

Электронный журнал

СПРАВОЧНИК ЗАМЕСТИТЕЛЯ ДИРЕКТОРА ШКОЛЫ

Применяем педагогические инновации

Технология веб-квеста на основе сервисов веб 2.0

О.З. Тымко

учитель истории и обществознания МАОУ "Гимназия № 13", г. Красноярск

В статье проанализированы виды заданий для веб-квестов, разработанные Берни Доджем. На основе анализа автор статьи приводит типичные трудности и ошибки педагогов при организации веб-квестов.

Что представляет собой линейка из исторических веб-квестов "Путешествие во времени" для учащихся 5-6-х классов? Все о том, какие проекты в этой области готовятся к запуску в ближайшее время. Автором статьи даны рекомендации по подготовке заданий на основе сервисов веб 2.0 и критерии оценки работ учащихся.

Особенности технологии веб-квеста

Современные педагогические технологии

Сегодня обучающиеся свободно применяют информационно-коммуникационные технологии (далее — ИКТ) в своей повседневной жизни и образовательной деятельности. Неограниченный доступ к сети Интернет, использование смартфонов, планшетов делают процесс получения информации более простым и доступным. С другой стороны, сеть Интернет не просто предоставляет огромные возможности для саморазвития учащихся, но и создает определенные трудности. Часто учащиеся сталкиваются с проблемами при выборе надежных источников информации, их анализе и сопоставлении, ведь современная

информационная среда иногда представляет собой «глобальную свалку», где можно натолкнуться на ресурсы, содержащие достаточно противоречивые и не всегда правдоподобные сведения.

Учитель должен приспосабливаться к изменяющимся обстоятельствам и умело использовать преимущества современных ИКТ на благо образовательного процесса. Не случайно одним из условий реализации федеральных государственных образовательных стандартов (далее — ФГОС) общего образования является создание современной информационно-образовательной среды, которая включает, в т. ч. и **систему современных педагогических технологий**, обеспечивающих успешное обучение в ней.

Особенности технологии веб-квеста

В частности, **технология веб-квест** позволяет успешно интегрировать сеть Интернет в образовательную деятельность, уводя обучающихся от потребительского отношения к информации и сети Интернет, способствует достижению как личностных, так предметных и метапредметных результатов. Данная технология позволяет достичь важных образовательных результатов:

- личностных — формирование мотивации к изучению нового и самосовершенствованию, понимание возможностей самореализации, раскрытие творческого потенциала;
- метапредметных — развитие коммуникативной компетенции, навыков работы с информацией (поиск, выделение, обобщение информации, создание проекта, решающего поставленную задачу), самоорганизации, способности выполнять разные социальные роли, пользовательских умений работы с компьютером;
- предметных — получение нового знания и применение его в учебно-предметных ситуациях, формирование научного типа мышления.

Разработчиками веб-квеста являются Берни Додж и Том Марч, профессора Калифорнийского университета в Сан-Диего. Технология сравнительно не нова. Первые веб-квесты появились в 1995 г., а в связи с введением ФГОС общего образования получили «второе рождение» и сейчас являются одним из главных средств формирования коммуникативной и ИКТ-компетенций учащихся. Веб-квест предполагает создание проблемного задания с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются ресурсы сети Интернет.

Веб-квест может быть предметным (посвящен решению отдельной образовательной задачи в рамках учебного предмета, темы) и межпредметным (в одной теме используются задания из разных предметных областей). Различают также два типа веб-квестов в зависимости от сроков реализации: краткосрочные (2–3 недели) и долгосрочные (от 2–3 месяцев до года). Но более двух месяцев использовать данную технологию нецелесообразно.

Большая часть работы выполняется учащимися дома, а это существенно увеличивает учебную нагрузку, ведь полноценное участие в веб-квесте требует не менее 4 ч в неделю.

