

**Игровые технологии организации учебной и воспитательной
деятельности в контексте ФГОС.
Web – Quest - технология**

Проблема повышения качества самостоятельной образовательной деятельности школьников в условиях информатизации образования может быть решена за счет применения специальных педагогических методов и технологий, основанных на ИКТ и интернет технологиях, в частности квест-технологиях. Эти технологии актуальны еще и потому, что в современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебно-воспитательного процесса, настоятельно рекомендуется использование игровых технологий.

Анализ проблемы организации самостоятельной учебной деятельности школьников по формированию новых знаний выявил необходимость создания специальных педагогических условий, которые позволят выстроить процесс формирования культуры самообразования наиболее эффективно.

Исходя из практики, можно определить следующие основные педагогические условия эффективной организации самостоятельной деятельности школьников:

- единство теоретической и практической составляющих подготовки учеников к самостоятельной образовательной деятельности;
- применение личностно-ориентированного подхода при отборе содержания, форм и методов организации самостоятельной образовательной деятельности школьников;
- активное применение в учебном процессе информационно-коммуникационных технологий.

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса. Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты.

Web – Quests 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.

Считается, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест - это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена.

Сегодня квест приобрел большую популярность среди детей и взрослых. Если перевести слово «quest» с английского, то это будет означать «искать что-то, выполнять задания». Обычно под квестом подразумевают развлекательную игру, в которой делается ставка на интеллектуальные способности игрока. Игрокам необходимо разгадать несколько загадок и пройти череду препятствий, чтобы достичь поставленной заранее цели.

Модель веб-квеста как педагогической технологии была предложена в 1995 году преподавателями университета Сан-Диего Берни Доджем и Тони Марчем. Сегодня эта учебная модель очень популярна в странах Северной Америки и Западной Европы. Функционируют целые сайты, которые популяризируют эту учебную модель и на которых можно найти не только примеры учебных веб-квестов, но и шаблоны для их создания.

Веб-квест в педагогике – это система заданий с элементами игры, для выполнения которых используются различные информационные ресурсы, в том числе ресурсы Интернет. Образовательный веб-квест предназначен для самостоятельной работы ученика по освоению или закреплению знаний.

Как образовательная технология веб-квест опирается на такой подход к обучению, в процессе которого учащийся самостоятельно работает с учебной информацией и формирует новые знания. При реализации данного подхода, учитель становится консультантом, организатором и координатором учебно-познавательной проблемно-ориентированной и исследовательской деятельности обучаемых. Учителем создаются условия для

самостоятельной умственной и творческой деятельности учащихся и поддерживается их инициатива.

В свою очередь, ученики становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим учителем ответственность за процесс и результаты обучения. Онлайн-среда даёт учащимся возможность (и обязанность) самим контролировать темп, время, образовательный маршрут и место обучения и помогает развивать саморегуляцию, навыки планирования и контроля.

Веб-квест как форма проблемного обучения

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве. Учащемуся 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 учащихся к изучению нового материала;
- организация работы в форме целенаправленного исследования, неограниченного по времени;
- активизация самостоятельной индивидуальной или групповой деятельности учащихся, 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 веб-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 учащихся.

Плюсы Веб – квеста:

- повышение мотивации к самообучению;
- формирование новых компетенций;
- реализация креативного потенциала;
- повышение личностной самооценки;
- развитие не востребуемых в учебном процессе личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

Самое главное – ребёнок учится работать в команде! Он уходит от виртуального общения, которое никогда не заменит ему опыт живого общения с людьми, когда приходится

контролировать свои эмоции, мысли, действия; считаться с мнением других. Умение общения, навыки коммуникабельного поведения – вот большой дефицит для некоторой части сегодняшних молодых людей. В итоге мы имеем – метод игрового обучения, проблемного, группового, индивидуального, обычный Web – Quests.

Литература:

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. 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
4. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест. <http://iktylka.blogspot.com/2009/02/5.html>
5. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php
6. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся <http://festival.1september.ru/articles/513088/>