

Веб-квест в развитии метапредметной компетентности учащихся

Козлова И.С.

irina.kozlova270@mail.ru

Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского

Настоящая статья является описанием квест-технологий, набирающих все больше популярности в образовательном процессе. Рассматривается потенциал веб-квеста в развитии метапредметной компетентности учащихся.

Ключевые слова: квест, метапредметная компетентность.

ФГОС и Стратегия модернизации образования в РФ требует от современного учителя не только давать учащимся знания, но и развивать основные компетентности: «Основным результатом деятельности образовательного учреждения должна стать не система знаний, умений и навыков сама по себе, а набор заявленных государством ключевых компетенций в интеллектуальной, общественно-политической, коммуникационной, информационной и прочих сферах». [1] К числу важнейших можно отнести и метапредметную компетентность, развитие которой требует от учителей применение новых технологий и форм взаимодействия, в основе которых необходимо заложить активизацию учащихся и включение их в образовательный процесс. Этим требованиям удовлетворяют интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать их способности, применять имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

По нашему мнению, квест-технологии (образовательный квест) отвечают всем перечисленным требованиям.

Слово «квест» в переводе с английского языка означает «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

В образовательном процессе квест – это специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам, включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

Квесты в образовательном процессе находят широкое применение, они проводятся в закрытом пространстве, на улице, и на просторах Internet. [3]. Мы остановимся на возможностях Веб-квеста, так как его проведение не зависит от погодных и других условий и способствует решению необходимых нам задач.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» [4]. Веб-квест направлен на развитие у учащихся навыков аналитического и творческого мышления; учитель, создающий веб-

квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Авторами данной формы работы считается Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Среди видов заданий для квеста, можно выделить:

- Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- 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.
- Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников и др.

Веб-квест помогает учителю в решении следующих задач: повышение мотивации к самообучению, поощрение учеников учиться независимо от учителя; развитие основных компетенций (поиск необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.), умений находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; реализация творческого потенциала; повышение личностной самооценки; развитие не востребуемых в учебном процессе личностных качеств (например, организационные, лидерские способности); развитие самостоятельности; развитие коммуникативных умений и умений работы в группе; (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль); навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Кроме того, тематика заданий квеста может выходить за рамки одного учебного предмета. И в этом случае квест будет носить межпредметный характер.

Исходя из структурного состава метапредметной компетентности учащихся, представленной нами в предыдущих работах [2], веб-квест можно считать актуальной и современной формой развития метапредметной компетентности учащихся посредством дистанционных образовательных технологий. Так как в процессе работы, учащиеся попадают в необычную ситуацию, в которой, применяя планирование, познавательные, коммуникативные и другие способности, находят правильное решение, учатся представлять полученные результаты.

Структура любого образовательного квеста должна включать:

1. Введение (в котором прописывается сюжет, распределяются роли). На этом этапе очень важно донести до участников критерии оценки результатов. Это

позволит учащимся практиковать навыки самооценки и взаимооценки.

2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания). При разработке задания необходимо учитывать основные педагогические и учебные задачи.

3. Порядок выполнения (бонусы, штрафы).

4. Оценка (итоги, призы). [5]

Опыт применения веб-квестов в предметной области «Физика» позволяет сделать вывод, что их применение позволяет систематизировать знания, уйдя от традиционных форм обучения и значительно расширить рамки образовательного пространства [6]. В результате воспитывается трудолюбие, целеустремленность, развивается чувство ответственности, упорство, настойчивость в достижении поставленных целей. В процессе решения заданий реализуются межпредметные связи, показывающие единство природы, что позволяет развивать мировоззрение учащихся.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод о наличии огромного потенциала веб-квеста в развитии метапредметной компетентности учащихся, в их способности самостоятельно получать знания, решать проблемные ситуации.

Применение веб-квеста в образовании создает только возможность, условия для повышения его качества, доступности, гибкости, эффективности. Само по себе оно не повысит качество, если не учитывать наличие посредника между компьютером и учеником – учителя. Он – главное действующее лицо, организатор и контролер, работа которого напрямую влияет на качество и эффективность образования.

Список литературы

- [1] Закон РФ «Об образовании», статья 14 «Общие требования к содержанию образования»
- [2] Недогреева Н.Г., Козлова И.С. О метапредметной компетентности учащихся в условиях современного образования. // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. 2014. № 4 (30). С. 259-262.
- [3] Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции. Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. // Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. - М., 2004. С 56-59
- [4] Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». <http://ito.bitpro.ru/1999>
- [5] Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. // Международный педагогический журнал Предметник. -М., 2016. С 125-128
- [6] Костенко Ю.К., Недогреева Н.Г., Барбашина В.В., Николаев Д.В. Образовательный квест как технология продуктивного сотрудничества обучающихся. // Среднее профессиональное образование. 2017. № 11. С. 44-46.