

Краснодарский край ,Выселковский район, посёлок Бейсуг
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 8 посёлка Бейсуг
имени Близнюкова Александра Николаевича
муниципального образования Выселковский район

Методическая разработка
«Образовательный веб-квест -
(webquest) - использование интернет-
технологий на уроках английского
языка

Подготовила
Шалимова Елена Николаевна
МБОУ СОШ №8
п.Бейсуг
Выселковский район

Веб-квест (webquest)

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. С этой целью многие учителя уже давно используют проектную технологию, привлекая ресурсы сети Интернет. Но обилие информации в сети и ее качество не только не упрощают процесс работы над проектом, но и усложняют его. Одно из возможных решений данной проблемы это технология веб-квест.

Что такое веб-квест?

«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Веб – квест - это сайт в Интернете, 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. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» (Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). (1995 год)

В настоящее время в различных сферах деятельности ощущается нехватка специалистов, способных самостоятельно и в команде решать возникающие проблемы, делать это с помощью Интернета. Поэтому работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит учебный процесс, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций:

- использование ИТ для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Web-Quest это интерактивная учебная деятельность, включающая в себя три основных элемента, которые отличают ее от простого поиска информации в Интернете:

Наличие проблемы, которую нужно решить.

Поиск информации по проблеме осуществляется в Интернете группой учащихся.

Каждый из членов группы имеет четко определенную роль и вносит вклад в решение общей проблемы в соответствии со своей ролью.

Решение проблемы достигается путем ведения переговоров и достижения согласия всеми участниками проекта.

Классификация веб-квестов.

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными, Берни Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.

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).

Подробную информацию о типах веб-квестов и их особенностях можно прочитать на сайте http://www.surwiki.ru/wiki/index.php/Введение_в_технологию_веб-квест

Информацию на английском языке можно найти на странице <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>

Берни Додж выделяет четкую структуру веб-квеста: Introduction

(Введение), Task (Задание), Process (Выполнение), Evaluation (Оценивание), Conclusion (Заключение), Credits (Использованные материалы), TeacherPage (Комментарии для преподавателя).

Однако, данная структура не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Учитель может конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями своих учеников.

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 ценность.

Task (Задание)- 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 журналистской счет;



творческая работа, презентация, постер и т.д;

Задание должно быть проблемным, четко сформулировано, 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.

Conclusion (Заключение)- краткое и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, 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 преподавателя)- методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

- происхождение, цели и задачи веб-квеста, о чем он
- возрастная категория учащихся (может ли быть использован другими учащимися при наличии дополнений, корректировки)
- планируемые результаты, опираясь на стандарты обучения (*личностные, регулятивные, коммуникативные, познавательные*)
- процесс организации над веб-квестом

- необходимые ресурсы
- ценность и достоинство данного веб-квеста

Следует помнить о том, что использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов Интернета в обучении языку требует от обучающихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами Интернета. В связи с этим эффективная интеграция веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда веб-квест:

- является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы;
- сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала используемых в веб-квесте аутентичных ресурсов. Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо осуществляться параллельно с ней.

Таксономия задач по В. Dodge -перечислены 12 наиболее часто встречающихся типов задач - Головоломка :: Научное исследование :: Изложение :: Планирование :: Самопознание :: Компиляция :: Творческое задание :: Аналитическая задача :: Достижение консенсуса :: Оценка :: Журналистское расследование :: Убеждение.

Тип задачи	Содержание	Советы	Примеры
------------	------------	--------	---------

Изложение

Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников. Результат работы над изложением может быть представлен в текстовом формате, презентации, в виде плаката и др. Изложение может быть использовано в качестве промежуточного шага к разработке темы задания в сочетании с одним из других типов задач.

Пустыни мира

Планирование и проектирование

Разработка плана или проекта на основе заданных условий Созданный проект: описывает продукт, который действительно необходим где-то и кому-то; создается в рамках ограничений, но оставляет место для творчества.

