

Использование дистанционной образовательной технологии веб-квест в работе с обучающимися начальных классов в рамках ФГОС НОО

Гордеева Ирина Александровна

*Владимирский государственный университет им. А.Г. и Н.Г. Столетовых
доцент кафедры МОиИТ ПИ*

Лесина Ольга Михайловна

МОУ ООШ №3 г.Камешково

*заместитель директора по УВР, Почётный работник общего образования
РФ*

Рогова Марина Владимировна

МБОУ СОШ №15 г. Владимир

учитель начальных классов высшей квалификационной категории

Аннотация

В статье рассматривается проблема сотрудничества и сотворчества учащихся, умение детей ориентироваться в информационных потоках, приобретение навыков коммуникации, с использованием веб-квест технологии. Обосновывается понятие «веб-квест», рассматриваются преимущества веб-квеста как уникального средства ее достижения в рамках учебного процесса и внеурочной деятельности для сетевого взаимодействия учащихся 1-4 классов.

Ключевые слова: веб-квест технология, условия использования веб-квестов в учебном процессе и внеурочной деятельности, приобретение навыков коммуникации.

The use of distance learning technology Web Quest in working with students from the 1st to the 4th forms

Gordeeva Irina Alexandrovna

*Vladimir State University A. G. and N. G. Stoletov's
Docent*

Lesina Olga Mishailovna

school № 3 Kameshkovo

deputy director

Rogova Marina Vladimirovna,

secondary school №15 Vladimir

primary school teacher

Abstract

The article deals with the problem of co-operation and co-creation of students, the children's ability to navigate in the information flows, to acquire the communication skills, using the web-based quest technology. The concept of "web quest" is grounded, the advantages of the web-quest are considered as a unique means of its achievement within the educational process and after-hour activities for the network interaction of students from the 1st to the 4th forms.

Keywords: web-quest technology, the conditions of using web quests in the educational process and after-hour activities, the acquisition of communication skills.

Современные дети много времени проводят за компьютером, играя и выполняя различные квесты. Обычно такие игры носят развлекательный характер, не имеют развивающего и образовательного эффекта. Как же использовать компьютерные игры в образовании с пользой?

Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) в 1995 г. разработал образовательную технологию веб-квест.

Веб-квест (webquest) – это сайт, содержащий проблемное задание, проект, выполняемый учащимися с использованием интернет-ресурсов. Веб-квест - сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме одного из учебных предметов или межпредметный.

Стоит отметить, что для создания и осуществления веб-квеста необходимо, чтобы педагог обладал высоким уровнем ИКТ-компетентности и доступом к высокоскоростному интернету.

Б. Додж в своих работах описал виды заданий для веб-квестов:

- Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
- Создание плана или проекта на основе заданных условий.
- Изменение формата, объединение информации, полученной из разных источников.
- 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.

Технология веб-квеста обладает такими достоинствами, как смещение акцента на образовательную, развивающую функцию интернет-ресурсов, развитие у учащихся навыков творческой деятельности, сотрудничества, умения работать в команде. Веб-квест позволяет педагогу успешно формировать и развивать у учащихся необходимые для жизни в информационном обществе двадцать первого века компетенции.

Используя технологию веб-квест в работе с классом, можно научить ребят сотрудничеству и сотворчеству, ориентироваться в информационных потоках, приобрести навыки коммуникации, работе с новыми компьютерными технологиями и сервисами, сочетая при этом обучение, воспитание и развитие.

В 2016-2017 учебном году, мы разработали и предложили детские интернет – проекты и веб-квесты для ребят Владимирской области:

- муниципальный веб-квест «Путешествие в лесное царство»,
- муниципальный сетевой проект «Олимпиады»,
- региональный веб-квест «Морской круиз».

С помощью интернет-сервисов, используемых в веб-квестах и проектах, можно создать в образовательном учреждении контент для реализации последующего дистанционного обучения детей, находящихся по состоянию здоровья на домашнем обучении, детей с ОВЗ, или наоборот, высоко-мотивированных детей.

Одним из таких контентов является авторский региональный веб-квест «Морской круиз» для обучающихся 1-4 классов Владимирской области, который был создан по заказу кафедры МОиИТ ПИ ВлГУ имени А.Г и Н.Г. Столетовых (рис.1). Веб-квест проводился с 10 апреля 2017 г. по 30 апреля 2017 г. в рамках Года экологии в России, представлен на региональном сайте WikiВладимир, площадке сетевого профессионального сообщества учителей начальных классов в разделе «Сетевые проекты для начальной школы». Веб-квест проводился в рамках внеурочной деятельности для сетевого взаимодействия учащихся 1-4 классов.

