**Использование технологии веб-квест**

**как интерактивной образовательной среды для активизации**

**учебной деятельности обучающихся.**

**(Сороколадова В.Ю., учитель английского языка** **МОУ "Лицей № 3 им. П.А. Столыпина г. Ртищево Саратовской области" )**

В современном обществе все больше внимания уделяется личностным качествам человека, которые позволяют ему адаптироваться к быстро меняющимся условиям жизни. Современному человеку уже не обойтись без знания иностранных языков.

Основной целью обучения иностранному языку в современной школе является формирование иноязычной коммуникативной компетенции, которая дает возможность человеку войти в чужую культуру, принимать, анализировать, передавать информацию и получать ответ.

В последние годы заметно возросла роль информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения. ИКТ помогает организовывать работу учащихся в соответствии с требованиями ФГОС. ИКТ позволяет осуществить дистанционное, индивидуальное обучение, открывает доступ к различной учебной информации (справочники, энциклопедия, пособия и т.д.), но кроме всего перечисленного ИКТ позволяет использовать в процессе обучения новые образовательные технологии например, технологию Веб-квест.

«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.

*Слайд*

Веб-квест (webquest) как технология обучения — проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Впервые веб- квест был использован в 1995 году Берни Доджем. Веб-квест является веб-проектом, в котором все материалы, предъявляемые учащимся, исходят из Интернета. Дизайн веб-квеста предполагает рациональное планирование времени учащихся*.*

Web-Quest включает в себя три основных элемента:

* Наличие проблемы, которую нужно решить.
* Поиск информации по проблеме осуществляется в Интернете группой учащихся. Каждый из членов группы имеет четко определенную роль и вносит вклад в решение общей проблемы в соответствии со своей ролью.
* Решение проблемы достигается путем ведения переговоров и достижения согласия всеми участниками проекта.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы обучающихся с ним находится на различных веб-сайтах. Результатом работы с веб-квестом, как правило, является публикация работ в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет). Также материалы могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, мультфильма и т.

Можно выделить *следующие причины для использования веб-квестов в школе и для изучения иностранного языка:*

1.Данная технология — легкий способ включения Интернета в учебный процесс. При этом не требуется особых технических знаний как для обучающегося, так и для преподавателя.

2.Веб-квест может выполняться индивидуально, но наилучшим образом он выполняется в группе. При этом достигаются две основные цели обучения — коммуникация и обмен информацией. При работе группой более сильные ученики могут помогать другим, таким образом каждый может использовать свои способности.

3.Способствует развитию коммуникативной компетенции.

4.Мотивирует учащихся и изучать новый языковой материал и применять новые языковые знания на практике т.к. они воспринимают задание как “реальное” и “полезное”, это ведет к повышению продуктивности деятельности.

5.позволяет использовать большое количество актуальной аутентичной информации.

6.Веб-квесты развивают критическое мышление. Учащиеся не просто собирают информацию, но и трансформируют её, чтобы выполнить задание, решить поставленную проблему. У них повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению продуктивности деятельности.

Данная технология меняет роль учителя – он организатор учебной деятельности и помощник в самостоятельной работе учащихся

Различают два типа веб-квестов: краткосрочные и долгосрочные.

Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным  web-квестом может занимать от одного до трех уроков. Долгосрочные web-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

Структура веб квеста

Веб -квест имеет определенную структуру, которую я предлагаю вам рассмотреть на примере созданного мною веб- квеста для учащихся 6 класса по УМК «Английскитй в фокусе» авторы Юлия Евгеньевна Ваулина, Дженни Дули, Ольга Евгеньевна Подоляко , Вирджиния Эванс.

<https://angvera.jimdo.com/>

Цель: формирование у учащихся иноязычной коммуникативной компетенции на основе развития универсальных учебных действий.

Результаты проекта: *В результате выполнения проекта у учащихся формируются:*

*Личностные результаты в умении:*

- выражать свое мнение по проблеме;

- аргументировать свою точку зрения;

- составлять планы письменных и устных сообщений;

- сотрудничать с другими учащимися, продуктивно работать в команде для решения поставленной проблемы;

- применять творчески свои идеи;

-повысить интерес к использованию современных технологий, выражая его через осознанное желание учиться.