Сейсмостойкий дом

Самопознание

Любые аспекты исследования личности Задача самопознания провоцирует ученика ответить на вопросы о себе, которые не могут быть сформулированы в короткой форме. Такие задачи могут обсуждать: долгосрочные жизненные цели и построение карьеры; этические и моральные проблемы; вопросы самосовершенствования; вопросы искусствоведения; сильные стороны характера.

Кто хочет быть подростком?

Компиляция (Сбор и обработка информации)

Создание структурированных сборников информации, полученной из разных источников. Задания такого рода дают учащимся практику эффективного поиска, систематизации, оценки информации, а также практику принятия решений. Формируемые навыки: подбор содержания и трансформация материалов из разных

источников; умение формировать собственные критерии отбора информации.

Кулинария "Три сестры" Виртуальная выставка "Музеи 60-х"

Творческое задание

Творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика. Как и в заданиях типа проекта, ограничения являются ключевыми, и они будут отличаться в зависимости от творческого продукта. Такие ограничения могут касаться: исторической точности; соблюдение художественного стиля; использование принятых стандартов; внутренней согласованности; ограничений на размер, жанр и др.

Дни радио

Аналитическая задача

Изучение темы путем анализа проблемы, исследования внутренних связей, нахождения сходств и различий. Аналитические задачи дают учащимся знания о том, как окружающие нас предметы взаимодействуют друг с другом, и как они связаны изнутри. Например, в качестве аналитической задачи учащимся можно предложить найти причинно-следственную связь между переменными (явлениями, событиями) и объяснить их смысл.

Аналитика баскетбольного

турнира

Загрязнение воды (экологический проект)

Детектив, головоломка, таинственная история

Решение головоломки, раскрытие загадки, тайны. Все любят тайны. Это хороший способ, чтобы заманить ваших учащихся в процесс работы над разгадыванием детективной истории или головоломки. Этот прием хорошо работает на уровне начальной школы, но также может быть продлен вплоть до взрослых. К этому виду задач относятся задачи, которые нельзя решить, найдя ответ на странице сайта. Хорошо разработанные задачи-головоломки требуют синтеза информации из различных источников.

В ходе решения таких задач требуется: извлекать информацию из нескольких источников; объединять информацию вместе, делая выводы или обобщения; устранять из рассмотрения ложные пути.

Смерть фараона Тутанхамона: а было ли убийство?"

Достижение консенсуса

Выработка решения по острой проблеме на основе достижения соглашения между различными точками зрения. По многим проблемам между людьми существуют различия, обусловленные разными системами ценностей, источниками достоверной информации и идеологической обработкой.

В этом несовершенном мире полезно познакомить учащихся с различиями во взглядах взрослых и дать им практику для их решения. Хорошо это или плохо, текущие события из недавней истории предоставляют множество таких возможностей для практики. Суть задачи достижения консенсуса является требование, чтобы различные точки зрения были представлены и четко сформулированы. Хорошо разработанная задача достижения консенсуса: учит учащихся принимать во внимание различные точки зрения, изучая разные источники; основана на подлинных разногласиях; имеет целью создание общего доклада, который имеет определенную аудиторию (реальную или смоделированную) и который создан в формате, аналогичном используемому в мире

(например, официальный документ, рекомендации некоторым государственным органам, меморандум о взаимопонимании и т.п.).

Глобализация

Оценка

Оценка и обоснование выбора среди ограниченного числа вариантов Хорошо разработанная задача этого типа: предоставляет оценку или другой набор критериев для принятия решения, учит учащихся разрабатывать и защищать собственные критерии оценки.

Энергия для будущего

Журналистское расследование Репортаж о событии (объективное изложение информации, разделение мнений и фактов).

Задача состоит в сборе фактов и их представлении в форме жанра новостей. При оценке событий важна объективность и точность. Хорошо разработанное журналистское задание потребует от учащихся: максимальной точности при использовании нескольких источников описания события; расширения понимания проблемы благодаря изучению различных мнений; углубления своих знаний о событии благодаря изучению различных источников информации; анализа собственных предубеждений и минимизации их влияния на итоги.

