

Сокеркина О.В, Золотопун Д.В
Белорусский государственный университет, Минск

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЭБ-КВЕСТОВ В ПРЕПОДАВАНИИ

Вэб-квест представляет собой проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются ресурсы сети Интернет. Это своего рода дидактическая структура, согласно которой задается алгоритм действий обучаемых, ориентированный на решение определенных задач.

Данный метод был разработан в США в 1995 г. и быстро стал популярен в США и Европе, а позднее начал применяться в преподавании и в России. В основу создания веб-квестов положен проектный метод, возникший в конце XIX века и получивший психолого-педагогическое обоснование. Автором данного метода был профессор Колумбийского университета У. Килпатрик. Под проектом он понимал всякий целевой проект, где основное намерение рассматривалось как внутреннее побуждение и предполагало постановку цели действия, обоснование его направления, внутреннюю мотивировку и руководство самим процессом.

Любое проектное задание развивает навыки поиска, подбора и анализа информации, умение работать в команде, аргументировать

свою точку зрения, вырабатывать общее решение. Практическое применение указанных навыков и умений основывается на лингвистических, профессиональных знаниях, приобретенных на предыдущих этапах обучения. Таким образом, происходит слияние комплекса знаний по различным дисциплинам: иностранного языка, информационных технологий и основной специальности, что позволяет говорить о такой важной особенности вэб-квестов как междисциплинарность.

Сами вэб-квесты часто делят на категории в соответствии с типом поставленной в них задачи. Это может быть пересказ, компиляция, детективная история, журналистское расследование, разработка дизайна, творческий квест, поиск консенсуса, аналитический квест, научный квест, убеждение.

Выделяют два уровня вэб-квеста, которые необходимо разграничивать между собой. Первый, краткосрочный, заключается в извлечении и обработке информации для формирования базисной основы для дальнейшей работы над проектом. Обычно выполнение данного уровня квеста рассчитано на одно-два занятия. Второй, долгосрочный, уровень квеста предполагает более глубокое вовлечение обучаемого в проект и подразумевает уточнение и трансформацию знаний, полученных им на первом этапе. На финальном этапе обучаемые демонстрируют, какие знания они усвоили, презентуют готовый результат своего исследования либо в Интернете, либо на аудиторном занятии.

Для вэб-квеста характерны следующие особенности:

а) предлагаемый преподавателем материал изучается самостоятельно;

б) роль преподавателя заключается главным образом в консультировании по вопросам, связанным непосредственно с содержанием вэб-квеста или презентацией результатов работы обучаемого по его выполнению;

в) результаты работы отдельных членов команды обсуждаются совместно со всеми остальными студентами, участвующими в выполнении квеста;

г) преподаватель дает рекомендации по использованию электронных источников и оформлению итоговой презентации, включая графические изображения, цветовое оформление и т. д.

Использование вэб-квестов базируется на личностно-ориентированном подходе к добыванию информации, что тесно сопряжено с технологией критического мышления, методами понятийного и трансформационного обучения.

Для того чтобы использование времени, проводимого в Интернете, было рациональным, обучаемые должны иметь четко сформулированные цели и задачи.

Краткосрочный и долгосрочный уровни квеста направлены на то, чтобы обучаемые могли как можно лучше и продуктивнее использовать интернет - источники для получения нужной информации.

Обычно взб-квест включает в себя следующие части:

1. Введение. Данный этап необходим для подготовки к основной части работы и сбора базовой информации.

2. Постановка задачи. Задача должна быть интересна учащимся, осуществима на практике и согласована с общими целями обучения на данном этапе.

3. Формирование списка информационных источников, которые требуются для выполнения проекта. Основные источники должны входить непосредственно в сам квест и быть снабжены ссылками на ресурсы сети Интернет, рекомендуемые к использованию. Данные информационные источники могут содержать ссылки на взб-документы, электронные адреса специалистов, работающих в данной предметной области, поисковые базы, список литературы по теме. Систематизированная таким образом информация позволяет сэкономить время на поиски, быстрее находить необходимый для квеста материал и избежать бесцельного блуждания в Интернете.

4. Процесс. Деление взб-квеста на четкие этапы, подробно описанные для облегчения работы учащихся.

5. Разработка рекомендаций по организации информационного материала. Формирование списка наводящих вопросов, указаний по формированию основной структуры проектной работы, установка временных рамок.

6. Заключение. В заключении суммируется основная информация по работе над проектом, содержатся выводы и результаты, побуждающие учащихся расширить свои знания и опыт при помощи дополнительных источников информации.