*Метапредметные результаты:*

- способность осуществлять информационный поиск, оценивать степень значимости источника;

- умение структурировать найденную информацию;

- проводить анализ найденной информации, делать выводы на основе совокупности отдельных фактов;

- навыки использования средств ИКТ для сопровождения интеллектуальной деятельности, развития универсальных учебных действий.

*Предметные результаты:*

- усвоение первоначальных сведений, знаний и представлений по изученной теме;

- умение описывать и характеризовать факты и события по изучаемой теме на английском языке.

1.Вступление: -обзор темы и содержания квеста, (*Хотели бы вы стать частью волшебного мира Гарри Поттера, но, к сожаленнию, вы никогда не получали письма из Хогвартса.Вы готовы отправится в особенное путешествие? Если да, то поехали!)*

-описание ролей участников квеста,(Представьте, *вы студент первого курса Хогвартса и вам необходимо присоединиться к другим студентам*)

-предварительный план совместной и индивидуальной работы.(*Вам нужно поехать на поезде (на особенном поезде) и добраться деревни Хогсмид, на севере Англии. Вы готовы? Поторопиться! Поезд отправляется.*)

2.Задание: которое должно быть понятным, интересным и выполнимым.

Учащимся представлен список ролей, в качестве которых они могут выполнить задания. Для каждой роли прописан план работы и задания.

(*В данном случае я предлагаю участникам разделиться на три группы, в каждой группе должен быть журналист, который будет заниматься поиском информации, писатель, задача которого записать данную информацию и фотограф, который находит фотографии, иллюстрации по заданному вопросу,теме*)

Задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы.

* *( Прочитать текст о Хогвартс Экспрессе и выполнить тест в режиме онлайн;*
* *Найти основателей Хогвартса, расписание первокурсников, учителей Хогвартса;*
* *Найти названия семи книг о Гарри Поттере и расположить их в правильном порядке;*
* *Прочитать статью о книгах и фильмах о Гарри Поттере и ответить на вопросы.*

Здесь определен итоговый результат самостоятельной работы участников квеста. (*Составить постер по собранной информации и представить его перед другими учениками.*)

3.Описание процедуры работы: происходит непосредственное выполнение квеста. Описаны все этапы работы. Учащиеся через гиперссылки проходят на определенные веб страницы для поиска необходимой информации, работают с информацией, тем самым выполняя задания.

4.Оценка: описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

(*В данном случае оценке подлежит содержание собранного материла, самостоятельная работа группы, оформление работы с грамматической и эстетической стороны, защита работы перед аудиторией.*)

Заключение(страница учителя): описание навыков и умений, которые получат участники при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

Этапы работы над квестом включают в себя:

Начальный этап (командный): Учащиеся знакомятся с темой и основными понятиями по выбранной теме квеста. Распределяются роли в команде. Участники работают в сотрудничестве, выполняя задание, осваивая навыки командной работы и использования ИКТ.

Процесс: Самостоятельная работа в команде на достижение общего результата. В соответствии с выбранными ролями участники одновременно выполняют задания. В процессе работы над веб-квестом через технологию “обучение в сотрудничестве” происходит взаимное обучение членов команды умениям использовать ИКТ. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники анализируют и классифицируют полученную информацию для представления результатов своей совместной работы.

Заключительный этап: Совместная работа участников команды под руководством педагога, ответственное обобщение и представление результатов исследования.

После завершения работы над веб-квестом «Мир Гарри Поттера» мы с учащимися провели защиту выполненных работ, в нашем случае учащиеся представляли свои постеры. В оценке результатов принимали участие все участники квеста, по критериям, по которым учащиеся самостоятельно оценивали свою работу.

Сегодня появляется большое количество пользователей, блуждающих по сети без определенной цели. В английском языке новый сетевой недуг уже получил свое название: "**wilfing**" – происходит от фразы ("**What was I looking for**?" – "Что я искал?"). Использование технологии веб-квеста поможет обучающимся с пользой проводить время во всемирной паутине.

В заключение хочется обратиться к современным, творческим педагогам: "Вы непременно должны попробовать 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!"