**ВЕБ-КВЕСТ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ К**

**ПОИСКОВО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Нестеренко Наталья Васильевна

МКОУ СШ № 4 г. Котово

учитель математики

 Образование должно формировать у человека те умения и навыки, которые позволят ему в будущем быть конкурентоспособным в своей профессиональной сфере:

* самостоятельность,
* ответственность,
* коммуникативность,
* умение организовать творческую деятельность,
* работать в команде,
* планировать этапы своей работы,
* умение оценивать результаты.

 Именно проектно-исследовательская  деятельность способствует развитию таких умений и навыков. Любая проектная деятельность предполагает наличие определенной [совокупности учебно-познавательных приемов](https://lh3.googleusercontent.com/-UwvYpAH6WTM/UAawB8Aom9I/AAAAAAAAAQQ/-1EafsBissY/w591-h519-no/pic_01_06.jpg), которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов.

Как организовать деятельность учащихся при работе на проектом таким образом, что бы достигались образовательные, воспитательные результаты и поддерживался интерес к изучаемой проблеме?

 И вот здесь встает новое понимание места и роли учителя в учебном
процессе. Наряду с традиционной ролью появляются следующие роли: учитель-консультант, учитель-модератор, учитель-тьютор. Он должен идти в ногу со временем, быть современным и интересным для учеников. Для реализации этих функций педагог должен владеть соответствующими инновационными педагогическими приемами и технологиями,
средствами ИКТ в преподавание учебных предметов.

 Основная проблема, с которой сталкивается учитель при разработке и организации
урока при системно-деятельностном обучении – создание условий для проявления
познавательной активности обучающихся, выбор тех средств ИКТ, которые позволят
оптимально организовать учебный процесс, направленный на формирование у школьников
не только предметных результатов, но и универсальных учебных действий.

 На помощь педагогам пришёл веб-квест, который стал одним из популярных видов образовательных интернет-технологий, представляющий собой личностно-ориентированный, проектный подход к обучению, направленный на запрос и переработку информации, обеспечивающий среду для решения проблемных вопросов и коллективного сотрудничества, стимулирующий развитие творческого и критического мышления. Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными. Это - способ полезного использования Интернета с одновременным вовлечением учащихся в те виды мышления, которые требуются в XXI веке: анализ, синтез и оценка информации.

 Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации. Учащемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются учителем, а часть они могут найти сами, 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.

**Структура веб-квеста**

**Введение**- ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
**Задание**, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
**Ресурсы** - список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.
**Процесс работы** - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
**Оценка** - описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.
**Заключение**- раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

**Этапы работы над веб-квестом.** Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом:

1.    На первом этапе учитель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Возможна работа в группах при выполнении заданий.

2.   На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

3. На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде web – сайта, html – странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. На этом этапе закладываются такие черты личности как, ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией. В завершении работы над заданием, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

 Работа с веб-квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде web–сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

Примеры:

1. разработанный мастер- класс для учителей в виде веб-квеста по теме: ” **Организация проектно-исследовательской деятельности учащихся с использованием облачных технологий**” (Нестеренко Н.В.)
2. разработанный веб-квест по информатике итехнологии для учащихся 8 класса по теме:”**Электронные таблицы в домашней экономике**” (Шалаева Н.Г.)

Таким образом, Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач:

* Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем.
* Создает возможность развитию навыков общения Интернета, тем самым, реализуя основную функцию– коммуникативную.
* Веб – квест поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки
* Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений;
* Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;
* Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов.

**Трудности и проблемы.** В реальности, конечно же, картина не столь радужная, и существует немало трудностей, можно выделить самые явные: - для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть; - технология web-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности; медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов).

 И не смотря на это, настоящего учителя никогда не пугали трудности, а наоборот закаляли и учили находить пути выхода для достижения главной задачи: создание ситуации успеха для обучающегося, мотивируя его к саморазвитию.