

Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности.

Концепция веб-квестов была разработана в США в Университете Сан-Диего в середине 90-х годов профессорами Б.Доджем и Т.Марчем. Быстрыми темпами новая технология завоевала популярность как среди американских, так и европейских педагогов, а с конца 90-х годов стала распространяться и в России.

В переводе с английского web [web] - веб, сеть, (всемирная) паутина; quest [kwest] – поиск.

Веб-квесты построены на основе современных информационных технологий и используют богатство и безграничность информационного пространства глобальной компьютерной сети в образовательных целях.

Существует несколько определений понятия образовательного веб-квест.

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб – квест - это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

«Веб-квест, – по определению Т. Марча, – это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из веб-квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом».

Виды заданий на основе ресурсов Интернет:

- тематический список ссылок (Hotlist),
- мультимедийный альбом (MultimediaScrapbook),
- поиск сокровищ (Treasure/ScavengerHunt)
- коллекция примеров (SubjectSampler)
- веб-квест

Преимущества технологии веб-квест

Веб-квест является новым средством использования технологий в целях создания урока ориентированного на учеников вовлеченных в учебный процесс и поощряющим их критическое мышление.

Веб-квест является веб-проектом, в котором все материалы, с которыми работают учащиеся, исходят из Интернета.

Веб-квест предполагает рациональное планирование времени учащихся, сфокусированного не на поиске информации, а на её использовании.

Веб-квест также является захватывающим методом обучения.

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

Веб-квест способствует достижению нескольких задач:

- повышение мотивации к самообучению, поощрение учеников учиться независимо от учителя;
- формирование новых компетенций на основе использования ИТ для решения учебных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.), умений находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- реализация творческого потенциала;
- повышение личностной самооценки;
- развитие не востребуемых в учебном процессе личностных качеств (например, организационные, лидерские способности).
- развитие самостоятельности;
- развитие коммуникативных умений и умений работы в группе; (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- развитие мышления;
- повышение словарного запаса;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Почему вебквест?

Кентон Letkeman, создатель целого ряда прекрасных веб-квестов считает, что это прекрасное средство обучения, т.к. применяется конструктивистский подход к обучению.

При выполнении веб-квестов учащиеся не получают готовых ответов или решений, они самостоятельно решают поставленную перед ними задачу.

Работа над веб-квестом помогает

- организовать активную самостоятельную или групповую поисковую деятельность
- способствует развитию творческого мышления и навыков решения проблем

- дает возможность осуществить индивидуальный подход
- тренирует мыслительные способности (объяснение, сравнение, классификация, выделение общего и частного)

Таким образом, можно сказать, что в технологии веб-квеста заложен деятельностный подход.

Веб-квесты в обучении языку

Использование веб-квестов в обучении языку способствует повышению уровня владения языком, развивают навыки работы с аутентичными ресурсами.

В процессе обучения иностранному языку веб-квест используется как:

- творческое задание, завершающее изучение какой-либо темы;
- лексико-грамматические упражнения на основе языкового материала аутентичных ресурсов.

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.

КЛАССИФИКАЦИЯ WEB-КВЕСТОВ

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными, Берни 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 (retelling tasks), компиляционные (compilation tasks), загадки (mystery tasks), журналистские (journalistic tasks), конструкторские (design tasks), творческие (creative product tasks), решение спорных проблем (consensus building tasks), убеждающие (persuasion tasks), самопознание (self-knowledge tasks), аналитические (analytical tasks), оценочные (judgment tasks), научные (scientific tasks).
- Творческие веб-квесты (creative products task) требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра,

песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и так далее). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах. При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся.

СТРУКТУРА ВЕБ-КВЕСТА

Веб-квесты используются достаточно давно и приобрели четкую структуру. Однако, она не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить.

Обычно квест делится на четыре основных раздела:

- Введение
- Центральное задание
- Формулировка задания
- Оценивание, Заключение
- Комментарии для преподавателя.

