

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА КОРОЛЁВ
МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА КОРОЛЁВ
МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА КОРОЛЁВ
МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«ГИМНАЗИЯ № 11 С ИЗУЧЕНИЕМ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ»

Методическое эссе

На тему

**«Веб-квест- дидактическое средство или результат учебной
деятельности?»**

**Учитель английского языка
Климова Дарья Александровна**

Квест- (quest- англ.- поиск)- многозначное слово. Толковый словарь русского языка 21 века дает несколько определений. 1. Жанр литературных произведений, фильмов, компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; 2. Литературное произведение, фильм в жанре квест, а так же сама такая задача; 3. Жанр командных интеллектуально- подвижных игр, включающих элементы ориентирования, всегда в этом жанре; 4. Автомобильное ориентирование на местности.

Квесты стали популярны в последнее время как средство развлечения, являются элементом извлечения коммерческой выгоды. Квесты получили распространение и развитие в педагогике в последние 10 лет, где общая цель задания не просто поиск, а достижение определенного результата.

Веб-квест- особый тип поисковой деятельности, который учащиеся могли бы осуществлять с помощью Интернета («поиск в сети» Б. Додж 1995г.); способ интеграции ряда методических стратегий, используя преимущественно Интернет. Благодаря мировой сети старые методические принципы перестали быть просто «хорошими идеями», а нашли реальное отражение в учебной деятельности, где учитель - организатор, координатор проблемноориентированной исследовательской учебно-познавательной деятельности учеников, которые становятся «соучастниками» самостоятельной учебной деятельности, разделяя с учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

В работах отечественных педагогов нет единого взгляда на понятие «веб-квест», так как будучи сравнительно молодым, веб- квест еще не прошел стадию теоретического обоснования.

В зарубежной литературе «пионерами» разработки идеи веб-квеста стали профессора образовательных технологий Университета Сан- Диего (США) Томас Марч и Берни Додж. Т. Марч анализирует все положения определения, рассматривая веб-квест в аспекте когнитивной психологии, где на начальном этапе учителем задаются критерии, помогающие выполнению заданий, которые ослабевают, становятся более размытыми по мере продвижения учащегося от уровня к уровню (интериорация по Л. С. Выготскому). Согласно их исследованиям, веб-квест должен быть аутентичен, то есть 1) овладеть вниманием учеников для повышения мотивации, 2) соответствовать их интересам и потребностям, 3) воодушевлять на успешное достижение цели (создании ситуации успеха для каждого ученика), 4) оставлять чувство удовлетворенности после окончания

работы (доказательство эффективности обучения, так как нацелено на результат). Так же, аутентичное обучение характеризуется актуальными учебными задачами (соответствует учебным интересам), вовлечением в исследовательскую деятельность, междисциплинарным характером (формирование метапредметных компетенций), тесной связью с реальной жизнью, неограниченностью учебных ресурсов, где оценка деятельности производится не только учителем или другими экспертами, но и другими учениками. Таким образом, интернет делает обучение аутентичным, ломает барьеры между реальной жизнью и учебным классом.

Появление интернета заставило педагогов искать пути эффективного использования этой технологии.

Веб-квест должен иметь

- интригующее **введение**, где есть тема, обоснование ценности, включены основные понятия, содержится основной вопрос,
- четко сформулированное **задание** для развития познавательных навыков и мышления, есть цель, условие, пути решения (Это наиболее важная часть веб-квеста, так как направляет учеников на конкретные действия),
- **процесс**, то есть поэтапное описание хода работы, распределение ролей и обязанностей, которые обеспечивают различные точки зрения на проблему, ссылки на интернет ресурсы, описан конечный продукт (на этом этапе происходит сортировка информации),
- **оценка** (преподавателем или самооценка (рефлексия)),
- **заключение**, то есть обобщение результатов, подведение итогов с возможным дальнейшим развитием темы,
- **инструкции** для учителя (маршрутный лист или дорожная карта)-дополнительная информация для учителей, которые будут использовать веб-квест потом.

Берни Додж 2 типа веб-квеста- краткосрочный и долгосрочный.

