УДК 377

Е. А. Арбузова

E. A. Arbuzova

Арбузова Елена Алексеевна, и. о. директора, ГПОУ «Кузнецкий металлургический техникум», г. Новокузнецк, Россия.

Arbuzova Elena Alekseevna, Acting Director, State Enterprise «Kuznetsk Metallurgical Technical School», Novokuznetsk, Russia.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ WEB-QUEST В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА

USE OF WEB-QUEST IN THE PROFESSIONAL ACTIVITY OF THE TEACHER

Аннотация. *Среди разнообразных образовательных технологий педагогами российского образования наиболее часто востребованы следующие: проблемная, проектная, информационная, игровая. Одним из вариантов данных технологий, является метод, получивший название WEB-Quest. Актуальность методики WEB-Quest связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно-коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия, включающего в себя элементы творческой лаборатории. Для того чтобы более наглядно понять какими достоинствами или недостатками обладает «WEB-Quest», предлагается разработка мастер-класса для педагогов.*

Annotation. *Among the various educational technologies, teachers of Russian education most often demand the following: problem-based, project-based, information-based, and game-based. One of the variants of these technologies is a method called WEB-Quest. The relevance of the WEB-Quest methodology is associated with innovative areas of education, in which information and communication technologies act as the research basis of the lesson, which includes elements of a creative laboratory. In order to more clearly understand what advantages or disadvantages «WEB-Quest» has, it is proposed to develop a master class for teachers.*

Ключевые слова: *веб-квест, инновационные педагогические технологии, мастер-класс.*

Keywords: *WEB-Quest, innovative pedagogical technologies, master class.*

Среди разнообразных образовательных технологий педагогами российского образования наиболее часто востребованы следующие: проблемная, проектная, информационная, игровая. Одним из вариантов данных технологий, является метод, получивший название WEB-Quest.

Впервые данная методика, основанная на принципе компьютерной игры, в которой обязательно ставится конкретная цель, а игроки, используя свои ресурсы знаний должны добиваться максимально высокого результата, была предложена и успешно апробирована в 1995 году профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем.

Актуальность методики WEB-Quest связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно-коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия, включающего в себя элементы творческой лаборатории.

Интернет сегодня – это безграничные возможности выбора информации, а, соответственно, и определенная опасность. Чтобы ненавязчиво контролировать обучающихся в Интернете, нужно учиться самим, учить обучающихся, осваивать новые возможности вместе. Это способ дать почувствовать обучающимся вкус к самостоятельной творческой работе, ощутить себя социально-значимой, успешной личностью.

Веб-квест как образовательная технология опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового. Согласно данному подходу, педагог становится консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучаемых. Педагогом создаются условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучающихся и поддерживается их инициатива. В свою очередь, обучающиеся становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим наставником ответственность за процесс и результаты обучения.

Цель мастер-класса: обучение педагогических работников навыкам создания модели WEB-Quest.

Задачи:

- познакомить со структурой WEB-Quest;
- раскрыть методические приёмы использования технологии WEB-Quest на занятиях;
- практически отработать создание WEB-Quest.

Краткое описание. Участниками мастер-класса являются педагогические работники ПОО. Мастер-класс состоит из трех этапов: подготовительный, основная часть и рефлексия. Основная часть мастер-класса включает в себя:

- активизацию познавательной деятельности педагогов, где педагоги принимают участие в заранее подготовленном WEB-Quest, для того

чтобы более наглядно понять какими достоинствами или недостатками обладает «WEB-Quest»
- организацию практической деятельности, в ходе которой будут рассмотрены особенности создания образовательных WEB-Quest с помощью сервисов Google, создание собственного WEB-Quest.

Предполагаемые результаты: создание собственного WEB-Quest и использование WEB-Quest в дальнейшей профессиональной деятельности.

Одна из задач современного образования это повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного и творческого мышления. Информационные технологии становятся неотъемлемой частью жизни современного человека. Владение ими ставится в один ряд с такими качествами, как умение читать и писать. Новые информационные технологии превращают обучение в увлекательный процесс, с элементами игры, способствуют развитию исследовательских навыков обучающихся. Проведение учебных занятий с использованием информационных технологий тренирует и активизирует память, наблюдательность, сообразительность, концентрирует внимание обучающихся, заставляет их по-другому оценивать предлагаемую информацию. Информационные технологии нацелены на развитие личности обучающихся, их самостоятельности, творчества. Они позволяют сочетать все режимы работы: индивидуальный, парный, групповой, коллективный [2].

В сложившейся ситуации конкурентный потенциал страны полностью зависит от уровня и качества образования ее граждан, от степени сформированности у них умений эффективной работы с получаемой информацией. Основная цель среднего образования на сегодняшний день заключается в подготовке квалифицированного специалиста соответствующего уровня и профиля, конкурентоспособного на рынке труда. Большое значение в процессе обучения уделяется формированию у студентов определенного набора знаний, умений и навыков, включающих умение вести поиск и отбор информации, конкретизировать свои информационные потребности и запросы, владеть стратегиями и алгоритмами оптимизированного анализа информационных источников [1].

Основная цель использования современных информационных технологий – предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, их практического применения, возможность реализации способностей обучающегося. Одной из технологий, помогающих в реализации этой цели, является использование образовательных WEB-Quest.

Изучение, овладение и применение на практике такой технологии как технология WEB-Quest благоприятствует формированию у обучающихся умений и навыков информационной деятельности.

Веб-квест от английского « WEB-Quest» – «Интернет поиск». «Образовательный WEB-Quest» – это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную образовательную задачу. Разрабатываются такие WEB-Quests для максимальной интеграции Интернета в различные учебные дисциплины на разных уровнях обучения в образовательном процессе. WEB-Quest охватывает отдельную проблему, дисциплину, тему, может быть и межпредметным, а также WEB-Quest применяется как аудиторное занятие, так и внеаудиторное.

WEB-Quest – это пример организации интерактивной образовательной среды.

Классификация веб-квестов [3].

Впервые термин «веб-квест» (WEB-Quest) был предложен в 1995 году Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Б. 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 обучающимися:
   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).

Плюсы и минусы технологии веб квест.

Использование данной технологии в процессе обучения дает возможность:

- повысить заинтересованность обучающихся в изучении дисциплины;
- повысить мотивацию обучения;
- использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);
- наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи и т.д.;
- воспитывать информационную культуру обучающихся.

Минусы:

- работа по веб-квесту требует достаточно знаний и умений по информационным технологиям, предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции, для этого надо достаточно времени. Кроме того, конечно, необходимо наличие подключения к интернету и его отличная работа.

Так или иначе, но этот вид учебной деятельности уже есть, а значит, его надо осваивать и применять!

Список литературы

1. Горовая, В. И. Педагогические условия подготовки студентов к инновационной профессиональной деятельности [Текст]. / В. И. Горовая, Н. Ф. Петрова. // Современные наукоемкие технологии, 2019. – № 12 – с. 36-38.
2. Капитанская, А. К. Учитель-тьютор в контексте информационной среды школы: пособие для системы дополнительного профессионального образования [Текст]. / А. К. Капитанская, А. А. Елизаров [и др.] : под редакцией А. А. Елизаров. – Москва : Просвещение, 2016. – 32 с.
3. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]. / Я. С. Быховский. // Информационные технологии в образовании. ИТО : Материалы международной конференции, 2018. – URL : http://ito.bitpro.ru/2018 (дата обращения : 15.01.2021).