**Содержание**

**Введение**

1. **Теоретическая часть**

## 1.1 Понятие веб-квеста и краткая история возникновения

## 1.2 Преимущества и возможные риски применения веб-квест технологии

1. **Практическая часть**

## 2.1 Условия возникновения и становления опыта

## 2.2 Динамика и развитие системы работы педагога

## 2.3 Результаты педагогической деятельности в примерах

## 2.4 Возможные перспективы развития опыта работы

**Заключение**

**Источники использованной литературы**

**Введение**

В настоящее время система образования направлена на повышение качества образования. Эти преобразования в системе, как основного так и дополнительного образования, должны происходить с учетом совершенствования технологий обучения и воспитания, Проектное обучение, проблемно-ориентированное обучение и поисковое обучение – тесно связаны с процессами поиска, осмысления и переработки информации. На мой взгляд, очень хорошей и перспективной технологией, сочетающей в себе все три вышеупомянутых, является технология– веб-квест.

**Цель работы** – поуляризация использования веб-квест технологии в урочной и внеурочной деятельности педагогов.

**Задачи:**

* обобщить опыт использования образовательных веб-квестов
* раскрыть особенности использования веб-квеста в обучении
* рассмотреть и классифицировать веб-квесты;
* представить практическое применение веб-квестов.

**Актуальность** темы обусловлена нереализованным потенциалом технологии веб-квеста при организации учебно-воспитательного процесса, как в школе, так и в дополнительном образовании. Интересом обучающихся к данной технологии

**Новизна** предполагаемого авторского опыта

Создание и применение занятий на основе технологии веб-квест, адаптированных к требованиям дополнительного образования.

**Практическая значи**мость

материалы работы могут быть использованы в педагогической практике при организации веб-квестов в рамках урочной и внеурочной деятельности обучающихся;

**Научно-методическое обоснование**

– основные идеи разработки и реализации технологии Web-quest в образовательном процессе (Б. Додж, Э.А. Красновский).

**Теоретическая значимость**: работы заключается в обосновании необходимости использования технологии веб-квест для формирования коммуникативной компетенции школьников.

**Практическая значимость работы**: собранный материал, о технологии веб-квест, в процессе исследования и разработка самого веб-квеста могут быть использованы в дальнейших исследованиях, связанных с изучением данной темы, также могут быть использованы во время прохождения практики студентами, при подготовке к семинарским занятиям студентами, также данным материалом могут пользоваться учителя.

**Объект**: процесс использования веб-квестов, как технологии совершенствования устной речи учащихся на уроках английского языка.

**Предмет:** использование веб-квестов с целью повышения эффективности устной речи учащихся на уроках английского языка.

**Гипотеза**: если в процессе обучения иноязычной устной речи использовать данную технологию, то это позволит повысить эффективность обучения речевой деятельности.

**Методы достижения поставленной цели:**

-теоретические: изучение лингвистической, психолого-педагогической, дидактической и методической литературы.

-эмпирические: наблюдение за учебным процессом, описание, проведение опытного обучения.

-анализ, обобщение, системный подход, моделирование.

**Ожидаемые результаты :**

-улучшение коммуникативных умений и навыков;

-формирование положительного отношения к предмету.

**1.1 Понятие «веб-квест» и краткая история возникновения**

**Образовательный веб-квест (web-quest)** - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. **Особенностью образовательных веб-квестов** является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся находится на различных веб-сайтах. Благодаря действующим гиперссылкам, обучающиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве. Обучающемуся 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.

Первые упоминания о веб-квесте относятся к началу 90-х годов прошлого столетия. Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Берни Додж и Том Марчиз Государственного университета Сан-Диего..

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т.Марчем, **хороший образовательный квест должен иметь**

* интригующее введение,
* четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка,
* распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему,
* обоснованное использование интернет-источниками.
* Рефлексия в виде итогового задания

Педагоги всего мира стали применять эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках.

В России. проблемой квестов занимаются Андреева М.В., Быховский Я.С., Николаева Н.В. и другие.

**Задания для веб-квеста могут быть самыми разнообразными**:

- Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

- Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

- Самопознание – любые аспекты исследования личности.

- Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

- Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

- Аналитическая задача – поиск и систематизация информации.

-Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.

- Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.

- Оценка – обоснование определенной точки зрения.

- Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

- Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

- Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

**1.2 Преимущества и возможные риски применения веб-квест технологии**

Поскольку фундаментом любого веб-квеста являются поисково-познавательные задания, можно выделить следующие преимущества технологии веб-квеста:

совершенствование исследовательской предприимчивости учащихся к различным предметам;

* формирование навыков работы с интернет-ресурсами в процессе поиска информации, давая возможность ученикам не пользоваться интернетом только в потребительских целях переписки в чатах или играх, а с практической целью применения творчества и сотрудничества.
* расширение уже имеющихся познаний и приобретение новых умений;
* структуризация и систематизация пройденного материала;
* веб-квесты интересны детям, позволяют разнообразить учебный процесс;
* метапредметность;  
  развитие мотивации обучающихся к изучению нового материала;
* активизация самостоятельной индивидуальной или групповой деятельности обучающихся, 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 web-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.

**Описание возможных рисков и мер по их устранению**

Любая деятельность педагога должна быть тщательно продумана, дабы не навредить ребёнку и принести только максимальную пользу от его использования. Выбрав тему квеста, мы приступаем к поиску информации. Данная информация может носить, как положительный так и негативный характер. Поэтому возникает и ряд проблем: этики, достоверности, надёжности, воздействие на психику ребёнка. При выборе тем и сайтов, учителю необходимо проанализировать всю информацию на тех сайтах, куда рекомендовано детям заходить. Следует систематизировать информацию, просмотрев множество сайтов, чтобы дети не могли углубиться в запретные сайты. Также чрезмерное использование компьютера может привести к проблемам со зрением, поэтому лучше давать детям задание в группах, дозировав каждому минимальный объём заданий.

1. **Практическая часть**

## 2.1 Условия возникновения и становления опыта

Я часто задавалась вопросом, как сделать так, чтобы ученики получали удовольствие от урока, как включить каждого в процесс, как побудить ребёнка к использованию необходимых приёмов и средств для того, чтобы он мог достичь поставленной цели. Впервые я использовала технологию веб-квеста в 2016 году, когда была руководителем летней площадки с лингвистической направленностью в МБОУ СОШ № 4. Именно тогда я убедилась, что веб-квесты вызывают у детей неподдельный интерес. С этого момента я регулярно применяю на своих уроках данную технологию и вижу позитивную динамику, при условии регулярного использования.

## 2.2 Динамика и развитие системы работы педагога

В своей педагогической деятельности я регулярно использую проектную методику. Работая по УМК для дополнительного образования «Вокруг света с английским» изучение каждого раздела заканчиваю подготовкой проекта с детьми. Технологию веб-квестов применяю в старших группах, поскольку эта работа требует умения использовать различные компьютерные приложения, с чем не всегда могут справиться учащиеся младшего звена. По сравнению с первыми веб-квестами , могу отметить что в связи с развитием технических возможностей и приобретенным опытом квесты стали более насыщенными, удобными для использования. В настоящее время появилось множество новых платформ для создания веб-квестов и не только. Образовательная платформа - это ограниченный, личностно-ориентированный Интернет-ресурс, посвященный вопросам образования и саморазвития и содержащий учебные материалы, которые предоставляются пользователям на тех или иных условиях. Целью платформы является обеспечение высокого качества образования с помощью цифровых технологий.

Основными задачами образовательной платформы являются: организация образовательного процесса на базе средств ИКТ; реализация интерактивного информационного взаимодействия между учеником, учителем и системой на локальном и глобальном уровне. В настоящее время в сети Интернет появилось достаточно много различных web-сервисов («платформ»). Один из таких ресурсов – образовательная платформа Joyteka. Она полностью на русском языке и направлена на развитие у школьников мотивации к школьным предметам при помощи современного цифрового образования. Что же предлагает образовательная платформа Joyteka и как это можно применить на уроках. Образовательная платформа Joyteka предлагает образовательные web-квесты («Выберись из комнаты»), где ученики должны выбраться из виртуальной комнаты, выполняя задания, которые “спрячет” учитель. Регистрация на сайте платформы Joyteka довольно простая. Преимущества образовательной платформы Joyteka; простой и удобный интерфейс; адаптирована под учеников любого возраста; не требует установки дополнительных приложений. Автор данной платформы – Максим Новиков, учитель информатики школы № 145 г. Екатеринбурга. Используя образовательную платформу Joyteka., можно провести нестандартно любое учебное занятие или внеклассное мероприятие. Платформа Joyteka.даёт возможность создавать учебные веб - квесты, викторины и интеллектуальные онлайн-игры достаточно быстро, с возможностью добавления любых предметных заданий. При этом нам педагогам не нужно устанавливать на компьютер специальные программы или владеть навыками программирования, просто достаточно выбрать уже готовые из каталога и адаптировать задания для своего предмета. С её помощью можно создавать:

• образовательные web-квесты («Выберись из комнаты»)

• терминологическая игра «Объясни мне»

• интеллектуальная игра «Твоя викторина»

• web-сервис «Интерактивное видео»

## 2.3 Результаты педагогической деятельности в примерах

В качестве примера , хочу привести последний из проведенных мной веб-квестов. Участники-обучающиеся объединения «Невероятный английский» , возраст 12-13 лет.

