СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА I ВЕБ-КВЕСТ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

* 1. Понятие веб-квеста.
  2. **Классификация веб-квестов.**

**ГЛАВА II СОЗДАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИ Е ВЕБ-КВЕСТОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

* 1. **Пошаговая инструкция создания веб-квеста**
  2. Результаты использования веб-квестов учащимися на уроке английского языка и дома

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ЛИТЕРАТУРА

ПРИЛОЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Школа часто побуждает учеников собирать готовые ответы, накапливая информацию, но наиболее насущные вопросы требуют от учащегося больше времени тратить именно на размышление над значением и степенью важности информации. Мотивация учащихся к непрерывному обучению в течение всей жизни очень важна для обучения будущего, и мы должны принимать во внимание новые возможности познания мира.

Веб-квест-это уникальная возможность использования всемирной сети для обучения. Веб-квест - это наиболее интересные аутентичные задания и ролевые игры в одно и то же время. Играя роль, учащиеся учатся смотреть на проблему с разных точек зрения. Веб-квест позволяет ученикам делать открытия, а не просто усваивать информацию. Веб-квест может завести учащихся в любое место в мире, помочь им стать творческими исследователями. Кроме того, ВК позволяет исследовать проблему более или менее глубоко, и таким образом он идеален для учащихся любого уровня. Он прекрасно подходит для обучения в команде, повышает уверенность в своих силах, пробуждает интерес и самооценку учащихся.

*Актуальность* – работа с Интернет ресурсами на уроках английского языка интересна учащимся, а их практическое использование способно повысить учебную деятельность школьников.

ГЛАВА I ВЕБ-КВЕСТ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

* 1. **Понятие веб квеста**

«Quest» в переводе с английского языка — продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Это означает, что учитель, составляя задания, подбирает информацию в Интернете, где можно найти необходимые материалы, давая учащимся соответствующие гиперссылки. Все это сохраняется на каком-либо веб-ресурсе, оформленном и структурированном как веб-квест. Учащиеся в группах или индивидуально выполняют предложенные задания веб-квеста, по завершении которого представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.

При выполнении веб-квестов учащиеся не получают готовых ответов или решений, они самостоятельно решают поставленную перед ними задачу.

Работа над веб-квестом помогает:

•          организовать активную самостоятельную или групповую поисковую деятельность

•          способствует развитию творческого мышления и навыков решения проблем

•          дает возможность осуществить индивидуальный подход

•         тренирует мыслительные способности (объяснение, сравнение, классификация, выделение общего и частного)

Таким образом, можно сказать, что в технологии веб-квеста заложен деятельностный подход.

**1.2.** **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).

Задания на пересказ (retelling tasks) являются самыми примитивными и представляют собой самый простой пример использования Интернета как источника информации. Существует даже мнение о том, что веб-квесты, основанные только на пересказе, нельзя считать веб-квестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для веб-квеста при условии, что:

•          формат и форма докладов учащихся заметно отличается от оригинальных материалов, то есть не является простым копированием текста из Интернета в текстовый редактор;

•          учащиеся свободны в выборе того, о чем рассказывать и как организовывать найденную информацию;

•          учащиеся используют навыки суммирования, отбора и обработки информации.

Творческие веб-квесты (creative products task) требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и так далее). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах. При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся.

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](http://www.surwiki.ru/wiki/index.php/%D0%92%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B2_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8E_%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82)

В ходе организации работы школьников над веб-квестами реализуются следующие цели:

**Образовательная**— вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

**Развивающая**— развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

**Воспитательная** — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач, так как в процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

- использование информационных технологий для решения профессиональных задач;

- самообучение и самоорганизация;

- работа в команде;

- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

### **ГЛАВА II СОЗДАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

**2.1. Пошаговая инструкция создания веб-квеста**

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

*Шаг 1:* определите тему.

*Шаг 2:* выберите сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания веб-квеста. Для начинающих можно использовать презентацию в формате PowerPoint на своей страничке сайта.

*Шаг 3:* придумайте задания.

Выберите форму, в которой ученики получат задание:

1. Презентация (напр. программа PowerPoint – расширение .ppt).
2. В виде текста (напр. программа Word – расширение .doc).
3. Визуальный материал. (Набор картинок, фотографий и т.д. в виде архива – расширение .zip, .rar).

