

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ «WEB QUEST» КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

Беленина Надежда Николаевна (beleninann.63@mail.ru)

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 2 «Образовательный центр» имени ветерана Великой Отечественной войны Г.А. Смолякова села Большая Черниговка муниципального района Большечерниговский Самарской области (ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» им. Г.А. Смолякова с. Большая Черниговка)

Аннотация

Модернизация образования, базирующаяся на новых информационных технологиях, предполагает использование новых видов и форм организации учебной деятельности, направленной на развитие самостоятельного критического и творческого мышления у учащихся.

Веб-квест (webquest) в педагогике – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. Quest в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Создание веб-квеста – это отдельный вид деятельности, который предназначен для преподавателей, заинтересованных в развитии образовательных ресурсов своих предметных областей и склонных к самостоятельному проектированию веб-страниц. При этом заранее определяются сроки выполнения работы обучающихся. Очевидно, что создание хорошего ресурса требует больших затрат времени и умений структурировать информацию, максимально соответствующую тем учебным задачам, ради выполнения которых этот ресурс задумывался и создавался. Большим искусством является также отбор соответствующего материала и его количество. Тем не менее, этот вид деятельности активизирует все знания, умения и навыки, полученные с помощью предыдущих уровней использования. Практической значимостью использования представленной технологии веб-квест является:

- формирование и проявление информационных и коммуникационных компетентностей учащихся;
- возможность оценивания уровня сформированности компетентностей. Объектами оценки являются результаты деятельности учащегося, презентация продукта, а также наблюдение за способами деятельности, владение которыми демонстрирует учащийся при работе в группе и во время проведения консультаций;
- возможность формирования у школьников компетентности решения проблем, а также освоение способов деятельности.

Веб-квест является очень своевременным и полезным инструментом для внедрения элементов игры в обучение. Обучение становится более интересным, кроме того, повышается мотивация. Современные преподаватели, применяющие веб-квест, меняют традиционные методы обучения на более перспективные.

Веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными. Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Долгосрочные веб-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным веб-квестом учащиеся должны уметь анализировать и трансформировать полученные знания, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания по теме. Работа над долгосрочным веб-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

Работа над веб-квестом включает в себя следующие этапы:

- 1. Начальный этап (командный).** Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на одну роль.
- 2. Ролевой этап.** Участники в соответствии с выбранными ролями выполняют задания. Дополнительную мотивацию при выполнении веб-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.), и действовать в соответствии с ними.

Индивидуальная работа в команде направлена на получение общего результата. Так как цель работы не соревновательная, в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команд. Задания могут быть различными:

- Задание-загадка. Такие задания делают игру наиболее интересной, они требуют синтеза информации из множеств источников.
- Дизайн-задание, требующее создания предмета или продукта или плана-схемы достижения той или иной цели.
- Творческие задания: кроссворды, ситуации-сценки, соцопрос, анкетирование, творческое перо, анаграммы, ролевые игры, письмо в будущее, создание кластера, рисование плаката, создание презентации, посещение виртуального музея, разработка проекта.

3. Заключительный этап. Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в интернете результаты исследования.

Результаты веб-квеста на уроках истории и обществознания могут быть следующими:

- Создание базы данных по проблеме.
- Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты предложения 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, изучившими данную личность. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, участник войны или революции). Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе.

Таким образом, веб-квест – это игра и обучение одновременно. Выполняя различные роли, обучающиеся рассматривают проблему с разных сторон.

Веб-квест, используя информационные ресурсы сети Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач: использование информационных технологий для решения профессиональных задач, самообучение и самоорганизация, работа в команде, умение находить несколько способов решения проблемной ситуации.

В преподавании истории и обществознания технология веб-квестов имеет большие перспективы. В ходе самостоятельной работы у учащихся появляется возможность по-новому рассмотреть процессы исторического развития нашей страны, вопросы общественно-политической и социальной жизни. Данная деятельность способствует более глубокому осмыслению учащимися прошлого и настоящего, ведет к формированию собственных оценок, развитию критического и творческого мышления учащихся.

Литература

1. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Перов А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров/под ред. Е.С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.
2. Семенов С.В. Проектный подход // Информатика и образование. – 1997. – № 5. – С. 37.
3. Степанова И.Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и интернет». – Санкт-Петербург, 2001.
4. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникативные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.
5. Новикова А.А., Федоров А.В. Медиаобразовательные квесты // Инновации в образовании. – 2008. – № 10. – С. 71-93.
6. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы интернет-образования. – 2002, – № 7. – Режим доступа: http://vio.fio.ru/vio_07/
7. Веб-квест как инновационная информационно-коммуникационная технология в образовании: сущность и проблемы применения [Текст] / И. Ф. Албегова, Г. Л. Шаматонова // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2009. – N 7. – С. 7–12.
8. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>