Альберт Шнейер - кто он?

Убеждение

Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

Задание "Убеждение" выходит за рамки простого пересказа, требуя от учащихся умения убедительно доказывать свою правоту по теме поставленной проблемы.

Признаком хорошо выполненного задания является то, что аудитория может по сообщению легко отличить, какие точки зрения являются крайними или нейтральными. Результатом выполнения задания могут быть формы официальных документов (протокол заседания городского совета или суда), письмо, пресс-релиз, плакат, звуко- или видеозапись.

Нужна ли цензура печати? Амистад Корпус: судилище

Научное исследование

Изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников Задание для научного исследования может включать: поиск наиболее подходящей гипотезы, объясняющей явление, факт; построение собственной гипотезы путем сбора и анализа данных из выбранных источников; оформление результатов исследования в форме научного доклада.

Возникновение

жизни на Земле

Этапы работы над веб-квестом

Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом:

1. На первом этапе учитель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, 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. Учащиеся 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 учащихся. 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. Накопленный опыт последовательных действий под руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

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

4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся 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. В завершении работы над заданием, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

5. Работа с веб-квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде web–сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов. 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;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение анализа работы с вопросами, дискуссией)

Процесс создания веб-квеста

Процесс создания ВК не всегда линеен, но есть определенные шаги, которые могут быть предприняты для создания собственного Web-Quest [B.J., Dodge, 2004]: Сейчас

в сети Интернет существуют специальные сайты для создания Веб-квестов, на которых можно найти шаблоны для Web-Quest и подробную инструкцию по их созданию (пример наиболее популярного англо-язычного сайта для создания Веб-квестов - <http://questgarden.com/>.)

Следует отметить, что веб-квест может быть оформлен как на бумажном носителе, так и в электронном формате.

Шаг 1: определите тему. Есть четыре условия, которым должна соответствовать тема вашего Веб-квеста:

- А) соответствовать требованиям государственных стандартов к содержанию учебных программ;
- Б) содержать задание, которое будет способствовать развитию более высокого уровня мышления учащихся;
- В) содержательно заменять или дополнять имеющиеся материалы по теме урока, освоением которых со стороны учащихся вы не полностью удовлетворены;
- Г) эффективно использовать Интернет.

• Шаг 2: выберите сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания веб-квеста.

• Шаг 3: *придумайте задания*. С начала выберите форму, в которой ученики получают задание. Есть несколько вариантов:

* В виде презентации (напр. программа PowerPoint – расширение .ppt) На слайде размещаем картинку и пишем один или два вопроса. Так на каждом слайде можно рассмотреть определенную тему.

* В виде текста (напр. программа Word – расширение .doc). Размещаем информацию с картинками и вопросы в виде отформатированного текста на листе формата А4 или А3.

* Визуальный материал. Выглядит как набор картинок, фотографий, карикатур, (приложить можно в виде архива – расширение .zip, так как размер приложений ограничен).

• Шаг 4: придумайте систему оценивания.

* Количество пунктов, начисляемых за тот или иной вопрос.

* Какому количеству пунктов какой уровень соответствует (напр. 5 пунктов – хорошо).

* В случае если одного конкретного ответа нет, то опишите, как оценить устный рассказ если он аргументированный, дополненный собственными знаниями или наоборот неполный, неточный.

• Шаг 5: найдите источники информации, которыми будут пользоваться ученики для поиска ответов.

• Шаг 6: имея на листе приблизительный план и основную информацию, приступайте к созданию Web-Quest

Карта веб-квеста

Разработана на основе шаблона веб-квеста Б.Доджа (B.Dodge)

Название

1. Введение

Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников (например, «Ты – детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия» и пр.) или сценарий, предварительный план работы, обзор веб-квеста.

2. Задача

Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной или групповой работы учащегося (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Ресурсы

Список информационных ресурсов (в электронном виде – на компакт-дисках, видео- и аудио-носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет по теме), необходимых для выполнения учащимся задания.

