**Применение веб-квест технологии в современном образовании**

Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты. Веб-квест технология представляет проблемные задания-проекты с элементами ролевой игры, для выполнения которых используются информационные ресурсы Интернета. Данная технология сочетает в себе активные методы обучения с преимуществами информационно-интерактивных технологий.

Понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

**Образовательный квест** - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Им были определены виды заданий для веб-квестов, также он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

* исследовательской и творческой работы;
* качества аргументации, оригинальности работы;
* навыков работы в микрогруппе;
* устного выступления;
* мультимедийной презентации;
* письменного текста и т.п.

Педагоги всего мира стали применять эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках.

В работах российских ученых нет единого взгляда на сущность квеста. Проблемой квестов в России занимаются Андреева М.В., Быховский Я.С., Николаева Н.В. и другие.

**Веб-квест как форма проблемного обучения**

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

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы обучающихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, обучающиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве. Обучающемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются педагогом, а часть они могут найти самостоятельно, 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.

Веб-квесты имеют ряд преимуществ, среди которых:

* мотивация обучающихся к изучению нового материала;
* организация работы в форме целенаправленного исследования, неограниченного по времени;
* активизация самостоятельной индивидуальной или групповой деятельности обучающихся, которой они сами управляют.

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;
* умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
* навык публичных выступлений (обязательно проведение анализа работы с вопросами, дискуссией).

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.

В процессе творческой работы учащиеся получают не «готовые к употреблению» знания, 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 обучающихся.

В ходе организации работы школьников над веб-квестами реализуются следующие цели:

* образовательная - вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме;
* развивающая - развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и интернет-ресурсами; расширение кругозора, эрудиции;
* воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Таким образом, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету.

Сущность квеста близка некоторым известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казаки-разбойники», «Поиск клада» и др.).

Отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиске информации в сети Интернет. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в Интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных программ).

**Классификация, структура и этапы веб-квеста**

Б.Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов.

**1. По длительности выполнения**веб-квесты делятся на краткосрочные и долгосрочные.

Учебная цель краткосрочных веб-квестов – приобретение знаний и их интеграция. Результатом краткосрочного веб-квеста будет большой объем информации, с которым предстоит справиться обучающемуся. Такой веб-квест рассчитан на период от одного до трех классных занятий.

Учебная цель долгосрочного веб-квеста - расширение и уточнение знаний. Результатом долгосрочного веб-квеста будет глубокий анализ собранных знаний и их преобразование в некое новое понимание, представленное на суд читателей как в сетевом режиме, так и вне киберпространства. Продолжительность такого веб-квеста от одной недели до целого месяца учебного времени.

Формы, которые могут принимать долгосрочные веб-квесты:

* база данных, в которой категории создаются самими учениками;
* микромир, представляющий физическое пространство, по которому могут передвигаться ученики;
* интерактивный рассказ или судебное дело, создаваемые самими учениками;
* документ, который описывает анализ противоречивой ситуации, выдвигает положение (мнение, теорию), которую ученикам необходимо одобрить или опровергнуть;
* выдуманное лицо, которое можно проинтервьюировать в прямом эфире. Вопросы и ответы придумываются учениками после изучения особенностей этой личности.

**2. По предметному содержанию:** монопроекты и межпредметные веб-квесты. Другими словами, веб-квесты могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, а могут работать в связке с другими предметами. Как показывает практика, межпредметные веб-квесты интереснее, интенсивнее. В то же время при разработке таких квестов требуется больше времени, знаний и сотрудничества с другими педагогами.

**3. По типу заданий**, выполняемых обучающимися:

* пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
* планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
* самопознание - любые аспекты исследования личности;
* компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
* творческое задание - творческая работа в определенном жанре: создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
* аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
* детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
* достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;
* оценка - обоснование определенной точки зрения;
* журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
* убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
* научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Веб-квесты используются достаточно давно и приобрели четкую структуру. Большинство авторов, опираясь на общую структуру, разработанную Б.Доджем, разрабатывают собственные веб-квесты, состоящие из следующих компонентов:

**Introduction (Введение)** - формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста. Цель - подготовить и мотивировать учащихся. Поэтому здесь важны мотивирующая и познавательная ценности.

**Task (Заданиe)**- четкое и интересное описание проблемной задачи и формы представления конечного результата:

* проблема, или загадка, которую необходимо решить;
* позиция, которую нужно сформулировать и защитить;
* продукт, который нужно создать;
* реферат, который должен быть создан;
* доклад или журналистский отчет;
* творческая работа, презентация, постер и т.д.;

Задание должно быть проблемным, четко сформулированым, иметь познавательную ценность.

**Process** **(Выполнение) -**точное описание основных этапов работы; руководство к действиям, полезные советы по сбору информации (контрольный список вопросов для анализа информации, разнообразные советы по выполнению того или иного задания, «заготовки» Web-страниц для отчетов, рекомендации по использованию информационных ресурсов и пр.). С методической точки зрения материал должен отличаться релевантностью, разнообразием и оригинальностью ресурсов; разнообразием заданий, их ориентацией на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличием методической поддержки - вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры - адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли. Здесь можно указать ссылки на ресурсы и не выделять для них отдельный раздел.

**Evaluation (Оценивание)** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте. Методической оценке подлежит адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.

**Сonclusion (Заключение) -** краткое и точное описание того, чему смогут научиться ученики, выполнив данный веб-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

**Credits (Использованные материалы**) - ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста. Данный раздел можно объединить с разделом Process (Выполнение).

**TeacherPage (Комментарии для педагога) -** методические рекомендации для педагогов.

Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом.

1. На первом этапе педагог проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними обучающийся углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для обучающихся, 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. Обучающиеся 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 обучающихся. 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.

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

4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы обучающиеся 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.

5. Завершающим этапом является оценка, однако обязательным для веб- квеста является предварительное (до начала работы) объявления его принципов. Критерии оценки бывают разными (по времени презентации, оригинальности, новаторству и прочее). В оценке суммируется опыт, который был получен учеником при выполнении самостоятельной работы с помощью технологии веб-квест.

Б.Додж рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

* исследовательской и творческой работы,
* качества аргументации,
* оригинальности работы,
* навыков работы в микрогруппе,
* устного выступления,
* мультимедийной презентации,
* письменного текста и т.п.

Очень важно на заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное обсуждение.

Открытое оценивание собственной работы и работы коллег позволяет учиться быть корректными в высказывании замечаний, определять наиболее интересные находки в выполненных заданиях, формулировать собственные критерии оценивания.

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач: участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений; учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности и др.

**Проектирование веб-квеста на основе технологической карты**

Рассмотрим элементы структуры и требования к разработке квеста.

1) Название должно быть кратким, привлекательным и оригинальным Направленность квеста. Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).

2) Цель и задачи. Цель носит обобщённый характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.

3) Продолжительность. Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).

4) Возраст учащихся/целевая группа. Учёт возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодёжи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.

5) Легенда. Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.

6) Квест-герои. Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьёвка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.

7) Основное задание/основная идея. Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут вам разнообразить типы заданий.

8) Сюжет и продвижение по нему. Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически.

9) Задания/препятствия. Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.

10) Навигаторы. Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.

11) Ресурсы. Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы:  список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты;  мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.

12) Критерии оценивания деятельности обучающихся. Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта».

13) Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия. Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д.  
Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.).

Квест-технология – технология, сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету.

Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта: предметные, метапредметные и личностные результаты, заданные ФГОС.