

«Технология веб-квеста как один из способов реализации системно-деятельного подхода в обучении»

(разработка веб-квеста «Приметы и их происхождение»)

Основные тенденции образования всегда отражают векторы развития общества, вот почему социальные и экономические условия сейчас требуют подготовки выпускников, способных самостоятельно ориентироваться в мире информации. На помощь в формировании творческой независимой личности приходит системно-деятельный подход, в основе которого лежат современные образовательные технологии, такие как проектно-исследовательская деятельность и образовательные веб-квесты.

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

Впервые термин «веб-квест» был предложен Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета в Сан-Диего в 1995 году.

Веб – квест имеет четкую структуру. Он состоит из следующих разделов:

- Введение - краткое описание темы веб-квеста. Этот раздел предназначен для привлечения интереса учащихся.
- Задание - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.
- Порядок работы и необходимые ресурсы - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом.
- Оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки.

Заключение - краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.

- Использованные материалы - ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста.

- Комментарии для преподавателя - методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

Виды веб-квестов.

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными. Б.Додж выделяет 3 принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.
2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.
3. По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ (retelling tasks), компиляционные (compilation tasks), загадки (mystery tasks), журналистские (journalistic tasks), конструкторские (design tasks), творческие (creative product tasks), решение спорных проблем (consensus building tasks), убеждающие (persuasion tasks), самопознание (self-knowledge tasks), аналитические (analytical tasks), оценочные (judgment tasks), научные (scientific tasks).

Результаты использования технологии веб-квестов, их плюсы и минусы.

Использование данной технологии в процессе обучения дает возможность: повысить мотивацию учащихся, сформировать информационную, учебно-познавательную, коммуникативную и социокультурную компетенции.

Применение технологии веб-квестов способствует формированию у учащихся следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:

Личностные результаты:

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видах деятельности;
- формирование мотивации изучения иностранных языков и стремления к самосовершенствованию;
- формирование коммуникативной компетенции в межкультурной и межэтнической коммуникации;

готовность и способность обучающихся к саморазвитию; сформированность мотивации к обучению, познанию, выбору индивидуальной образовательной траектории; ценностно-смысловые

установки обучающихся, отражающие их личностные позиции, социальные компетенции;

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать альтернативные пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и выводы;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
 - развитие исследовательских учебных действий, включая навыки работы с информацией: поиск и выделение нужной информации, обобщение и фиксация информации;

Предметные результаты:

- умение воспринимать на слух аутентичные тексты, понимать содержание аутентичных текстов при чтении, составить письменное и устное высказывание по теме, вести диалог и монолог, адекватно использовать в речи лексические и грамматические единицы в зависимости от предложенного контекста;
- употребление в речи основных норм этикета, расширение знаний о культуре своей страны и стран изучаемого языка;

Применение технологии веб-квестов на уроке имеет ряд достоинств для учителя:

- web-квесты дают учителю ясный образец того, как проводить проектную работу;
- модель работы с web-квестами используют огромное число учителей в самых разных странах, поэтому в Сети можно найти много интересных разработок. Начать можно с выбора готового продукта и использовать его без изменений (или, может быть, слегка изменив);
- в Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные web-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, массу методических советов для учителей о том, как и где найти полезные сайты при создании web-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию;
- учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении задания. В итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания;
- повышает заинтересованность учащихся;

К трудностям применения данной технологии могу отнести:

- Для выполнения проекта ученики и учитель должны иметь доступ в Сеть;
- Технология web-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности.

Подводя итог, можно с полной уверенностью утверждать, что технология веб-квестов является одним из эффективных способов реализации деятельного подхода, так как в процессе работы над веб-квестом учащиеся выступают в роли активного субъекта жизнедеятельности, способного самостоятельно осуществлять учебную деятельность, контролировать ее, создавать итоговый продукт и оценивать его.

Итак, веб-квест – это удобная форма работы для активизации учебной деятельности, повышения интереса к предмету, а главное – уместная в рамках реализации деятельностного подхода к обучению как основного подхода реализации ФГОС.

Superstitions and their origins

WebQuest

Introduction

Have you ever worried that a black cat crossed your path? Have you ever said something like: Oh no, today is Friday the 13th...! Or have you ever knocked on wood believing that the action would help you to pass your next exam? If you did so then you are one of the millions of people in many different cultures around the world who share these kinds of beliefs. Daily life is full of things we believe are lucky or unlucky or bring us good or bad fortune, but few of us actually know where these beliefs come from.

TASK

You will act as a historian and investigate superstitions and their origins. You will be arranged in groups of 4 to learn four categories of superstitions more detailed. You will use websites given to collect all the information. Moreover, you will have to make up your own superstitions that refer to school. The last step will be to present the most interesting superstitions and their origins. To do this, you will create a visual product to share. You might make a poster, a brochure or a PP presentation.