Виды заданий для веб-квестов

Разработчиком веб-квеста как учебного задания Берни Доджем определены следующие **виды заданий для веб-квестов¹**:

- пересказ — свидетельствует о понимании темы на основе представления материалов из разных источников в ином формате. Результат работы может быть оформлен в виде презентации, рассказа и т. д.;
- планирование и проектирование — предполагает разработку плана или проекта на основе заданных условий;
- самопознание — включает в себя любые способы исследования личности, заставляя ученика ответить на вопросы о себе (моральные проблемы, планы на будущее, вопросы самосовершенствования);
- компиляция — преобразование информации, полученной из разных источников в итоговый продукт (книгу кулинарных рецептов, виртуальную выставку и др.);
- творческое задание — творческая работа в определенном жанре (пьеса, стихотворение, песня, видеоролик);
- аналитическая задача — изучение темы путем анализа проблемы, исследование внутренних связей, нахождение сходств и различий;
- детектив, головоломка, таинственная история — решение головоломки, раскрытие загадки, тайны;
- достижение консенсуса — выработка решения по проблеме;
- оценка — обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование — репортаж о событии, предполагающий объективное изложение информации;
- научные исследования — изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных источников.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся находится на специально созданном веб-сайте. Учитель предоставляет учащимся ссылки на ресурсы сети Интернет, где полностью или частично содержится информация по изучаемой теме².

Веб-квест имеет, как правило, четкую структуру (введение в игровую ситуацию, постановка проблемного вопроса, распределение ролей, выполнение заданий в рамках роли индивидуально или в группах, оценивание, подведение итогов) и его подготовка проходит по определенным этапам.

Трудности и ошибки педагога при организации веб-квеста

Главная **ошибка педагога при организации веб-квеста** — использование этой технологии разово, в рамках одной учебной темы или раздела, с целью просто разнообразить учебную деятельность. Очень важно использовать данную технологию именно в комплексе: постепенно усложняя задания, вводя новые элементы работы, можно увидеть прогресс в развитии ученика. В долгосрочной перспективе в рамках данной образовательной технологии можно достичь следующих метапредметных результатов: выработать у учащихся умение самостоятельно определять цели своего обучения и планировать пути их достижения, в т. ч. альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, осуществлять самостоятельный поиск и отбор необходимой информации.

Одной из причин отказа педагогов от использования технологии веб-квеста является ошибочное представление, что для этого требуется высокий уровень компьютерной грамотности. Но существует множество простейших шаблонов для конструирования сайта, они абсолютно бесплатны, просты в использовании и не требуют больших временных затрат. Например, самым удобным конструктором сайтов является тот, где есть уже [готовые макеты для веб-квеста, которые нужно просто наполнить содержанием](#). Необходимо уделить внимание разработке понятных обучающимся, согласно возрастным особенностям, критериев оценивания к каждому из заданий.

Еще одним упущением может стать отсутствие рефлексии на заключительном этапе. В этом случае связь становится односторонней, а результаты не поддаются корректировке. Кроме того, если технология используется в первый раз, необходимо на предварительной стадии провести подготовительную работу с родителями, разъясняя им цели, задачи, условия образовательного проекта.

В МАОУ «Гимназия № 13» г. Красноярска (далее — гимназия № 13) этот процесс упрощен, т. к. в рамках проекта «Совершенствование информационного пространства гимназии» были созданы блоги классных руководителей, налажена дистанционная форма общения с родителями. Если такая система не отлажена, имеет смысл выделить на сайте веб-квеста раздел «Для родителей» или подготовить памятки. Если планируется публиковать работы детей, необходимо получить письменное согласие их родителей (законных представителей). Образец такого согласия представлен в примере.

ПРИМЕР

Я, _____ (Ф. И. О. родителя (законного представителя) обучающегося) _____ предоставляю разрешение публиковать материалы моего сына (дочери) _____ ученика(цы) _____ класса г. _____ в сети Интернет в соответствии с правилами, указанными ниже.