Игрокам квеста было предложено помочь Шерлоку Холмсу отыскать своего похищенного друга, Доктора Ватсона. Для этого им было необходимо попутешествовать по разным городам Великобритании и выполнять задания. Задания подбирались с учетом того, чем знаменито это место. Например, в Манчестере участники выполняли задание , связанное с футболом, так как этот город знаменит своей футбольной командой. Но наибольший интерес вызвало задание посвященное группе «Битлз», выполненное в виде кроссворда.

Мотивирующий потенциал игры состоит в том, что при обучении английскому языку используется материал основанный на том, что  увлекательно для подростков. Интересна для них сюжетная линия игры. Приключения Шерлока Шолмса - произведение, которое никогда не потеряет своей привлекательности. Центральным местом действия всех этапов квеста является страна изучаемого языка, так почему бы, не воспользоваться знаниями, полученными на уроках страноведения и не попытаться узнать что-то новое? Два в одном: развлечение и обучение.

## 2.4 Возможные перспективы развития опыта работы

В будущем планирую разработку уроков на основе web-сервиса «Интерактивное видео» В отличие от обычного линейного видео, интерактивный формат предполагает непосредственное участие зрителя в развитии событий на экране. Зритель может сам делать выбор, куда пойдет сюжет, отвечать на вопросы, проходить тесты. Такой подход значительно повышает вовлеченность обучающихся и эффективность усвоения материала.  
 Интерактивное видео - это новый высокоэффективный инструмент в сфере образования, который открывает большие возможности, как для педагогов, так и для самих обучающихся.

**Заключение**

**Подводя итоги проведенной работы можно следующие выводы:**

* применение web-квестов обеспечивает рост интереса к школьным дисциплинам;
* для работы с web-квестами подойдет любой современный гаджет и Интернет.
* урок или занятие подходит для дистанционного обучения

Конечно, в данной технологии есть и небольшие минусы. Во-первых, подготовка веб-квеста требует временных затрат педагога. Во-вторых, для его проведения необходимо наличие компьютеров и доступ к сети интернет. Кроме того, чтобы подготовить презентацию, обучающиеся должны обладать определенными навыками работы с компьютером.

Безусловным преимуществом использования веб-квеста в образовательном процессе является тот факт, что обучающиеся самостоятельно оценивают и анализируют информацию, учатся отбирать только нужные сведения. Таким образом, происходит формирование умения ориентироваться в огромном потоке информации, с которым неизбежно сталкивается человек XXI века в связи с развитием новых технологий. Применение технологии веб-квестов на уроках английского языка позволяет сформировать у обучающихся те ключевые способности, которые требует современное образование, стимулирует познавательную активность ребят и формирует навыки общения.

В заключение хочется обратиться к современным, творческим, ищущим педагогам: Вы непременно должны испробовать технологию веб-квест, если хотите взять своих учеников в захватывающую экспедицию по Интернету, создавая динамичную обучающую окружающую среду, которая поставит ваших учащихся в центр действия!

**Источники использованной литературы**

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов VII Международной научно-практической конференции. М., 2018.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - http://ito.bitpro.ru/2010
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 Х конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. СПб., 2015.
4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2019, № 7. - http://vio.fio.ru/vio\_07
5. Медведева, Я. С. Применение Web-квест технологии как современной модели обучения / Я. С. Медведева. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 17 (121). — С. 136-139. — URL: https://moluch.ru/archive/121/33460/ (дата обращения: 22.03.2025).
6. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест. http://ikt-ylka.blogspot.com/2009/02/5.html
7. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. http://www.iteach.ru/met/metodika/a\_2wn4.php
8. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся http://festival.1september.ru/articles/513088/
9. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. - http://webquest.sdsu.edu/about\_webquests.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. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. - http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html
12. Lamb A. Locate and Evaluate WebQuests. 2000-2004 / EduScapes. Teacher Tap. Internet resourses.Webquests. - http://eduscapes.com/tap/topic4.htm
13. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. 2002-2003.
14. http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp
15. <https://sites.google.com/view/quest-sherlock/главная>
16. https://joyteka.com/ru

