**Тема 1.1. Веб-квест как форма проблемного обучения.**

***Узнаете****, что веб-квест является одним из методов проблемного обучения и какие учебные задачи могут быть решены с использованием веб-квеста.*

***Познакомитесь*** *с определением веб-квеста и методологическим обоснованием использования данной проблемной методики.*

***Убедитесь****, что веб-квест может быть использован как инструмент повышения учебной мотивации школьников.*

*.*

Высокие темпы развития современного общества обусловливают необходимость постоянного, поиска педагогических новаций, интенсифицирующих процесс качественного обучения. В связи с этим объективная реальность современного общества не позволяет нам работать по-старому, приходится осваивать новые понятия, новый терминологический аппарат, новые возможности информационной среды, модернизировать проверенные временем дидактические принципы, реализуя их на качественно новом уровне.

В программных документах Национальной образовательной инициативы «Наша Новая школа», сказано: «главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития» и «изучать в школах необходимо … способы и технологии, которые пригодятся в будущем». Каждый учащийся должен приобрести опыт самостоятельной деятельности и личной ответственности, т.е. ключевые компетентности, определяющие качество современного образования. В концепции модернизации российского образования на общеобразовательную школу возлагаются задачи формирования целостной системы универсальных знаний, умений и навыков.

Сегодня, когда реализован проект президента Российской Федерации по подключению всех образовательных учреждений России к Интернету, данная технология может найти достойное место среди педагогических технологий, используемых в нашей стране. Тем более,  весь мир широко использует его.

Этот процесс невозможен без развития технологий образования с использованием различных сервисов сети Интернет, и распространения электронных образовательных ресурсов.

Веб-квест является одним из новейших средств использования информационно-коммуникационных технологий в целях создания урока, ориентированного в первую очередь на учеников, вовлеченных в учебный процесс.

**Что такое технология web-квест?**

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации. Учащемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются преподавателем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики либо представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

**Web-квест: да или нет?**

Веских причин для использования веб-квестов достаточно много. Это легкий способ включения Интернета в учебный процесс, при этом не требуется особых технических знаний. Веб-квест может выполняться индивидуально, но групповая работа при решении веб-квеста является более предпочтительной. При этом достигаются две основные цели обучения языку – коммуникация и обмен информацией. Веб-квесты развивают критическое мышление, а также умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. Веб-квест способствует поиску интернет-информации по заданию преподавателя, развитию компьютерных навыков обучающихся и повышению их словарного запаса, поощряет учиться независимо от учителя. Так как многие подростки буквально «без ума» от компьютера, веб-квест также является забавным методом как обучения, так и учения. Учащиеся воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности обучения.

Технология web-квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

* Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.
* Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.
* Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность учащимся полнее раскрывать свои способности.

Использование данной технологии в процессе обучения дает возможность:

* повысить заинтересованность учащихся в изучении учебной дисциплины;
* повысить мотивацию обучения;
* использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);
* наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи и т.д.;
* воспитывать информационную культуру учащихся.

**Каким же образом технология web-квест может повысит мотивацию учащихся?**

* Мультимедийность может существенно улучшить психоэмоциональный настрой в обучении. Так, реализуя мотивационный компонент, можно ввести в квест разнообразные игровые формы. Занимательность плюс иллюстративность особым образом окрашивает материал, делает процесс овладения знаниями более привлекательным, дает пищу воображению, содействует формированию позитивных эмоций, придает уверенность в успешности, способствует здоровьесбережению обучающихся.
* Модальность, т.е. использование как можно большего количества сенсорных каналов восприятия информации. Здесь особенно ценны средства мультимедиа. Визуализация изучаемого материала создает условия для развития памяти и речи, делает открытыми знания, имеет большую воспитательную силу, является хорошим диагностическим средством. Иллюстрации особенно необходимы тогда, когда объекты недоступны непосредственному наблюдению, а слово педагога оказывается недостаточным, чтобы дать представление об изучаемом объекте или явлении.
* Слово- образ. Средствами квеста можно за кратчайшее время продемонстрировать и динамические процессы, и статические образы. Это особенно важно при формировании умения сопоставлять, сравнивать объекты и явления, обобщать факты, выделять главное, раскрывать ассоциативные связи.
* Структурированность подачи учебного материла. Применительно к технологии web-квест-это разветвленная структура представления информации, реализуемая посредством гиперссылок, что способствует организации четких логических связей, содействует целостному пониманию изучаемого вопроса, позволяет оперативно регулировать объем содержания изучаемой темы, предоставляет учащимся возможность самостоятельно выстраивать индивидуальную траекторию обучения.
* Поисковый характер технологии позволяет активизировать исследовательскую деятельность самого преподавателя и обучающихся. Доступ в Интернет предоставляет громадные возможности выбора источника информации. Ее поиск и обработка могут рассматриваться как интерактивное диалоговое взаимодействие учащихся с компьютером, при котором преследуются реальные цели коммуникации (запрос и получение информации), в котором компьютер выступает в роли партнера по коммуникации. При работе с большими объемами информации у обучающихся формируются умения и навыки критического мышления, способность осуществлять выбор и нести за него ответственность, оценивать эффективность информационного поиска, определять грамотно объем предлагаемой информации. Таким образом, происходит формирование информационной и коммуникативной компетентностей.
* Визуализация результатов труда и оценка проделанной работы. Поэтапные результаты работы, выведенные на экран, делают оценку деятельности студентов наглядной, рефлексию – осознанной.