4. Порядок работы

Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном или коллективном выполнении задания (этапы).

5. Оценка

Расскажите учащимся, как их работа будет оцениваться. В таблице оценок вы можете указать отдельные рубрики для индивидуальной и групповой работы.

6. Заключение:

Краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест. Можно включить в раздел и риторические вопросы или дополнительные ссылки, чтобы побудить учащихся расширить свои знания за пределы темы веб-квеста.

7. Консультации (дополнительный для учащихся)

Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» отчетов).

8. Рекомендации (дополнительный для учителей)

Методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

9. Используемые ресурсы / Благодарности / Об авторских правах (доп.)

Ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста / Благодарность авторам использованных ресурсов / Информация об условиях использования материалов веб-квеста.

Надеюсь, этот шаблон поможет Вам создать интересные веб-квесты, которые расширят вашим учащимся мир знаний и информации. Удачи и счастливого путешествия!

- Шаг седьмой. Когда все страницы заполнены, Веб квест готов к размещению на сайте, его можно опубликовать.
Web-Quest станет доступен для других только после опубликования.
- Опубликуйте веб-квест в сети Интернет, создав свой сайт.

Несколько рекомендаций для разработки визитной карточки веб-квеста.

Подумайте, по какому направлению Вы бы хотели создать свой веб – квест (это учебная деятельность или внеклассная работа по предмету) - может быть, это будет интегрированный веб-квест по нескольким предметам.

Определитесь с возрастной категорией учащихся (подумайте, какие навыки работы в компьютерных программах необходимы для выполнения вашего квеста, и могут ли это ваши дети). Если Вы работаете с маленькими детьми (учителя начальных классов), то возможно привлечение к работе над квестом родителей (то есть совместное выполнение заданий детей и родителей - это тоже очень интересный вариант). Тема должна быть интересна не только для Вас, но и для учащихся.

Когда Вы определились с темой, необходимо выделить направления работы - каждое направление будет оформлено в конкретную роль, которой надо будет дать интересное











название (все-таки "квест" - это своеобразная игра, головоломка, приключение, поэтому игровые, интригующие моменты здесь просто необходимы, даже в названиях ролей, например: следователи, журналисты, следопыты, расследователи, фольклористы, сказочники, путешественники, кулинары, адвокаты, искусствоведы и т.д., и т.д.). Ролей должно быть больше, чем одна, но не увлекайтесь, для начала давайте не будем выходить за число 5.

Для каждой роли нужно прописать порядок (план) работы, иными словами - инструкции с указанием пошаговых действий, конечного результата и оформления их работы.

Нужно подумать над критериями оценки вашего веб-квеста. Я предлагаю Вам варианты критериев, Вы можете их взять за основу, переделать под свой квест (смотрите ссылки на критерии ниже)

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.

Визитная карточка веб-квеста

-  Предмет
-  Возрастная категория учащихся
-  Центральное задание
-  Количество ролей
-  Название ролей
-  Пример пошаговой инструкции (запишите пошаговые инструкции для каждой роли)
-  Список Интернет-источников (запишите хотя бы 2 Интернет-ресурса, которыми могут воспользоваться учащиеся для выполнения задания. Не забудьте написать аннотацию к каждому интернет-ресурсу)
-  Критерии оценки веб-квеста
-  Предполагаемый результат
-  Напишите, что, по вашему мнению, должно стать результатом работы каждой группы.

Пример веб квеста

Рассмотрим этапы работы над проектом на примере веб-квеста, который был проведен в 7 классе при изучении темы «Англоязычные страны».

I. Название. Веб-квест «Англоязычные страны»

II. Введение

На этом этапе ставится проблема, должны быть четко описаны роли участников. «Вы победители Международного конкурса подростков, отправляетесь в кругосветное путешествие по англоговорящим странам. Ваша задача узнать как можно больше различной информации о странах, где английский язык является родным (или одним из родных языков). Вы должны выбрать одну из стран и подготовить о ней презентацию».