PROCESS

Step 1.

You will be arranged in groups of 4 students. Each group member will look up information individually on the websites given. There will also be a link to video clips on the topic. The group members will come together to discuss the information that was researched. There will be 4 roles in the group: reporter, recorder, illustrator and time manager. You will have a few minutes to decide who will take which role.

Roles

- The **reporter** will be in charge of presenting the poster to the class.
- The **recorder** will be in charge of writing the information agreed upon by the group.
- The **illustrator or designer** is in charge of making a poster or a brochure.

- The **time manager** will be in charge of watching how long each task takes and that each member in the group is on task.

Step 2.

Explore the following websites for the information and choose one you need only for your group.

Group № 1

Bad luck superstitions.

Members of your group have to choose information about superstitions that are believed to bring bad luck. Investigating websites learn the origins of these superstitions.

Group №2

Good luck superstitions.

Your task is to look for superstitions that bring good luck and their origins.

Group №3

Weird superstitions.

Students of your group have to search for the strange superstitions and their origins.

List of resources:

<http://www.livescience.com/14141-13-common-silly-superstitions.html>

<http://www.buzzle.com/articles/superstitions-and-their-origins.html>

<http://www.buzzle.com/articles/superstitions/>

http://www.bukisa.com/articles/109838_superstition-and-their-origins-examples-of-superstitions-and-how-they-may-have-originated

<http://shedreamsoftravel.com/2014/06/12-strange-superstitions-around-the-world/>

<http://www.youtube.com/watch?v=gXcfIa06Dm8>

<http://www.youtube.com/watch?v=8yPJwjEE3oI>

Step 3.

Choose information individually and then discuss it with your group members. Decide which superstitions you're going to present.

Try to make up your own superstitions about school according to the category of your group.

Step 4.

Arrange all the information chosen as a visual product – a poster, a brochure or a PP presentation. For a brochure or a poster you may use the following website -

Step 5

This is your final step! You will present your final project (from step 5) to the class. Be sure to include all the communication skills we've discussed in class:

- Maintain eye contact with your audience
- Speak loudly and clearly enough for all to hear
- Use expression and enthusiasm that is appropriate to your topic
- Tell why you selected the superstitions presented
- Tell about your own superstitions

EVALUATION

Criteria	Beginning 1	Developing 2	Accomplished 3	Exemplary 4	Score
<i>Creativity</i>	Students showed no creativity.	Students showed a little creativity.	Students showed a good amount of creativity.	Students showed an excellent amount of creativity	
<i>Knowledge of Content</i>	Students demonstrated no knowledge of the subject matter. No facts or inaccurate facts were given	Students demonstrated little knowledge of subject matter. Some facts were accurate and relevant.	Students demonstrated a good amount of subject matter Most facts were accurate and relevant.	Students demonstrated an excellent amount of Subject matter. All facts were relevant and accurate.	
<i>Presentation</i>	Students presented their product poorly with no eye contact, poor voice projection and it lasted less than 1 minutes.	Students presented poster in a basic manner with minimum eye contact, voice projection and it lasted 2-3 minutes.	Students presented poster well with good eye contact, voice projection and it lasted 3-5 minutes.	Students presented poster excellently with great eye contact, voice projection and it lasted 5-7 minutes.	
<i>Team work/collaboration</i>	Students showed no	Students showed little	Students showed a good	Students showed an excellent amount	

	collaboration while in groups. There was a lot of arguing and confusion.	collaboration while in groups. There was a little arguing and confusion	amount of collaboration while in groups. There was a little arguing and confusion.	collaboration while in groups. There was no arguing and confusion.	
<i>Use of English</i>	Students showed poor knowledge of English grammar and vocabulary, pronunciation was rather bad	Students used grammar and vocabulary not always properly. There were a lot of mistakes in pronunciation	Students showed good knowledge of English grammar and vocabulary. There were some pronunciation mistakes	Students showed excellent knowledge of grammar and vocabulary. Pronunciation was almost perfect	

Congratulations!

You have successfully completed your webquest!

When reflecting on this project, think about:

- What superstitions do you believe in? Do you still think they are true after completing this webquest?
- Is it important to believe in superstitions? Why?
- Can superstitions make us more confident and calm?
- Why do people make up superstitions?
- Read a funny poem on the topic:

Don't step on crack, you'll break your momma's back
 Avoid a black cat, you're luck will go flat
 Broken mirrors, seven years.
 Knock on wood, yes you should
 If I sneeze, say God Bless you please
 Spill the salt toss it over, watch out for a four leaf clover
 An opened umbrella, A lucky horseshoe
 Under the ladder, something old and something blue

I hope you had fun on this “superstitional “ webquest!