Учебной целью краткосрочного веб-квеста будет приобретение знаний и их интеграция. Результатом такого веб- квеста будет большой объём информации, с которой предстоит справиться ученику. Такой веб- квест может быть рассчитан на 1-3 урока. Этапами краткосрочного веб-квеста могут быть:

- ответь- скажи\ напиши\ выбери (блиц- опрос)
- смотри- найди
- собери- систематизируй (кроссворд, puzzle)
- соотнеси- распредели (автор и произведение, автор и цитата, произведение и цитата, слово и часть речи, синонимы, антонимы, начало и конец фразы, слово и перевод...)
- исправь (факты, даты, орфография, пунктуация...)
- проектируй (страница социальной сети, анкета...)
- запомни (сравнение картинок)
- отгадай- расшифруй (шарады, ребусы, шифры, эмоджи, антифразы, перефраз)
- сочини- напиши (буриме, акронимы)
- нарисуй- представь (алфавит на определенную тему).

В краткосрочном веб- квесте могут быть представлены не все, а лишь некоторые из предложенных заданий.

Учебной целью долгосрочного веб- квеста является расширение и уточнение данных, а результатом- глубокий анализ собранных данных и их преобразование в новое понимание. Продолжительность такого квеста может варьироваться от нескольких дней до нескольких месяцев. Долгосрочный веб- квест может иметь следующие формы- база данных, микромир, интерактивный рассказ, судебное дело (преступник, алиби, мотивы и улики), документ, интервью.

В долгосрочном веб- квесте выделяют следующие задачи: 1) компиляционная, то есть развитие когнитивных навыков, 2) задания на выработку суждения, убеждения, 3) пересказ и перефраз, 4) творческие задания (мистические, фантастические), 5) дизайнерские, 6) журналистские, 7) научные и многие другие.

Сложность создания веб- квеста состоит в отборе качественных и тематически релевантных, соответствующих уровню подготовки и психолого-возрастным особенностям учеников.

Для обучения иностранным языкам веб- квест представляет два несомненных позитивных качества – проблемность (у учащихся есть возможность получать информацию устно (развитие навыков аудирования) и письменно (развитие навыков чтения)) и аутентичность (знание языка проходит немедленную проверку, что приводит к развитию беглости, точности, обогащению словарного запаса).

При создании веб- квеста по дисциплине «иностраннй язык» необходимы не только лексические опоры, но и грамматические, что согласуется с современными методическими требованиями, чтобы снять лексические и грамматические сложности перед выполнением заданий, то есть знакомство с лексическими единицами или грамматическими явлениями, которые являются не знакомыми этой группе учеников.

Применение веб-квестов в обучении иностранному языку возможно, если 1) веб-квест является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы, 2) веб- квест сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала, используемых в веб-квесте аутентичных ресурсов. Задачей веб- квеста является обеспечить ввод аутентичного материала, поощрить учащихся к языковому сотрудничеству, используя иностранный язык для решения конкретных задач в атмосфере естественного общения вне учебного класса. Сложность веб-квеста заключается в его непредсказуемости (коррекция ошибок спонтанна) и обратной связи, поэтому «маршрутный лист» (заметки для учителя) должны содержать ссылки на словари, грамматические справочники и т.д. Основной целью веб- квеста как дидактического средства является дальнейшее изучение и запоминание материала. Таким образом, веб-квесты должны охватывать все аспекты языка (чтение, аудирование, говорение, лексика и грамматика, письмо). Веб-квесты помогают ученикам делать открытия, повышают уверенность в собственных силах, повышают самооценку, пробуждают интерес к академической дисциплине.

В заключение, веб-квест – дидактическое средство, которое можно использовать на любом этапе обучения, адаптируя аутентичные материалы. Для современных учеников использование гаджетов и интернета стало неотъемлемой частью их жизни и это необходимо учитывать в современных подходах к образованию. Технологию веб-квестов, несомненно, нужно использовать, потому что это интересная игровая форма, есть возможность адаптировать под нужды и уровень определенной группы учащихся, каждый учитель может что-то дополнить или исправить, то есть подойти к процессу

творчески, а для учеников, несомненно, более ценными станут знания «добытые» в процессе исследовательской деятельности (соответствует ФГОС).

Основная литература:

<https://ozhegov.slovaronline.com/search?s=квест>

<http://elib.bsu.by/bitstream/123456789/89686/1/286-293.pdf>

<https://edu.1sept.ru/обучение/ЕМ-24-134?lesson=learningList21684>

<https://evestnik-mgou.ru/ru/Articles/Doc/53>