно сказать, что Web-quest является достаточно сложной формой работы как для учащихся, так и для преподавателя. У обучаемых он направлен на развитие навыков аналитического и творческого мышления, информационной компетенции. Преподаватель, создающий Web-quest, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и ИКТ компетенции. Но все трудности окупаются необыкновенно интересной работой и открывает новые возможности и в методике образования и в усовершенствовании знаний.

Источники:

1. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести / М.С. Гриневич // Вища освіта України. Тем. вип. «Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології». — К.,: Гнозис, 2009. — № 3 (дод. 1). — С. 153—155.
2. Хуторской А.В. Современная дидактика: [учебн. для вузов] / А.В. Хуторской. — СПб. : Питер, 2001. — 544 с.
3. Шаматонава Г.Л. Web-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г.Л. Шаматонава // «SOCJOпростір: Междисциплинарный сборник научных работ по социологии и социальной работе». — 2010. — № 1. — С. 234—236.
4. <http://winner.se-ua.nei/>
5. Быховский Я. С. Образовательные web-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>
6. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07
7. Романцова Ю.В. Web-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся - <http://festival.1september.ru/articles/513088/>

8. Кузнецова Т.А. Технология web-квест как интерактивная образовательная среда. -<http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>
9. http://erh1023.ucoz.ru/index/veb_kvesty/0-25
10. <http://www.gymnasium9.ru/quest/it/index.php?page=link> (пример квеста)
11. <http://nsportal.ru/vu/fakultet-inostrannykh-yazykov/obrazovatel'naya-tehnologiya-veb-kvest/kak-sozdat-veb-kvest>