III. Задание

В этом разделе объясняется, что учащиеся должны сделать в процессе работы. «Чтобы выполнить задание необходимо следовать следующим шагам: выбрать себе напарника, найти информацию по англоговорящим странам, чтобы ответить на вопросы, выбрать одну из стран, которая понравилась больше всего, собрать все информацию по этой стране (тексты, видео, аудио информацию, фотографии), подготовить презентацию о выбранной стране, презентовать ее всем ребятам, обсудить работы своих одноклассников.

IV. Процесс работы

Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику.

Выполнив все задания, учащиеся смогут успешно подготовить итоговую работу.

«Соберите информацию и фотографии о вашей стране. Сохраните фотографии на компьютере для подготовки финальной работы. Запишите ответы на эти вопросы в ваш дневник наблюдений: Географические особенности (реки, горы, озера). Какой там климат? Какие исторические события там произошли? Что там выращивают и производят? Чем привлекателен этот штат для туристов? Когда вы закончите свое исследование, подготовьте отчет о штате. Будьте готовы ответить на вопросы учителя и одноклассников»

V. Информационные ресурсы

Это список ресурсов, необходимых для выполнения задания.

VI. Оценивание

Для создания бланка оценки необходимо:

1. Сформулировать наиболее значимые критерии оценки.

Критерии должны быть адекватны типу задания, целям и видам деятельности и в равной степени учитывать: достижение заявленной цели; качество выполнения работы; качество процесса выполнения работы; содержание; сложность задания.

2. Определить шкалу оценки - например, трех-, четырех-, пятибалльную.

3. Подготовить описание параметров оценки.

Необходимо начинать с описания идеального варианта выполнения задания, а затем переходить к описанию возможных недостатков выполнения работы по каждому критерию. *Требования к описанию параметров:*

язык описания должен быть понятен учащимся;

описание должно позволять определить количественные отличия одного параметра от другого;

разница между количественными показателями должна быть примерно одинаковой (например, 4 балла ставится при наличии 1-2 орфографических ошибок, 3 балла - при наличии 3-4 ошибок и т.д.)

4. При необходимости можно также указать значимость каждого критерия в общей оценке (например, в процентах).

Готовые бланки оценки заданий и шаблоны для их создания представлены на различных образовательных порталах:

Шаблоны для создания бланков оценки: [В формате html](#)

University of Wisconsin-Stout " School of Education " Online Professional Development " Educational Resources " Rubrics " Creating Your Rubrics " Rubric_Template
http://edweb.sdsu.edu/triton/july/rubrics/Rubric_Template.html

В формате MS Excel

SAS inSchool

<http://www.SASinSchool.com> или

MidLink Magazine's Teacher Resource Room

<http://www.cs.ucf.edu/~MidLink>

Он-лайн шаблоны для создания бланков оценки

Портал TeAchnology.Com Web Tools For Educators > Rubrics, Rubric Makers

http://teach-nology.com/web_tools/rubrics/

Описание критериев оценки выполнения веб-квеста, которое дается в виде бланка оценки.

Оценка

Критерии оценки веб – квеста (1 вариант)

	критерии	обоснование критериев	баллы
Содержание	Понимание задания	- Работа демонстрирует точное понимание задания	10
		- Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней	5
		- Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме	0
		собранный информация не анализируется и не оценивается.	
Полнота раскрытия темы		- полно	10
		- частично	5
		- не раскрыта	0
изложение аспектов темы		- изложены полно	10