Размещая материалы учащихся, сотрудники _____ (указать название образовательной организации) _____

(далее — ОО) обязуются руководствоваться следующими правилами:

- публикация материалов осуществляется только в образовательных целях;
- не разрешается издавать материалы с личным номером телефона или адресом учащегося;
- не разрешается издавать материалы, содержащие любую информацию, указывающую на местоположение ученика в точный час, кроме нахождения его в ОО или участия в образовательной деятельности;
- не разрешается публикация материалов, содержащих нежелательный материал или содержащих прямые или косвенные ссылки на такой материал.

Подпись родителя (законного представителя): _____ Дата: _____

Также желательно провести ознакомительное занятие [«Безопасность в сети Интернет»](#).

Организация исторических веб-квестов

Линейка исторических веб-квестов

Для учащихся 5-6-х классов в гимназии № 13 была разработана **линейка исторических веб-квестов** «Путешественники во времени». Создается игровая ситуация: каждый раз обучающиеся осуществляют путешествие в прошлое с помощью машины времени, в ту эпоху, изучением которой на уроке истории они занимаются. Уже созданы следующие квесты:

- «Путешественники во времени. [Семь чудес света](#)» для учащихся 5-х классов;
- «Путешественники во времени. [Средневековье](#)» для учащихся 6-х классов.

Готовится запуск проекта веб-квеста «Путешественники во времени. Эпоха дворцовых переворотов» для учащихся 7-х классов.

На первом этапе учитель проводит подготовительную работу с учащимися, знакомит их с темой, обозначает проблему. Использование этой технологии предполагает постановку проблемы в игровой ситуации. Например, попадая на сайт в раздел «Введение» веб-квеста «Путешественники во времени. Средневековье», учащиеся 6-го класса знакомятся со следующей информацией: «Для начала представьте, что в гимназию № 13

привезли новое оборудование — машину времени. Вам разрешено испытать ее, вы дергаете за рычаг и оказываетесь...». Далее обозначаются условия работы, цели и задачи поисковой деятельности. Ученик попадает в эпоху Средних веков, на него наталкивается отряд вооруженных всадников и необходимо представиться кем-то, а чтобы «сойти за своего», нужно обладать информацией о том, как жили средневековые люди. Возможные задачи, поставленные перед учениками: собрать сведения о быте, образе жизни, традициях, представлении о мире, т. е. увидеть мир глазами средневекового человека.

Следует заметить, что можно разделить обучающихся на группы, а можно дать им возможность выбрать роли по желанию. В этом случае трудно спланировать результат, но игра пройдет интереснее. Обучающийся, подходя к выбору роли, делает его в соответствии с личностными особенностями: «рыцарям» необходимо разбираться в вооружении и военной тактике; «прекрасным дамам» — в моде и этикете; «трубадуры» должны иметь музыкальные и литературные способности; «горожане» — иметь представление об архитектуре, городском эпосе, а роль «крестьянина» подходит для тех, кто не смог определиться. Далее учащимися осуществляется индивидуальная работа по поиску информации и выполнению заданий в рамках роли, а затем в группе в свободной форме проводится защита проекта «Один день в Средневековье».

В веб-квесте «Путешественники во времени. Семь чудес света» обучающиеся также примеряют на себя роль путешественников во времени и самостоятельно выбирают объект изучения: одно из семи чудес света Древнего мира. Им необходимо подготовить презентацию о создании чуда, собрать информацию об объекте и изготовить макет, затем провести сравнение с современными объектами, получившими статус «чуда света» и ответить на вопрос «Почему эти исторические памятники получили статус „чудес света“?»

Подготовка заданий на основе сервисов Веб 2.0.

При разработке **заданий** можно использовать образовательную платформу [«Глобаллаб»](#). Так было сделано в веб-квестах для 5-х классов. Участие в исследовательских проектах здесь построено на основе краудсорсинга.

СПРАВКА

Краудсорсинг (англ. *crowdsourcing*, *crowd* — «толпа» и *sourcing* — «использование ресурсов») — передача некоторых производственных функций неопределенному кругу лиц, решение общественно значимых задач силами добровольцев, часто координирующих при этом свою деятельность с помощью ИКТ.