**Для решения каких задач может быть использована данная технология?**

1. Усвоить базовые знания по дисциплине, разделу или теме курса.

2. Систематизировать усвоенные знания.

3. Сформировать навыки самоконтроля.

4. Сформировать мотивацию к учению в целом.

5. Оказать учебно-методическую помощь учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом.

Преподаватель, разрабатывая и используя квесты в учебном процессе, имеет возможность:

* легко распространять свой опыт, свою модель обучения той или иной учебной дисциплины на других преподавателей, так как единожды созданный квест может быть использован многократно;
* реализовать различные методы обучения одновременно для различных категорий учащихся, индивидуализируя тем самым процесс обучения;
* уменьшить количество излагаемого материала за счет использования демонстрационного моделирования;
* проводить отработку различных навыков и умений обучаемых, используя ПК как тренажер;
* осуществлять постоянный и непрерывный контроль за процессом усвоения знаний;
* уменьшить количество рутиной работы, тем самым высвободив время для творческой работы и индивидуальной работы со студентами;
* сделать более эффективной самостоятельную работу студентов, которая становится и контролируемой, и управляемой.

С использованием квестов обучаемый получает возможность:

* вести работу в оптимальном для него темпе;
* вернуться к изученному ранее материалу, получить необходимую помощь, прервать процесс обучения в произвольном месте, а затем к нему возвратиться;
* легче преодолевать барьеры психологического характера (несмелость, нерешительность, боязнь насмешек);
* отрабатывать необходимые умения и навыки до необходимой подготовленности.

Использование технологии web-квет не допустит превращения Ваших учащихся в пассивных созерцателей!

В процессе творческой работы учащиеся получают не «готовые к употреблению» знания, упрощенные и клишированные формулы, а сами вовлечены в поисковую деятельность. Естественно, что любой веб-квест не должен быть изолирован от учебного процесса в целом, он нуждается в непосредственной связи с предыдущей и последующей познавательной деятельностью студентов. Согласно критериям оценки качества, разработанные Т.Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источников.

Технология web-квест - это принципиально новая организация учебного процесса, новая дидактическая модель технологии обучения. Педагоги должны понять, что применение данной технологии оказывает значительное влияние на все компоненты учебного процесса обучения: меняется сам характер, место и методы совместной деятельности педагогов и обучаемых; соотношение дидактических функций; усложняются программы и методики преподавания различных дисциплин; видоизменяются методы и формы проведения учебных занятий. Иначе говоря, внедрение в учебный процесс таких высокотехничных методов преподавания неизбежно влечет за собой существенные изменения в структуре всей педагогической системы образования. Причем схема «человек –компьютер» обладает неизмеримо большими возможностями, способна предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса, отличный от традиционного.

При этом необходимо помнить, что внедрение информационных и коммуникационных технологий в образование создает только возможность, условия для повышения его качества, доступности, гибкости, эффективности. Реализация программы информатизации не повысит качество образования, если будет забыт посредник между компьютером и учеником – преподаватель. Главным действующим лицом информатизации остается преподаватель, именно его деятельность определяет скорость и направление процесса дальнейшей информатизации, ее влияние на качество и эффективность образования.

Одной из задач современного образования является повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности педагогической системой организации учебной деятельности, позволяют существенно увеличить образовательные возможности обучаемых, осуществить выбор и реализацию индивидуальной траектории в открытом образовательном пространстве. XXI век требует новых подходов к образова­нию. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Для этого необходимо широкое информационное поле дея­тельности, различные источники информации, различные взгляды, точки зрения на одну и ту же проблему, побуждающие учащихся к самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументированной позиции.