		- частично	5
		- не изложены	0
	изложение стратегии решения проблемы	- Изложена стратегия решения проблем - Процесс решения неполный. - Процесс решения неточный или неправильный	10 5 0
	логика изложения информации	- логичное изложение материала - нарушение логики - отсутствие логики	10 5 0
Самостоятельная работа группы	Слаженная работа в группе	- Четко спланированная работа группы - Работа группы частично спланирована - Не спланирована работа в группе	5 3 0
	Распределение ролей в группе	- Вся деятельность равномерно распределена между членами команды - Работа над материалом равномерно распределена между большинством участников команды - Несколько членов группы отвечают за работу всей команды.	5 3 0
	Авторская оригинальность	- Уникальная работа. Содержится большое число оригинальных, изобретательных примеров - В работе присутствуют авторские находки - Стандартная работа, не содержит авторской индивидуальности	5 3 0
	Степень самостоятельности работы группы	- полная самостоятельность при выполнении работы - частичная самостоятельность работы группы - несамостоятельная работа	5 3 0

		группы	
Оформление работы	Грамматика, подходящий словарь, отсутствие ошибок правописания и опечаток	- Грамотная работа с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии	5
		- Негрубые ошибки с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии	3
		- Грубые ошибки с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии	0
Защита работы	Качество доклада	- Аргументированность основных позиций, композиция доклада логична, полнота представления в докладе результатов работы	10
		- Нарушение логики выступления, неполное представление результатов работы, неполная система аргументации	5
		- Не заявлены аргументы по основным позициям, полное нарушение логики, не представлены результаты исследования	0
	Объем и глубина знаний по теме	- Докладчики демонстрируют эрудицию, отражают межпредметные связи	10
		- Докладчики грамотно излагают материал, но не показывают достаточно глубоких знаний	5
		- Докладчики обнаруживают полное невладение материалом	0
	Культура речи, манера держаться перед аудиторией	- Докладчики уверенно держатся перед аудиторией, грамотно владеют речью, соблюдают регламент, удерживают внимание аудитории	10
		- Докладчики допускают негрубые речевые ошибки при выступлении, незначительно нарушают регламент, частично удерживают внимание аудитории	5
		- Докладчики теряются перед	0

		аудиторией, обнаруживают бедность речи, нарушают регламент, не могут удержать внимание аудитории	
	Ответы на вопросы	- Докладчики убедительно и полно отвечают на вопросы, дружелюбно держатся, стремятся использовать ответы для успешного раскрытия темы.	10
		- Докладчик не на все вопросы может найти убедительные ответы	5
		- Докладчик не может ответить на вопросы или при ответах ведет себя агрессивно, некорректно	0
	Деловые и волевые качества докладчика	- Докладчик стремится к достижению высоких результатов, готов к дискуссии, доброжелателен, контактен	10
		- Докладчик готов к дискуссии, не всегда проявляет доброжелательность	5
		- Докладчик не готов к дискуссии, агрессивен, уходит от контактов	0

Оценка «5» - 140 -110

Оценка «4» - 109 - 80

Оценка «3»- 79 -60

Оценка «2 – 59 - 0

Д

Критериями методической оценки веб-квестов являются:

- Введение - мотивирующая и познавательная ценность.
- Задание - проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность. Важно, чтобы решение задания веб-квеста не лежало на поверхности и не сводилось к простому "вырезанию и вклеиванию" фрагментов интернет-источников. Чем интереснее и сложнее будет путь к разгадке, чем больше возможностей для выражения индивидуальности в нём будет заложено, тем больше будет мотивации, удовлетворения от работы и пользы от обучения.
- Порядок работы и необходимые ресурсы - точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие

заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки - вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры - адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.

- Оценка - адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.

Заключение - взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный Web-Quest

Трудности и проблемы.

В реальности, конечно же, картина не столь радужная, и существует немало трудностей:

- Для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть;
- Технология web-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности; медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов);

Сегодня цели образования заставляют выбирать способствующие активному процессу познания учебные методы и формы организации работы, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя к работе. Именно поэтому использование компьютерных технологий в образовании открывает новые возможности и в методике образования, и в освоении и совершенствовании знаний.

Задачи проекта:

- Расширить общекультурный кругозор учащихся посредством знакомства их с различными источниками информации.