После проведения поисковой работы учащиеся могут заполнить анкеты по итогам выполнения заданий и увидеть свой вклад в исследовательский продукт. В основу веб-квеста «Путешественники во времени. [Семь чудес света» лег проект «Семь чудес света: исторический факт, образ, задача» М. А. Десятниковой](#). Таким образом обучающиеся подготовятся к индивидуально-групповой работе в 6-м классе.

Для параллели 6-х классов целесообразно провести межпредметный квест. Командой педагогов гимназии № 13 были подготовлены задания для представителей всех ролей по литературе, изобразительному искусству, математике, географии, биологии и истории. Таким образом, более эффективно прошло двухмесячное историческое погружение, а учащиеся получили полную информацию о своей роли в рамках разных предметов.

Интересным ресурсом для разработки заданий является [сервис learningapps](#) (его создали в Центре Педагогического колледжа информатизации образования г. Берн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и университетом г. Циттау) — это приложение веб 2.0, позволяющее удачно совместить наглядность, доступность и интересную форму подачи.

СПРАВКА

Веб 2.0 — это второе поколение социальных сервисов, которые позволяют пользователям совместно создавать и использовать информационные ресурсы в сети Интернет, постепенно становясь естественной образовательной средой для обучающихся всего мира.

QR-код (англ. *quick response* — быстрый отклик) — матричный код (двумерный штрихкод), разработанный и представленный японской компанией «Denso-Wave» в 1994 г.

SCORM (англ. *Sharable Content Object Reference Model*, «образцовая модель объекта содержимого для совместного использования») — сборник спецификаций и стандартов, разработанный для систем дистанционного обучения. Содержит требования к организации учебного материала и всей системе дистанционного обучения. SCORM позволяет обеспечить совместимость компонентов и возможность их многократного использования: учебный материал представлен отдельными небольшими блоками, которые могут включаться в разные учебные курсы и использоваться системой дистанционного обучения независимо от того, кем, где и с помощью каких средств они были созданы. SCORM основан на стандарте XML.

Готовые шаблоны позволяют за несколько минут создать интересное задание (викторина, поиск слова и т. д.), которое публикуется в личном кабинете педагога. Доступен QR-код для быстрого входа, разработку можно вставлять в свои блоги, сайты. Можно даже скачивать в виде готового SCORM-модуля и вставлять для проигрывания в системы дистанционного обучения.

С целью выполнения заданий учащимся необходимо предоставить список информационных ресурсов. Подбирая источники информации, не нужно забывать и о наглядности. Так в списке для пятиклассников должны присутствовать ссылки на 3D-панорамы, фрагменты видео-реконструкций и т. п.

Критерии оценки

Самую большую трудность вызывает разработка понятных для обучающихся **критериев оценивания** успешности выполнения заданий. В 5-м классе можно попробовать вынести критерии оценивания на общее обсуждение и составить памятку. В 6-м классе итоговую работу можно оценивать согласно представленной ниже таблице³.

Критерии оценки работ учащихся

Показатели	Оценка	«Отлично»	«Хорошо»	«Удовлетворительно»
Понимание задания	Работа демонстрирует точное понимание	Включены как материалы, имеющие непосредственное	Включены материалы, не имеющие	

