

Рыбакова Надежда Николаевна,
преподаватель истории и обществознания,
специалист по УВР
Колледж Бокситогорского института (филиал)
АОУ ВПО «ЛГУ им. А.С. Пушкина»

Веб - квест как способ развития творческого мышления на уроках истории и обществознания.

В связи с высоким темпом развития науки и техники, появлением новых информационных технологий резко возрастают требования к продуктивному мышлению специалиста. Сегодня необходимо, чтобы каждый человек умел глубоко мыслить, самостоятельно ориентировался в сложных ситуациях, принимал нестандартные решения. Одним из способов достижения этой цели является формирование творческого мышления учащихся в процессе учебной деятельности.

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности, направленной на развитие самостоятельного критического и творческого мышления. Такой технологией является образовательный веб-квест (Web Quest).

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Использование веб-квеста на уроках истории и обществознания позволяет реализовать следующие **цели:**

- **Образовательная** — вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс.
- **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.

Web - квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными. Целью *краткосрочных* проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. *Долгосрочные web-квесты* направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом, учащиеся должны уметь анализировать и трансформировать полученные знания, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

Работа над веб-квестом включает в себя следующие этапы:

1. Начальный этап (командный). Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на одну роль.

2. Ролевой этап. Участники в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.) и действовать в соответствии с ними.

Индивидуальная работа в команде направлена на получение общего результата. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб – квестом происходит взаимное обучение членов команд. Задания могут быть различными:

- Задание-загадка. Такие задания делают игру наиболее интересной, они требуют синтеза информации из множества источников.
- Дизайн-задание, требующие создания предмета или продукта или плана-схемы как достичь ту или иную цель.
- Творческие задания: кроссворды, ситуация-сценка, сощопрос, анкетирование, творческое перо, анаграммы, ролевые игры, письмо в

будущее, создание кластера, нарисовать плакат, создать презентацию, посетить виртуальный музей, разработать проект.

3. Заключительный этап. Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернете результаты исследования.

Результаты веб-квеста на уроках истории и обществознания могут быть следующими:

- Создание базы данных по проблеме.
- Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
- Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
- Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, изучившими данную личность. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, участник войны или революции). Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе.

Таким образом, веб-квест - это игра и обучение одновременно. Выполняя различные роли, учащиеся рассматривают проблему с разных сторон.

Веб - квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач: использование информационных технологий для решения профессиональных задач, самообучение и самоорганизация, работа в команде, умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

В преподавании истории и обществознания технология веб – квестов имеет большие перспективы. В ходе самостоятельной работы у учащихся появляется возможность по-новому рассмотреть процессы исторического развития нашей страны, вопросы общественно-политической и социальной жизни. Данная

деятельность способствует более глубокому осмыслению учащимися прошлого и настоящего, ведет к формированию собственных оценок, развитию критического и творческого мышления учащихся.

Список литературы

1. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.
2. Семенов С. В. Проектный подход // ИНФО. – 1997. - № 5. – С. 37.
3. Степанова И. Ю Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции "Российская школа и Интернет", Санкт-Петербург, 2001

Интернет ресурсы:

1. Бондаренко Т.Н. Использование веб-квест технологии в процессе организации самостоятельной деятельности студентов. // Материалы VII международной научно-практической конференции «Новые информационные технологии в образовании». – Екатеринбург, 2014.
2. Быховский Я.С. Образовательные вебквесты. 61 Знакомимся с образовательной интернет - технологией: веб-квест.
3. Николаева Н. В. Образовательные веб-квесты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Николаева Н. В. // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7.
4. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся