

УДК 37.091.33.

Автор: Рыканова Ю.С.

Студент-магистрант

Московский Педагогический

Государственный Университет

Россия, Москва

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ВЕБ-КВЕСТ

Аннотация:

В статье раскрыты общие понятия касательно образовательного веб-квеста, как технологии, применяющиеся в общеобразовательных учреждениях со школьниками. Рассмотрено понятие веб-квест и общие положения о составлении и проведении веб-квеста на уроках поможет многим действующим и будущим педагогам освоить инновационные технологии и заинтересовать школьников в учебном процессе.

Ключевые слова:

Образовательный веб-квест, информационные технологии, проектная деятельность, изобразительное искусство, инновационные технологии.

EDUCATIONAL WEB QUEST

Author: Rykunova J.S.

Undergraduate student

MPSU

Russia, Moscow

Abstract:

The article reveals general concepts regarding the educational web quest, as technologies used in general education institutions with schoolchildren. The concept of a web quest is considered and the general provisions on the preparation and conduct of a web quest in the classroom will help many current and future teachers to master innovative technologies and interest schoolchildren in the educational process.

Keywords:

Educational web quest, information technology, project activities, fine arts, innovative technologies.

XXI век – это век будущего и возможностей. Развитие информационных технологий настолько стремительно развивается во всех возможных отраслях, что невозможно не отметить уже привычные в нашей жизни и работе помощники в виде различных агрегатов IT. Не обделены данной возможностью школы, вузы и прочее. В любом образовательном учреждении сейчас есть компьютеры, электронные доски, проекторы, а в более оборудованных даже планшеты, лего-конструкторы и прочие разработки для улучшения качества образования. В связи с постоянными обновлениями и расширением возможностей технологий, современные учителя должны идти в ногу со временем и соответствовать профессиональным навыкам и способностям к информационным технологиям. Педагоги активно применяют на своих уроках и лекциях презентации, мини компьютерные игры, электронные викторины,

образовательные квесты и многое другое. Что несет в себе значимую пользу для учащихся, так как знания полученные в новом, близком к современным детям и молодёжи формате усваиваются гораздо легче и интереснее. В данной статье будет рассматриваться эффективность применения образовательного веб-квеста на уроках изобразительного искусства и целесообразность данного формата обучения.

Образовательный веб-квест представляет собой образовательный метод, рассчитанный на разработку сайта в Интернете преподавателем, по которому в дальнейшем учащиеся смогут пройти квест в виде вопросов и ссылок прикрепленных для получения ответов, школьникам предстоит прочесть небольшую статью и самостоятельно обозначить главное, выявить основную мысль и ответить на вопросы.[1, с. 2] Именно поэтому образовательный веб-квест так важен, ведь он несет в себе множество задач, таких как: аналитическое размышление, умение выделить главную мысль текста, самостоятельное решение задач и поиска нужной информации, использование интернета для черпания нужных знаний, структурирования задач.

Технология веб-квеста была разработана в 1995 году и в дальнейшем получила популярность во многих странах. В настоящее время в школах, на уроках изобразительного искусства веб-квесты широко применяются для изучения различных тем, например в изучении цветового круга, пейзажа и прочих. В некоторых веб-квестах на уроках изобразительного искусства заключительной частью является не только изучение теории, но также несет в себе задачи проектной деятельности, а в некоторых случаях завершается экспозицией детских работ. [2, с. 57]

По определению Берни Доджа, создателя этой технологии, образовательный веб-квест – это проблемное задание с элементами

ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Кроме того, веб-квест идеально подходит для реализации проектной деятельности. [3, с. 75]

Технология веб-квест является одной из инновационных технологий, которые характеризуются большей эффективностью, нежели традиционное учение. Основной акцент при использовании технологии веб-квест делается на формирование УУД.

Прохождение различных этапов способствует

⌚ формированию навыков самообразования и самостоятельности мышления, учит планировать и действовать по выбранному плану, т.е. способствует формированию *регулятивных УУД*;

⌚ осмыслению того, какая информация нужна для решения задачи, нахождению нужной информации в разных проверенных источниках, выделению главной мысли, обобщению и составлению выводов, т.е. способствует развитию *познавательной составляющей УУД*.

Что же касается *коммуникативной составляющей УУД* - здесь представлен весь спектр деятельности: умение задавать и отвечать на вопросы, убеждать другого человека, работать в группе. [4, с. 45]

В разработке веб-квеста перед учителем встают сложные задачи, которые необходимо решить для получения успешного проекта и реализации знаний детьми. Для эффективного веб-квеста педагогу потребуется:

1. Обозначить тему веб-квеста
2. Составить цели, задачи, результат от прохождения, критерии оценки
3. Выстроить структуру

4. Создать веб-страницу и наполнить ее материалами (фото, видео, текст и прочее)
5. Апробировать на практике веб-квест, подвести итоги, проанализировать полученные результаты.