Проект ориентирован на реализацию образовательных стандартов среднего(полного) общего образования и способствует решению целого комплекса воспитательных, образовательных и развивающих задач в области социокультурной/межкультурной компетенций.

Совершенствуются следующие универсальные учебные действия:

- критическое мышление
- технологическая и информационная грамотность
- навыки сотрудничества

Информационная и учебно-познавательная компетенции проявляются в следующем:

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информацию, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) приобретение опыта использования информационных технологий в

индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

- овладение элементарными методами исторического познания, умениями и навыками работы с различными источниками исторической информации;

После завершения работы учащиеся смогут (личностные результаты):

- Использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций, публикаций для представления результатов поисковой и исследовательской деятельности;
- Выражать своё мнение по проблеме;
- Аргументировать свою точку зрения;
- Составлять планы письменных и устных сообщений;
- Привести примеры, иллюстрирующие изучаемую проблему;
- Анализировать, сопоставлять факты и делать выводы;
- Обрабатывать полученную информацию;
- Употреблять в речи изученную лексику по учебной теме;
- Сотрудничать с другими учащимися и родителями, продуктивно работать в команде для решения поставленной проблемы;
- Находить нужные информационные ресурсы;
- Применять творчески свои идеи.

Метапредметные результаты:

- Способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности;
- Способность осуществлять информационный поиск, оценивать степень значимости источника;
- Умение структурировать найденную информацию;
- Проводить анализ найденной информации, делать выводы на основе совокупности отдельных фактов;
- Осознание правил и норм взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
- Навыки использования средств ИКТ для сопровождения интеллектуальной деятельности, развития универсальных учебных действий

Предметные результаты:

- Усвоение первоначальных сведений;
- Использование базового понятийного аппарата на уровне, доступном для понимания средних школьников,
- Умение описывать и характеризовать явления в изучаемой области на языке науки.

Размещение на сайте.

* Нужно зайти в Интернет и набрать адрес сайта для создания веб-квестов.

* Создать логин (зарегистрироваться) на сайте. Только зарегистрированные пользователи могут создавать веб-квесты. (Чтобы пользоваться готовым веб-квестом, регистрироваться не нужно.)

* Web-Quest создаётся поэтапно. Страниц (этапов) семь:

1. Title – стартовая страница.
2. Introduction – вступление.
3. Tasks – общие задачи.
4. Process - процесс работы.
5. Evaluation – критерии оценивания.
6. Conclusion – вывод.
7. Teachers page – страничка для учителя

* На каждую страницу можно загрузить картинку, соответствующую теме.

* Title. На стартовой странице появляются пустые поля, в них пишется название квеста, его краткое описание, выбирается уровень сложности, затем выбирается тематическая принадлежность квеста (напр. Искусство, Наука...) чтобы другим пользователям было проще его найти. Далее указываем соавторов, если таковые имеются. В конце пишутся ключевые слова, чтобы так же облегчить поиск (напр. Ренессанс, Да Винчи...).

* Introduction. Во вступлении указываются темы заданий. Список тем можно пронумеровать или перечислить через запятую.

* Tasks. На этой странице ученики знакомятся с планом работы. Во-первых, определяется количество человек в группе. Во-вторых, указывается, где находится задание. В-третьих, поскольку ученикам предоставляются источники информации, также указываем их место нахождения. Источники информации могут быть в разном виде (напр. как ссылка на другой сайт, как документ в виде текста или презентации)

* Process . В разделе процесс работы, даются конкретные задания. На эту страницу можно загрузить до 3-ех файлов (приложений, в которых находятся задания) размером больше 2 мегабайт. Можно загружать только файлы форматов gif, jpg, jpeg, bmp, png, doc, xls, pdf, zip, ppt. Файлы можно в любое время удалить или заменить другими.

* Evaluation. Критерии оценивания устанавливаются в зависимости от сложности вопроса. Как пояснение к оценкам пишется комментарий, что нужно сделать на каждом этапе работы, чтобы получить оценку Плохо, Удовлетворительно, Хорошо, Отлично.

