**ПРИМЕНЕНИЕ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ**

**Бондарчук А.Л. (e-mail:** [**anna.dor\_25@mail.ru**](mailto:anna.dor_25@mail.ru)**)**

*Муниципальное образовательное учреждение «Тираспольская средняя школа № 11»,*

*г. Тирасполь*

**Аннотация**

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации образовательной деятельности. Обучение должно быть развивающим с точки зрения развития независимого критического и творческого мышления. Для этого многие преподаватели уже давно используют проектные технологии, привлекая ресурсы сети Интернет. Но обилие информации в сети и ее качество не только не упрощают процесс работы над проектом, но и усложняют его. Одним из возможных решений этой проблемы является технология веб-квест.

Модернизация общего образования ориентирована на достижение главной стратегической цели развития образования – обеспечение нового качества образовательных результатов. На сферу образования сегодня большое влияние оказывают технологические инновации и широкое распространение интернет-технологий. Таким образом, современные педагоги вынуждены использовать образовательную среду, интегрирующую такие технологии как онлайн-лекции, вебинары и другие обучающие мероприятия, основанные на использовании Интернет-технологий.

Использование веб-квестов объединяет и реализует лучшие практики обучения в одном интегрированном виде деятельности. Одной из основных проблем в формировании информационной грамотности у обучающихся является наличие познавательных навыков, способствующих формированию зрелого мышления. Такое зрелое мышление дает ученикам возможность получать, отбирать, анализировать, моделировать информацию и принимать стратегические решения при её обработке.

Под веб-квестом в реальное время в педагогике понимается образовательный web-сайт в сети Интернет, в котором доля или же вся информация, с которой трудятся ученики, располагается на всевозможных Web-сайтах.

Веб-квесты могут помочь добиться предметных, метапредметных и личностных результатов обучения. Хорошо структурированный, интересно оформленный сценарий квеста активизирует рассмотрение проблем с различных позиций, заставляет размышлять, требует от участника критического мышления. Распределяя роли в проекте, учащиеся оценивают свои знания и возможности с позиции максимально эффективного их использования в совместной групповой работе, что, в итоге, должно привести к верному решению поставленной задачи. Принимая участие в веб-квесте, ученики активно используют информационное пространство Интернет для расширения области своей творческой деятельности.

Развитие УУД может происходить на всех этапах работы над веб-квестом. Повышается одна из социально-значимых компетентностей – информационная грамотность. Размещение веб-квестов в сети в виде web-сайтов позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

В своей практике уже внедрила в образовательный процесс и ежегодно использую следующие веб-квесты:

1) Веб-квест «Алгоритмы» создан при помощи интернет-ресурса Google-сайты. Адрес сайта: <https://sites.google.com/view/webqwest12/>

2) Веб-квест «Моделирование как метод познания» создан при помощи конструктора сайтов Webnode.ru. Адрес сайта: <https://veb-kvest03.webnode.ru/>

3) «Безопасность сети Интернет» создан при помощи конструктора сайтов Wix.com. Адрес сайта: <https://annabondarshuk25.wixsite.com/my-site>

По длительности выполнения данные квесты являются долгосрочными, так как рассчитаны на 3 недели и в результате проведения требуют от учеников умений вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме.

По предметному содержанию являются монопроектными заданиями, так как для прохождения квестов необходимы знания и умения одного предмета – информатики и ИКТ, также по завершении веб-квеста ученики приобретают знания, умения и навыки по данному предмету.

Сайты состоят из следующих страниц:

1. Главная;
2. Вступление;
3. Задание Веб-квеста;
4. Процесс работы (с разделением на подстраницы ролей);
5. Критерии оценивания;
6. Выводы.

На главной странице находится название квеста, информация о целях проведения веб-квеста и его месте в образовательном процессе, а также информация об авторе квеста, месте проведения, предметной и возрастной принадлежности и сроках выполнения работы.

После главной страницы учащиеся переходят на страницу «Вступление». На данной странице находится приветствие учеников и информация о работе с сайтом, побуждающая к действию.

На странице «Задание веб-квеста» расположено общее задание для всех участников веб-квеста и алгоритм его выполнения.

Все учащиеся знакомятся с общим заданием для всех групп, после чего переходят на страницу «Процесс работы».

Учителем предлагается разделиться ученикам на группы по интересам и переходить на ролевые страницы, где расположены задания непосредственно для групп.

Первая группа заданий представлена изучением теоретического материала в группах по ссылкам, предложенным учителем. В качестве закрепления изученного материала учащиеся должны пройти тест, созданный с помощью форм Google или WixForms. На данное задание отводится урок 1 и домашнее задание к нему для выполнения теста.

## Вторая группа заданий начинается на уроке 2 с актуализации знаний, представленной в виде кроссворда или интерактивного задания, выполненных с помощью сервиса LearningApps.org. Далее учащимся предлагается оформить проект своей группы с помощью сервисов Web 2.0. Это может быть, например: создание и регистрация презентации с помощью таких сервисов как [Google Презентации](https://www.google.ru/intl/ru/slides/about/) (<http://www.google.al/intl/ru/slides/about/>), [Prezi](https://prezi.com/) (<https://prezi.com/>); [Powtoon](https://www.powtoon.com/) (<https://www.powtoon.com/>) и др.; создание и публикация стенгазеты, постера или буклета с помощью сервиса [Canva](https://www.canva.com/ru_ru/) (<https://www.canva.com/ru_ru/>); создание видеоролика любым способом и его публикация на сайте [YouTube](https://www.youtube.com/) (<https://www.youtube.com>). В качестве домашнего задания учащиеся заканчивают создание проектов и готовятся к публичной защите.

Третья группа заданий выполняется на уроке-семинаре 3 и состоит в публичной защите своих проектов всеми тремя группами и подведении итогов веб-квеста.

На каждой ролевой странице размещена ссылка на страницу «Критерии оценки веб-квеста», где представлено две таблицы. В первой таблице указано, какое количество баллов получат ученики при выполнении каждого отдельного задания. Во второй таблице представлено, какую отметку получит каждый ученик в зависимости от количества набранных баллов.

На странице «Выводы» представлена итоговая анкета, в которой ученики могут ответить на основные вопросы о прохождении веб-квеста и их роли в создании общего проекта для группы. Данная анкета разработана с помощью форм, после того как все ученики ответят на вопросы анкеты, учитель может собрать все ответы в один файл и проанализировать качество работы во всех группах. Также на данной странице можно разместить ссылки на готовые проекты учащихся по группам.

Актуальность технологии в том, что она помогает раскрыть «образовательный вектор» использования сетевых ресурсов. Получив доступ к всемирной паутине, обучаемые не используют все её достоинства в полной мере. Технология Веб-квест уводит школьников от потребительского отношения к сети. Творчество, сотрудничество, умение работать в команде, выполняя разные социальные роли – это далеко не полный перечень достоинств этой технологии. Именно Веб-квест является инструментом, с помощью которого учитель получает возможность формировать и развивать навыки и умения XXI века.

**Литература**

1. Прядильникова О.В.Веб-квест: способы активизации познавательной деятельности обучающихся// Среднее профессиональное образование. 2015. № 4. – С.27-30.