	задания	отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней; используется ограниченное количество источников	непосредственного отношения к теме; используется один источник, собранная информация не анализируется и не оценивается
	Выводы аргументированы; все материалы имеют	Не вся информация взята из достоверных источников; часть информации неточна или не имеет прямого отношения к теме	Случайная подборка материалов; информация неточна или не имеет отношения к теме; неполные ответы на вопросы; не делаются попытки оценить или проанализировать информацию
Выполнение задания	непосредственное отношение к теме; используется информация из достоверных источников	Четкое и логичное представление информации; вся информация имеет непосредственное отношение к теме, точна. Демонстрируется критический анализ и оценка материала, определенность позиции	Точность и структурированность информации; привлекательное оформление работы. Недостаточно выражена собственная позиция и оценка информации. Работа похожа на другие ученические работы
Результат работы	Четкое и логичное представление информации; вся информация имеет непосредственное отношение к теме, точна. Демонстрируется критический анализ и оценка материала, определенность позиции	Представлены различные подходы к решению проблемы. Работа отличается яркой индивидуальностью и выражает точку зрения группы	Материал логически не выстроен и подан внешне непривлекательно; не дается четкого ответа на поставленные вопросы
Творческий подход	Представлены различные подходы к решению проблемы. Работа отличается яркой индивидуальностью и выражает точку зрения группы	Демонстрируется одна точка зрения на проблему; проводятся сравнения, но не делаются выводы	Ученик просто копирует информацию из предложенных источников; отсутствует критический взгляд

на проблему;
работа мало
связана с темой
веб-квеста

Презентация итоговых результатов и рефлексия

При оформлении группового проекта, как правило, учащимся предоставляется свобода в выборе формы **презентации итогового результата** (рисунки, макеты, театральная постановка, мультфильм). С помощью сервисов веб 2.0 также можно оформить итоговую работу группы. Интересным сервисом является [конструктор 3D-книг zooburst](#). Так, учащиеся, игравшие роли «прекрасных дам», создали 3D-книгу «Синяя борода», представив свою трактовку сказки, и познакомили одноклассников с [крылатой фразой](#).

СПРАВКА

«Рефлексия в педагогике — это процесс и результат фиксирования участниками педагогического процесса состояния своего развития, саморазвития и причин этого»⁴. Упростить процедуру оценивания личностных результатов помогут сервисы веб 2.0 (интерактивная доска Iinoit, чат, система дистанционного голосования, представленная на сайте www.learningapps.org).

Поскольку на сегодняшний момент главным в процессе педагогической деятельности является развитие самодостаточной, полностью сформированной личности, а это развитие является внутренним процессом, который протекает скрытно, то судить о достижении определенных личностных результатов учителю достаточно сложно. Инструментом, который позволит провести оценку достигнутых результатов, является **рефлексия**.

В 5-м классе главной целью обучения является формирование интереса к процессу получения нового знания. Средством проведения рефлексии для учащихся 5-х классов может быть служить интерактивная доска Iinoit «Доска пожеланий», где участники квеста в режиме онлайн могут разместить на своем стикере свои эмоции, пожелания. По ним можно проследить, какой эмоциональный отклик оставил данный учебный продукт.

В 6-м классе важным является проведение итоговой рефлексии работы над проектом в виде анкеты⁵. Примерный перечень вопросов:

- Какую роль ты для себя выбрал?
- Понравилось ли тебе участвовать в веб-квесте?

- Ответил ли ты для себя на главный вопрос веб-квеста?
- Какие трудности возникли при выполнении заданий?
- Что ты узнал нового?
- Пожелания, замечания.

Вопросы анкеты позволяют акцентировать внимание обучающихся на саморазвитии, на тех результатах, которые были получены.

Образовательная технология веб-квест предоставляет большие возможности для реализации проектной деятельности как на уроке, так и во внеурочной деятельности. Ее можно использовать как в рамках погружения в предмет, так и в рамках бинарных уроков. Главная же ее ценность заключается в том, что она влияет на познавательную активность обучающихся.

¹Подробнее см.: Dodge D. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks (Электронный ресурс): <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>. [>>вернуться в текст](#)

²Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Информационные технологии в образовании: материалы международной конференции ИТО-99 (Электронный ресурс): <http://ito.bitpro.ru/1999>. [>>вернуться в текст](#)

³Романцева Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся // Справочник заместителя директора школы. 2009. № 12. [>>вернуться в текст](#)

⁴Кашлев С.С. Современные технологии педагогического процесса. Пособие для педагогов. Минск: Высшая школа. 2002. С. 95. [>>вернуться в текст](#)

⁵С помощью GoogleForms. [>>вернуться в текст](#)