***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.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.

**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.

**Актуальность выбора технологии**

Быстрый рост объема информации, которой необходимо овладеть, требует создания и использования новых эффективных средств обучения. В педагогике различают несколько моделей обучения:

1.    Пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);

2.    Активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);

3.    Интерактивная - ученик становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. 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.

 Сегодня уже трудно представить работу школ без доступа в глобальное информационное пространство. Интернет является универсальным средством поиска информации и передачи знаний. Многие преподаватели осваивают и разрабатывают новые методики обучения, в той или иной степени ориентированные на Интернет. Информационные технологии помогают создать новую обучающую окружающую обстановку, в которой учащиеся являются вовлеченными, способными принимать больше ответственности за их собственное обучение и конструирование их собственного знания. Информационный потенциал Интернета просто неисчерпаем. Здесь можно не только получить любую интересующую вас информацию, но и поделиться собственной информацией с пользователями сети по всему миру.

Учителями уже накоплен определенный опыт использования ресурсов Интернет в организации самостоятельной работы учащихся. Прежде всего – это использование Интернета при выполнении индивидуальных или групповых исследовательских работ. При этом имеется в виду именно самостоятельная исследовательская работа. Исследовательская методика с трудом “вписывается” во временные рамки обычного занятия. Большая часть времени, затрачиваемого на поиск информации, ее обработку и анализ, а также на подготовку результатов исследования к презентации на занятии, приходится на внеурочное время. Такой способ интеграции Интернета в обучение называется веб-квест.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб-квест направлен на развитие у обучаемых навыков аналитического и творческого мышления; учитель, создающий данный проект, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Веб-квесты построены на основе современных информационных технологий и используют богатство и безграничность информационного пространства глобальной компьютерной сети в образовательных целях. В целях повышения мотивации при изучении той или иной темы, учащиеся приобщаются к современным технологиям, максимально используя возможности Интернета в приобретении знаний из аутентичных источников. По сути, основой веб-квестов является проектная методика, которая возникла еще в начале прошлого столетия в США. Её называли также методом проблем, и связывалась она с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж. Дьюи. Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными, Б. Додж выделяет***три принципа классификации веб-квестов:***

 1.   По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

2.   По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.

3.   По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ, компиляционные, загадки, журналистские, конструкторские, творческие, решение спорных проблем, убеждающие, самопознание, аналитические, оценочные, научные.

**Этапы работы над веб-квестом.** Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом:

  1.   На первом этапе учитель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Возможна работа в группах при выполнении заданий.

         2. На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

    3. На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде web – сайта, html – странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

 4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. На этом этапе закладываются такие черты личности как, ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией. В завершении работы над заданием, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

  5.  Работа с веб-квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде web–сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

***При работе над веб-квестом развивается ряд компетенций:***

* Использование информационных технологий для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных);
* Самообучение и самоорганизация;
* Работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
* Умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
* Навык публичных выступлений (обязательно проведение анализа работы с вопросами, дискуссией)

Чтобы четко представлять себе, как работать над веб-квестом, сначала попытаемся дать ответ на вопрос:***«Зачем нужно использовать web-квесты?»*** Проведение проектной работы с помощью сетевых ресурсов имеет ряд определенных преимуществ, а для учителей, которые впервые используют Интернет на уроке, технология web-квестов - относительно легкий способ научиться пользоваться Всемирной паутиной в образовательных целях. Перечислим ее **главные достоинства**:

* Web-квесты дают учителю ясный образец того, как проводить проектную работу;
* Модель работы с web-квестами используют огромное число учителей в самых разных странах, поэтому в Сети можно найти много интересных разработок. Начать можно с выбора готового продукта и использовать его без изменений (или, может быть, слегка изменив);
* В Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные web-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, массу методических советов для учителей о том, как и где найти полезные сайты при создании web-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию;
* Учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении задания. В итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания;
* И наконец, возможно, одна из самых главных причин, почему следует использовать технологию web-квестов при обучении, - это то, что многие Ваши ученики будут с удовольствием работать по этой технологии для повышения знаний по предмету.

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд **практических задач**:

* Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем.
* Создает возможность развитию навыков общения Интернета, тем самым, реализуя основную функцию– коммуникативную.
* Веб – квест поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки
* Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений;
* Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;
* Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов.

**Трудности и проблемы.** В реальности, конечно же, картина не столь радужная, и существует немало трудностей:

* Для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть;
* Технология web-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности; медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов);

Сегодня цели образования заставляют выбирать способствующие активному процессу познания учебные методы и формы организации работы, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя к работе. Именно поэтому использование компьютерных технологий в образовании открывает новые возможности и в методике образования, и в освоении и усовершенствовании знаний.