Цель веб-квеста: создание условий для сетевого взаимодействия учащихся, повышение познавательного интереса к окружающему миру, развитие навыков проектной и учебно-исследовательской работы, воспитание любви к природе, а также развитие умений работы в сети Интернет с информационными ресурсами.



Рисунок 1 – Веб-квест "Морской круиз"

Личностные результаты веб-квеста:

- веб-квест помогает развить ответственное отношение к изучаемым предметам;
- работа с веб-квестом закладывает основы целостного мировоззрения, учитывающего многообразие природы морей и океанов;
- повышается стремление к изучению окружающего мира;
- возрастает интерес к использованию ИКТ в учебной деятельности;
- происходит приобретение навыков общения со сверстниками в сетевом сообществе;
- помогает научиться уважительно относиться к чужому мнению;
- научиться уважительно относиться к природе;
- приобрести навыки работы в группе.

Метапредметные результаты веб-квеста:

- веб-квест позволяет приобрести навыки работы с источниками информации;
- развить навыки исследовательской и проектной деятельности;
- научиться соотносить свои действия с планируемыми результатами и осуществлять контроль своей деятельности в ходе веб-квеста в рамках предложенных условий и требований;
- получить опыт самоконтроля и самооценки;
- развить компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты веб-квеста:

- приобретение навыков коммуникативного общения;
- совершенствование навыков умения работать с текстом;

- работа над веб-квестом способствует развитию системного мышления, информационной и медиаграмотности;
- освоение основ информационной культуры, правила безопасного поведения при работе с компьютерными программами, в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- расширение знания о различных способах представления данных, с использованием соответствующих программных средств их обработки.

Участники: 9 команд по 3-9 человека (всего 42 участника и 9 руководителей)

Легендой веб-квеста является приглашение совершить виртуальный морской круиз вместе с героем любознательным юнгой и узнать много интересного про моря и океаны. Проходя этапы квеста, учащиеся могут побывать в роли помощников ботаника, ихтиолога, эколога. Изучить морские водоросли, обитателей морей и океанов, составить памятку по охране водных ресурсов.

Для выявления первоначальных знаний и умений учащихся, им было предложено ответить на вопросы входной анкеты. Веб-квест предполагает работу с Гугл документами. Поэтому при формировании команд для успешного прохождения веб-квеста это умение являлось необходимым и приоритетным. В ходе опроса выяснилось, что 93,3% учащихся обладают умениями по подбору информации в Интернете, однако 6,7% не умеют работать с Гугл документами и подбирать информацию в Интернете им не приходилось. Поскольку на вопрос “Вы знаете правила безопасной работы в Интернете?” 6,2% учащихся ответили отрицательно, то было не лишним, всем участникам веб-квеста продемонстрировать ролики о правилах безопасной работы в Интернете.

После знакомства с Интернет-ресурсами, предложенными нами на 1 этапе веб-квеста, все команды помогли сквозному герою Юнге выполнить задание №1 – разгадать морской кроссворд, ответить на вопросы Русалочки, изучающей моря и океаны нашей планеты, и ответы разместить в авторских презентациях. Все участники веб-квеста проявили желание работать в команде и готовность к сотрудничеству, ответив, что выполнять задания им было интересно. На наш взгляд, совместная работа способствовала повышению интереса при выполнении заданий и снятию первоначальных затруднений у младших школьников.

На 2 этапе веб-квеста командам предлагалось ответить на вопросы ихтиолога - специалиста, изучающего рыб, затем ответы разместить в авторской презентации. Для этого было предложено изучить материал в Интернете, помочь сквозному герою - Юнге выполнить задание: соотнести картинки с названиями морских животных.

Далее на 3 этапе веб-квеста командам предлагалось ответить на вопросы ботаника - специалиста, изучающего растения. Затем ответы разместить в авторской презентации. Для этого было предложено изучить материал в Интернете, посмотреть вместе со сквозным героем Юнгой

тематический мультфильм. В заключении ребятам предстояло оценить свою презентацию в соответствии с критериями.