Во введении указывается название веб-квеста, который может содержать интересный вопрос или основное направление деятельности. Так же необходимо указать проблему веб-квеста, которая должна быть актуальной и востребованной. Далее даётся описание проблемной ситуации, которой посвящён веб-квест, и указаны роли специалистов, принимающие участие в решении данной проблемной ситуации. По каждой роли следует дать краткий комментарий, пояснив, что делает специалист, какими полномочиями обладает. Необходимо продумать роли так, чтобы ученики при выполнении заданий были равномерно заняты по трудозатратам и в завершении исследовательской работы могли продемонстрировать свои результаты как индивидуально, так и в составе рабочей группы.

Центральное задание должно быть четко сформулировано, понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной и/или групповой работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, или указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

На странице с формулировкой заданий по ролям для каждой из них прописывается задание, параметры для выполнения и ссылки на ресурсы, даётся план работы с пошаговым описанием действий и рекомендации, которые содержат информацию о порядке работы, оптимизации, трудностях и вариантах их решений. Ссылки на Интернет-ресурсы должны быть логически включены в задание. Самое главное в квесте - это путешествие детей по всемирной паутине в поисках ответов на вопросы квеста. Учителю необходимо дать некоторые ссылки, которые помогут учащимся найти ответы, но группы могут использовать и свои ресурсы. Поиск учителем нужных сайтов - очень кропотливая задача. Ссылки необходимо копировать и давать аннотацию к сайту.

На странице Оценивания прописываются критерии оценивания веб-квеста, шкала для самооценки а так же могут публиковаться результаты

выполненных заданий. Раздел содержит критерии оценки выполненного задания в соответствии с определенными стандартами. На этой же странице учащиеся проводят самооценку готового продукта, сравнение его с продуктами других групп. Учащиеся не только представляют свою работу, но и делают выводы, чему они научились, чего достигли. При групповой работе они оценивают также свое участие в проекте и свой личный прогресс. Учитель также оценивает работу, анализирует ошибки, дает советы для будущей работы.

На странице Заключение суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом

На странице Комментарии для преподавателей даётся информация, для кого предназначен веб-квест, название, класс, а также содержится информация для помощи другим преподавателям, которые будут использовать веб-квест.

Цель веб-квеста должна содержать умения и навыки, которые сформируются в процессе работы над веб-квестом. В постановке задач указываются конкретные условия, которые необходимо выполнить для достижения цели. Результаты должны отражать реальный продукт, который получится по завершению работы над веб-квестом. Здесь же стоит описать, чему ученики научатся в процессе выполнения заданий и где полученные умения и навыки можно применить в дальнейшем.

Согласно представлениям Т. Марча, хороший веб-квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные точки зрения на проблему; обоснованное использование интернет-источников. Лучшие веб-квесты демонстрируют связь с реальной жизнью, их можно применять в разных дисциплинах или областях.

Веб-квест технология может выступать как эффективное средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности:

- поддерживать высокий уровень учебной мотивации путем предъявления творческо-языковых заданий-проектов с четко структурированным маршрутом поиска решения, избыточной информационной базой и средствами, ясными критериями оценки и неограниченной свободой учебных действий в рамках задания;
- повышать аутентичность и объем содержания обучения языку за счет дидактически квалифицированного отбора информационных ресурсов в соответствии с принципами наглядности, доступности, культуросообразности, научности, профессиональной направленности, связи с жизнью, учета индивидуально-возрастных особенностей студентов, актуальности и новизны информации;
- расширять арсенал активных методов обучения на основе сочетания проектного метода с проблемными, поисковыми, игровыми,

интерактивными, командными методами обучения, направленными на стимулирование основных составляющих иноязычной коммуникативной компетенции (лингвистической, дискурсивной, стратегической, прагматической, социокультурной).

Без письменного согласия автора ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

публикация материалов в любой форме, в том числе размещение материалов на других Web-сайтах;

распространение неполных или измененных материалов;

включение материалов в сборники на любых носителях информации;

получение коммерческой выгоды от продажи или другого использования материалов.