*Шаг 4:* продумайте систему оценивания.

*Шаг 5:* подберите источники информации, которыми будут пользоваться ученики для поиска ответов.

*Шаг 6:* разместите веб-квест на сайте.

На сайте ZunalWebQuestMaker – FREE (<http://www.zunal.com/>) можно создать свой веб-квест абсолютно бесплатно. Для этого необхоимо:

1. Cоздать логин (зарегестрироваться) на сайте.
2. Веб-квест создаётся поэтапно.
3. Страниц (этапов) семь:

* *Title* – стартовая страница.
* *Introduction* – втупление.
* *Tasks* – общие задачи.
* *Process*.- процесс работы.
* *Evaluation* – критерии оценивания.
* *Conclusion* – вывод.
* *Teachers page* – страничка для учителя
* *Описание содержания каждой страницы*

*Title*. На стартовой странице  пишется название квеста, его краткое описание, выбирается уровень сложности (указывается класс), затем выбирается тематическая принадлежность квеста (напр. Englishlanguage…) В конце пишутся ключевые слова, чтобы так же облегчить поиск (напр. Ренессанс, Да Винчи…).

*Introduction.* Во вступлении указываются темы заданий, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста. Цель- подготовить и мотивировать учащихся. Поэтому здесь важны мотивирующая и познавательная ценность.

*Tasks* .На этой странице ученики знакомятся с планом работы. Определяется количество человек в группе. Указывается задание и источники информации. Источники информации и могут быть в разном виде (напр. как ссылка на другой сайт, как документ в виде текта или презентации). 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* . В разделе процесс работы, даются конкретные задания.

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*. Критерии оценивания устанавливаются в зависимости от сложности  задания. Как пояснение к оценкам пишется комментарий.. 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.

*Conslusion.* Краткое и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.  Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

*Teacher’spage.* На страничке учителя следует разместить рекомендации по использовании веб-квеста. 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

Когда все страницы заполнены. Веб квест готов к публикации, после которой он станет доступен для других пользователей.

* 1. **Результаты использования веб-квестов учащимися на уроке английского языка и дома**

После того, как учащиеся 7 класса усвоили, как работать с веб-квестами их деятельность, как на уроке, так и дома была связана с Интернет ресурсами. После внедрения работы с веб-квестами деятельность в классе повысилась, и качество соответственно.

После завершения каждого раздела в учебнике Enjoy English учителем было предусмотрено несколько видов работ, а именно, лексический опрос в устной форме, диктант, монологическая или диалогическая речь.

По итогам этих работ было выявлено качество знаний в классе до и после проведения эксперимента. Таким образом, выяснилось, что качество знаний по всем видам работ после проведения стало значительно выше. (см. приложение)

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

 Использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов интернета в обучении языку требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами интернета. В связи с этим эффективная интеграции 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.

Веб-квест, используя информационные ресурсы, Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач, так как в процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

* + использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
  + самообучение и самоорганизация;
  + работа в команде;
  + умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Андреева М. В. «Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции». Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. М., 2004.
2. Быховский Я. С. «Образовательные веб-квесты» Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". /1999
3. Карамышева Т.В. «Изучение иностранных языков с помощью компьютера. В вопросах и ответах»,СПб., Издательство Союз , 2001.
4. Нестерова Н.В.«Информационные технологии в обучении английскому языку»
5. Dodge B. Creating  WebQuests. 1999. -<http://webquest.org/>
6. Горбунова О.В. Использование технологии веб-квест в образовательном процессе[http://inshakovaox.jimdo.com/методические-работы/повышение-квалификации/использование-технологии-веб-квест-в-образовательном-процессе-вариативный-модуль-72-часа/](http://inshakovaox.jimdo.com/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D1%8B/%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D1%88%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D0%BA%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/%D0%B8%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8-%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82-%D0%B2-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%BC-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B5-%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B9-%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D1%83%D0%BB%D1%8C-72-%D1%87%D0%B0%D1%81%D0%B0/)
7. Веб-квесты  <http://idee.ucoz.ru/publ/kvest/idei_sozdanija_kvesta/veb_kvesty/3-1-0-4>
8. Веб-квесты по английскому языку [http://творческиеработы.рф/webquest](http://xn--80acbmarn4agneiim9dxd.xn--p1ai/webquest)