* Conclusion. Вывод как итог о проделанной учениками работе, включает в себя информацию о приобретенных навыках, о том, какой формой проверки знаний является веб-квест.

* Teachers page. На страничке учителя следует разместить информацию о использовании веб-квеста.

Дополнительные материалы:

Презентация https://docs.google.com/present/view?id=df4pt3pc_482ft6crthp&ncl=true

Что такое веб-квест и примеры:

http://ithistory.ucoz.ru/index/vyb_kvest/0-66

<http://festival.1september.ru/articles/513088/>

<https://sites.google.com/site/internettehnologii/Home>

http://www.it-n.ru/communities.aspx?cat_no=255777&lib_no=255777&tmpl=lib

Шаблоны для создания веб-квестов http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest_templates.php

Примеры сценариев веб-квестов <http://istoriya-vt.narod.ru/primer.htm>

Примеры веб-квестов:

Веб-квест "Пять шагов к

звездам" <https://sites.google.com/site/vybkvest5sagovkzvezdam/home>

Веб-квест "Две истории любви" <https://sites.google.com/site/dveistoriilubvi/home>

Веб-квест "Счастливая семья" <http://www.uchmet.ru/library/material/132961/>

Веб-квест по химии http://school-sector.relarn.ru/web_quests/Chemistry_Quest/

Веб-квест "Шекспир и его мир" <https://sites.google.com/site/sekspiriegomir/>

Веб-квест "Земля - врач" http://school-sector.relarn.ru/web_quests/zemlja/ert.htm

Веб-квест "Тропами Горного Алтая или Колобок идет по следу" <http://school-sector.relarn.ru/dckt/projects/webquest/index.htm>

Веб-квест "Защитим

Байкал" <http://school-sector.relarn.ru/tanya/schoolweb/gimn1/webquest/index.htm>

Веб-квест "Путешествие в страну

КОМБИНАТОРИКА" http://school-sector.relarn.ru/web_quests/Kombinator_Quest/index.htm

Веб-квест "НИИ Чародейство и

Волшебство" http://school-sector.relarn.ru/web_quests/Trenie_Quest/main.htm

Веб-квест "Меню 21 века" http://school-sector.relarn.ru/web_quests/26_Quest/Default.htm

Веб-квест по химии http://school-sector.relarn.ru/web_quests/Chemistry_Quest/index.html

Веб-квест "Семейства цветковых

растений" http://school-sector.relarn.ru/web_quests/Leon_Quest/Index1.html

Шаблоны для создания веб-квестов

Шаблоны для создания веб-квестов

в режиме он-лайн

в автономной режиме:

веб-страницы

веб-сайт

Источники по теме:

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. Ван лоо Э., Брон Ж. Т., Янсен Ю. Эксперименты в обучении русскому языку, основанном на задачах (task-based learning): "ярмарка языков" и "веб-квест по русскому языку и страноведению" // Русское слово в мировой культуре. Материалы X конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. СПб., 2003.
4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07
5. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест. <http://ikt-ylka.blogspot.com/2009/02/5.html>
6. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php
7. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся <http://festival.1september.ru/articles/513088/>
8. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. - http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
9. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995-2001. - <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html>
10. March T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. 1997- 2001. - <http://www.ozline.com/learning/theory.html>
11. March T. Web-Quests for Learning. 1998. - <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>
12. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. - <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
13. Lamb A. Locate and Evaluate WebQuests. 2000-2004 / EduScapes. Teacher Tap. Internet resources. Webquests. - <http://eduscapes.com/tap/topic4.htm>
14. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. - <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>
15. Dodge B. Creating A Rubric for a Given Task. 2001. - <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html>
16. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. 2002-2003. - <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>
17. Bauer-Ramazani Chr. WebQuests Resource Page. 1998-2005. - <http://academics.smcvt.edu/cbauer-ramazani/Links/webquests.htm>
18. The WebQuest Page. Reading and Training Materials. 1998-2005. <http://webquest.sdsu.edu/materials.htm>