Таблица 1 – Критерии оценки презентации

Категория	4	3	2	1
Содержание	Ответы на все 9 вопросов специалистов про море включены в презентацию. Презентация убедительна и оригинальна	Не менее 8 ответов на вопросы специалистов про море включены в презентацию. Есть оригинальность.	Не менее 7 ответов на вопросы специалистов про море включены в презентацию. Нет оригинальности.	Менее 6 ответов на вопросы специалистов про море включены в презентацию. Презентация не оригинальна, не убедительна.
Организация Дизайн / Графика	Изображения (фото, картинки, рисунки и т.д.) информативны и поддерживают тему веб-квеста, план презентации. Слайды визуально привлекательны и читабельны.	Изображения (фото, картинки, рисунки и т.д.) информативны, но не поддерживают план презентации. Слайды читабельны, но непривлекательны	Слайды трудно читать. Графика используется, но не вся она информативна и не вся графика поддерживает план.	Четкая структура отсутствует, есть только много фактов. Графика не используется или не поддерживает тему веб-квеста и план.
Техника письма	Не более одной опечатки или грамматической ошибки.	Две или три опечатки или грамматические ошибки.	Четыре опечатки или грамматические ошибки.	Более четырех опечаток или грамматических ошибок.

Источники	Информация об источниках собрана для всех трёх пунктов плана. Все источники ссылаются на заслуживающие доверия веб- сайты	Информация об источниках собрана для двух пунктов плана. Большинство источников ссылаются на заслуживающие доверия веб- сайты	Информация об источниках собрана для одного пункта плана. Только несколько источников ссылаются на заслуживающие доверия веб- сайты.	Не собрано никакой информации об источниках. Информация практически не искалась.
-----------	---	---	--	--

Практически все команды адекватно оценили свою деятельность, пользуясь критериями оценивания.

Далее на четвертом этапе веб-квеста учащимся предлагалось побыть в роли помощников эколога. Нужно было ответить на вопрос: «Как сохранить водное богатство нашей планеты на долгие годы?». Для этого было предложено выполнить творческое задание - разработать памятку по охране водного богатства планеты. Памятку разместить в презентации.

Заключительный этап предполагал создание коллективной работы в совместной Гугл-презентации в форме «Сборника - калейдоскопа презентаций» в соответствии с критериями оценивания.

По желанию можно было выполнить задание № 5, собрать пазл и полюбоваться красотой моря.

В качестве рефлексии каждой команде предлагалось украсить яхту для морского круиза, создав свой авторский ИРЛ (интерактивный рабочий лист), а также составить синквейн (критерии оценивания), провести самооценку работы команды, ответив на вопросы. В заключении проводилась рефлексия для руководителей.

С заданиями справились все. Комментарии были уместны и корректны. В заключении ребята ответили на вопросы итоговой анкеты. Каждая команда достаточно высоко оценила свою работу и совместную работу в группе на заключительном этапе. Всем ребятам понравился веб-квест. Ведь успех и неудачи команды зависят от каждого ее участника. Большинство ребят, участвующие в веб-квесте, были из разных школ и разных городов, сёл и посёлков Владимирской области. В ходе совместной работы они сплотились и нашли новых друзей.

Большинство учащихся считают, что научились работать в Интернете с Гугл документами и искать необходимую информацию, узнали много нового и хотели бы еще поучаствовать в веб-квестах.

Поскольку для некоторых учащихся начальных классов это был первый опыт подобной командной работы, не все участники смогли показать

дружную совместную работу, иногда им не хватало ответственности, взаимоуважения и умения договориться. О чём честно сообщили руководители команд в предложенных формах анкет.

Руководители провели анализ личностных, метапредметных и предметных результатов участников сетевого веб-квеста, высветив проблемы, над которыми нам, учителям, предстоит работать в дальнейшем. После окончания работы и проверки выполнения заданий было проведено обсуждение ошибок, анализ работы команд.

Библиографический список

1. Dodge В. Creating WebQuests. 1999. <http://webquest.org/>
2. Квест-технология в образовании: учеб. Пособие / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая; Забайкал. гос. ун-т. Чита: ЗабГУ, 2016. 164.
3. Быховский, Я. С. Как создать веб-квест для самостоятельной работы учащихся? [Электронный ресурс] / Я. С. Быховский. 2000 – 21 августа. Режим доступа: <http://teacher.fio.ru/news.php?n=59&c=1529>.
4. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся <http://festival.1september.ru/articles/513088/>
5. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест. <http://iktylka.blogspot.com/2009/02/5.html>
6. Dodge В. Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
7. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002. № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07
8. Региональный веб-квест «Морской круиз» <https://clck.ru/BNpYR>
9. Муниципальный сетевой веб-квест «Путешествие в лесное царство» https://docs.google.com/drawings/d/1L7a5H_Sn9rbJ-Z0eZeQSOxJ1cxzUXQ-Nzz3DQJgzbXU/edit
- 10.Муниципальный сетевой проект «Олимпиады». <http://oblachnye-tekhnologii.webnode.ru/>