Таким образом образовательный веб-квест – это проектная деятельность не только для учащихся, но и для педагога. При подготовке к проекту веб-квест, учитель приобщает учеников к систематической самостоятельной работе творческого характера (умение находить и анализировать нужную информацию). Такая самостоятельная работа, проявляет и развивает познавательную активность обучающихся, делает их более эрудированными, развивает такие важные качества личности, как коллективизм и трудолюбие [5, с. 67]. Данный метод использования медиатехнологий в образовании неоспоримо повышает эффективность обучения, повышает интерес учащихся к урокам и приобщает к искусству. Веб-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и веб-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников. К последним относятся веб-квесты в которых нужно выбрать конкретную роль, например: исследователь, журналист, археолог и т.п. Распределение ролей создаст дополнительную мотивацию при выполнении веб-квеста. Так как такой подход является составляющим игровой формы обучения, близкой и наиболее популярной среди детей. [6, с. 8]

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

Формы веб-квеста также могут быть различными:

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

- Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
- Написание интерактивной истории (ученики 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 учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
- Интервью онлайн с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

Технология веб-квеста носит универсальный характер и может быть использована в целях развития компетентности в сфере самостоятельной познавательной деятельности, основанной на усвоении способов приобретения знаний, умений из различных источников. [7, с. 57]

Данная технология позволяет, как расширить предметные знания учащихся, систематизировать уже имеющиеся, а также развивает дополнительные навыки и умения, такие как умение работать в информационном пространстве, видеть межпредметные связи и уметь переносить полученные знания и умения в решение реальных практических задач.

Преимущества веб-квест технологии:

1. Экономия времени. Изучая тему только в урочное время, невозможно охватить такой объем материала, какой будет выполнен в данном проекте.
2. Возможность работать по индивидуальному графику в школе вне урока или дома.
3. Возможность общения и вклад каждого участника в общее дело, развитие навыков командного решения проблем
4. Мотивация, основанная на ролевом статусе и возможности приобщиться к профессии.
5. Формирование навыков научно-исследовательской деятельности, работы с информацией, а также навыков публичных выступлений

Использование технологии веб-квест позволяет проявить себя не только учащемуся, но и учителю, использовать свои творческие способности и индивидуальный стиль обучения и организации учебного процесса.

Как известно, дети образовательный процесс достаточно часто воспринимают, что называется, «в штыки». Особенно это касается случаев, когда подается сухой материал, насыщенный фактами. А уж точные дисциплины дети даже на начальной стадии развития изучать вообще не склонны. Естественно, они предпочитают обучению обычные игры.

Чтобы заинтересовать детей образовательными дисциплинами, и было предложено использовать игру, как один из методов обучения, ведь именно в процессе игры у детей появляется восприятие того или иного материала, а также формируется собственное мнение по поводу происходящего, не говоря уже о разделении на положительных и

отрицательных героев, что, в свою очередь, может достаточно сильно повлиять на психику ребенка и сформировать правильное мировосприятие. Само собой разумеется, что зацикливаться на компьютерных играх или их моделировании не стоит, но роль квест-технологий в современном мире недооценивать просто нельзя. Заставить заниматься ребенка зубрежкой, конечно, можно, но ничего хорошего из этого не выйдет. Но вот когда придет понимание того или иного процесса, тут дело другое. И, надо сказать, дети иногда способны запоминать материал даже на подсознательном уровне (та же таблица умножения). А если процесс преподнесен еще и в игровой форме, то никто не откажется в нем поучаствовать. В итоге видим, что любая квест-технология призвана не только улучшить восприятие, скажем, учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двойкий смысл, как ни странно, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи. [8, с. 903-904]

Подводя итоги, можно сделать вывод, что образовательный веб-квест – это самое популярное новшество в педагогике, благодаря которому учителя могут развивать свои навыки в информационных технологиях, а учащиеся получать больший объем информации, выполняя одиночные или командные квесты, тем самым принимая участие в проектной деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

[1] Словарь Л. С. Выготского / под ред. А. А. Леонтьева. — М.: Смысл, 2007. — 119 с. 2.

[2] Немирич А. А. Медиаграмотность как результат медиаобразования детей дошкольного возраста // Медиаобразование, № 2, 2011. – с. 57

[3] Иванова Н. В., Виноградова М. А. Дифференциация образовательных технологий в вузе как условие развития субъектной позиции будущих педагогов // Ярославский педагогический вестник. — 2015. — Т. 2. – № 2. С. 75

[4] Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. — Спб.: Питер, 2001. С. 45

[5] Фатеева И. А. Медиаобразование: теоретические основы и опыт реализации. Челябинск: Челяб. Гос. Ун-т, 2007. С. 67

[6] Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 года № 1155 / Эл. Ресурс. Режим доступа <http://минобрнауки.рф/документы/6261/файл/5230.pdf> Дата обращения 03.05.2024. С. 8

[7] Федоров А. В. Терминология медиаобразования // Искусство и образование. — 2000, № 2. С. 57

[8] Красушкина, А. В. Педагогические условия использования технологий медиаобразования в современной социальной ситуации развития ребенка / А. В. Красушкина. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 28 (132). — С. 903-904. — URL: <https://moluch.ru/archive/132/36949/> (дата обращения: 05.05.2024).