Технологія веб – квестів у навчальній діяльності.

Перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності. Відповідні зміни в системі освіти вимагають навичок неперервного навчання, пізнавальної діяльності, колективних форм навчання і передавання знань.Всі ці фактори зумовили появу і розвиток: електронного навчання (e-learning), мобільного навчання (m-learning), змішаного навчання (blended learning); всепроникаючого навчання (u-learning).Враховуючи, що найбільшого використання в навчанні нині отримала модель змішаного навчання, наведемо схему можливого її здійснення.Навчання має розвивати критичне і творче мислення. Широке й ефективне впровадження інноваційних технологій у навчально-виховний процес сприяє підвищенню його якості,зацікавленості учнів та вчителів . Однією з таких технологій ,яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу й систематизувати, вирішувати поставленні завдання,є технологія веб-квестів. Проблему розробки та використання веб- квестів у навчальному процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці Б.Додж, Т.Марч, О. Гапеєва, М. Гриневич, Г. Шаматонов, В. Шмідт та ін. Існує два погляди науковців на поняття веб- квесту: веб-квест освітній продукт і веб-квест як технологія.

**Веб-квест** — це формат уроку з орієнтацією на розвиток пізнавальної,дослідницької діяльності учнів, на якому основну частину інформації здобуто через ресурси Internet.

Веб-квест — це вид Internet-проекту, який дає учням можливість ефективно використовувати інформацію, знайдену в мережі.У ході організації роботи школярів над веб-квестами реалізують наступні цілі:

 Освітня — залучення кожного учня до активного пізнавального процесу. Організація індивідуальної і групової діяльності школярів,виявлення умінь і здібностей працювати самостійно по темі.

 Розвивальна — розвиток інтересу до предмета, творчих здібностей, уяви учнів; формування навичок дослідницької діяльності, публічних виступів, умінь самостійної роботи з літературою та Internet-ресурсами; розширення кругозору, ерудиції.

 Виховна — виховання толерантності, особистої відповідальності за виконання своєї частини спільної роботи.

**Методичний потенціал веб – квест технологій:**

* тренування і розвиток навичок інформаційної діяльності;
* розвиток творчого потенціалу;
* розвиток комунікативних умінь;
* розвиток загально людських компетенцій;
* спосіб формування мотивації.

**Розрізняють два типи веб-квестів:**

 для короткочасної роботи (одне-три заняття);

 для тривалої роботи (чверть, семестр, навчальних рік).

**В літературі також існує два варіанти розуміння веб-квестів:**

1.***Веб-квест по типу "методу проектів"***[1] – просліджуються основні етапи методу проектів: всі учасники об’єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє проблемне завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група виконуючи завдання повинна створити новий веб-продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: вирішення проблемного питання/завдання за допомогою аналізу веб-ресурсів та створення нового веб-продукту.

2.***Веб-квест по типу "змагання"***[2] - вчитель створює цікавий сюжет; учні (індивідуально або колективно, згідно сюжету) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); всі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: пошук відповідей за допомогою аналізу Інтернет-джерел.

Необхідно зазначити, що один той самий квест може бути класифікований за кількома параметрами одночасно.

Веб-квести якнайкраще підходять для роботи в міні-групах, проте існують і призначені для роботи окремих учнів. Веб-квест може торкатися одного предмета або бути міжпредметним. Дослідники зазначають, щ о в другому випадку ця робота найефективніша. Розробником веб-квеста як навчального завдання є Берні Додж . Ним визначені наступні види завдань для веб-квестів:

**Переказ —** демонстрування розуміння теми на основі представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, розповіді.

 **Планування і проектування** — розробка плану або проекту на основі

заданих умов.

 **Самопізнання —** будь-які аспекти дослідження особи.

 **Компіляція —** трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури тощо.

 **Творче завдання** — творча робота в певному жанрі — створення п’єси, вірша, пісні, відеоролика.

 **Аналітичне завдання** — пошук і систематизація інформації.

 **Детектив, головоломка, таємнича історія** — висновки на базі суперечливих фактів.

 **Досягнення консенсусу** — визначення рішення з гострої проблеми.

 **Оцінка** — обґрунтування певної точки зору.

 **Журналістське розслідування** — об’єктивний виклад інформації (розділення думок і фактів).

 **Переконання —** залучення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

 **Наукові дослідження** — вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел.

Створення та проведення квестів – нескладний процес,який не потребує завантаження додаткових програм,або набуття специфічних технічних знань та навичок.Потрібен лише комп’ютер із доступом до мережі Інтернет і творче мислення.Отже,

*Крок 1:* визначте тему.

*Крок 2:* оберіть сайт для створення веб-квесту [**http://ru.jimdo.com/**](http://ru.jimdo.com/)

*Крок 3:* надайте завдання, обрав одну із форм:

         у вигляді презентації;

         у вигляді тексту;

         візуальний матеріал.

*Крок 4:* придумайте систему оцінювання.

*Крок 5:* знайдіть джерела інформації, якими користуватимуться учні для пошуку відповідей.

*Крок 6:* маючи на аркуші приблизний план і основну інформацію приступайте до розміщення веб-квесту на сайті.

**Структура веб-квесту:**

* [Вступ](#Вступ)
* [Завдання, яке зрозуміло, цікаво і здійснимо.](#Завдання)
* [Ресурси](#Ресурси)
* [Процес роботи](#Процес)
* [Оцінка](#Оцінка)
* [Висновок](#Висновок)

**Етапи роботи над веб–квестом**

**Початковий етап** (командний)

Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на 1 роль.Всі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами.

* **Рольовий етап**

Індивідуальна робота в команді на загальний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролями, виконують завдання. Так як мета роботи не змагальна, то в процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємне навчання членів команди умінь роботи з комп'ютерними програмами та Інтернет. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети - створення сайту.

* **Завдання:**

1) пошук інформації по конкретній темі;

2) розробка структури сайту;

3) створення матеріалів для сайту;

4) доопрацювання матеріалів для сайту.

* **Заключний етап**

Команда працює спільно, під керівництвом педагога, відчуває свою відповідальність за опубліковані в Інтернет результати дослідження. За результатами дослідження проблеми формулюються висновки та пропозиції. Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використовуваної інформації, її ставлення до заданої теми .

Модель сучасного падагога передбачає готовність до використання нових технологій,здатність постійно навчатись і бути в постійному творчому пошуку.

**Давня мудрість говорить: « Хто стоїть на місці, той відстає ». *А хто не хоче відставати, мусить рухатися вперед, і не зупинятися, досягнувши вершини, а підійматися вище. У цьому й полягає основна місія сучасного учителя.***