

УДК 37:004.023

**Т. С. Жаманбаев,**факультет математики, информатики, физики и технологии,  
Омский государственный педагогический университет  
Научный руководитель: канд. пед. наук Т. П. Фисенко

## Образовательные веб-квесты как средство интеграции знаний обучающихся

В статье раскрывается сущность образовательных веб-квестов, анализируются положительные и отрицательные стороны их внедрения, указывается роль и возможности веб-квестов при интеграции знаний учащихся, выделяются направления для интеграции.

**Ключевые слова:** веб-квесты, информационные технологии, интернет-ресурсы, интеграция предметных знаний, межпредметные связи.

Современные школьники родились в эпоху, когда различные гаджеты и интернет стали неотъемлемой частью жизни большинства людей. Электронные носители, цифровая информация пришли на смену привычным для предыдущего поколения конспектам, книгам, поискам сведений в библиотеке. Соответственно, большинство современных подростков быстрее и легче осваивают информационные технологии, чем их родители. Они естественно чувствуют себя в интернет-пространстве, успешно используют в своей жизни различные программные продукты. В век современных технологий и цифровизации образования средства и методы обучения и воспитания получили дальнейшее развитие, появились новые возможности для организации учебного процесса, способные заинтересовать и мотивировать обучающихся к самостоятельной поисково-исследовательской деятельности.

Сегодня при проведении уроков, организации внеклассных и дополнительных занятий с учениками учителя всё активней включают в работу презентации, используют образовательные платформы, сервисы для консультирования и информирования учащихся. Однако такое привлечение информационных технологий не способно в полной мере раскрыть запросы общества, выделенные в образовательных стандартах, достижение которых возможно через активизацию познавательной деятельности учащихся. Поэтому при поиске новых технологических подходов использования информационных ресурсов, способных заинтересовать учеников, повысить качество их обучения, соответствующих требованиям Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), мы выделили технологию «веб-квест».

Образовательный веб-квест — проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения

которого используются информационные интернет-ресурсы. Таким образом, учитель сначала формулирует задания, ищет информацию в интернете, затем дает учащимся соответствующие гиперссылки, по которым можно найти изучаемый материал. Всё это сохраняется на определенном веб-ресурсе, оформленном и структурированном как веб-квест. Учащиеся выполняют предложенные задания веб-квеста, по завершении которого представляют собственные веб-страницы по данной теме либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Особенность веб-квестов в том, что они могут быть представлены в форме головоломок, зашифрованных заданий, проблемных задач на интересную, актуальную для учеников тему. Поэтому они выступают в виде средства, которое позволяет ученику прийти к открытию нового в интересной форме, а не просто получить очередную порцию информации.

Несмотря на то, что идеи технологии «веб-квест» были предложены еще в 1995 г. американским профессором Б. Доджем и получили достаточно широкое распространение в ряде стран, в России разработки в этой области приходятся только на последнее десятилетие.

Анализ исследований, посвященных внедрению веб-квестов в учебный процесс в нашей стране, свидетельствует о том, что данная технология используется преимущественно при проведении занятий по иностранным языкам, а также в качестве одной из форм организации проектной деятельности учащихся. Авторы отмечают несомненные достоинства учебных веб-квестов: повышение заинтересованности учащихся в изучении дисциплины; повышение мотивации обучения; возможность использования различной для восприятия

информации (текстовая, графическая, видео- и звуковая) и др. [1].

Однако среди общих положительных результатов работы с веб-квестами встречаются и другие, более критические взгляды, например в статье Е. Н. Елохиной [2]. Выделенные недостатки касаются в первую очередь проведения веб-квестов. Среди них можно указать: отсутствие должной заинтересованности учащихся (не актуальная тема); недостаточная проработка групповой работы (не распределены роли, не обозначены обязанности каждого); возможность случаев, когда учащиеся применяют не предложенные ссылки для изучения информации, а выполняют запрос в поисковике, используя случайную информацию, бесконтрольно блуждая по интернет-страницам.

Поэтому при проектировании веб-квестов следует учитывать описанные сложности, решая их через подбор проблемных задач, исходя из возраста, интересов учащихся с учетом того, что решение осуществляется поэтапно и раскрывается через промежуточные результаты и не может быть сразу найдено в интернете. В зависимости от целей урока и его содержания участие в веб-квестах может быть организовано как в индивидуальной, так и в групповой форме, но при четком распределении ролей участников и при условии, что от работы каждого члена команды зависит общий результат.

Для того чтобы решить возникшее затруднение нередко требуется посмотреть на проблему с разных точек зрения, собрать информацию, соответствующую различным областям знаний. Таким образом, применение данной технологии способно решить задачи межпредметной интеграции знаний. Интеграция возможна в двух основных направлениях:

1. Интеграция в условии задания. Проблемная задача сформулирована так, что требует использования информации из нескольких предметных областей. При этом предметные цели для разных школьных дисциплин могут быть различными. В качестве ведущего предмета следует выделять тот, в рамках которого ученики приобретают новый опыт, знания, а не просто применяют и закрепляют уже имеющиеся.

2. Интеграция при решении задачи. Веб-квест организуется как ролевая игра, когда учащиеся делятся на группы, каждая из которых выполняет свою миссию. В результате объединяются результаты, полученные каждой группой по решению

отдельных частей задачи с позиции разных предметных областей. При общей канве задачи ученики получают возможность выбрать близкое им направление для решения при последующем выборе общей стратегии решения.

Следует отметить, что при решении каких-то жизненных ситуаций человек использует весь багаж своих знаний, а чем солидней этот «багаж», чем разнообразней связи между отдельными учебными блоками, тем эффективней, масштабней может быть предложенное решение. Таким образом, интеграция рассматривается нами не только как средства для использования технологии «веб-квест» в учебном процессе, но и как одна из его целей. С учетом того, что не все учащиеся с одинаковым интересом посещают все школьные предметы, такая технология рассматривается как дополнительное средство для мотивирования к изучению, осознанию важности отдельных дисциплин.

При раскрытии межпредметных связей особенность веб-квестов проявляется в том, что при их проектировании возможно привлекать сведения не только из традиционно близких областей, например таких, как биология и химия, математика и физика, но соединять сразу несколько — пусть не всегда относящихся к одному профилю. Так, решая в рамках веб-квеста задачу о планировании туристической поездки, учащиеся будут проводить расчеты, работать с картами, изучать особенности цели путешествия, т. е. привлекать математические, исторические и географические знания. Веб-квест на тему «Вокруг окружности» позволяет с разных позиций решить задачу о том, насколько взаимосвязано и замкнуто всё в нашем мире. При этом учащиеся разбиваются на группы, каждой из которых достается одна из следующих ролей: социолог, филолог, геометр, географ, историк, физик, искусствовед. При рассмотрении поставленного вопроса происходит углубление в одном из направлений при последующем обобщении приобретенного опыта и критическом анализе полученных результатов.

Следует отметить, что проектирование и реализация интегрированных учебных веб-квестов требуют большой подготовки со стороны учителя или нескольких учителей, поэтому внедрение данной технологии следует начинать на элективных курсах, в рамках внеурочных занятий при поддержке и корректировке деятельности учащихся на всех этапах.

1. Горбунова О. В., Кузьминова Н. С. Веб-квесты в педагогике как новая дидактическая модель обучения // Школьные технологии. — 2013. — № 2. — С. 59–66.

2. Елохина Е. Н. Критический анализ проведения веб-квеста на уроках английского языка в основной школе: достоинства и недостатки // Перм. пед. журн. — 2008. — № 9. — С. 132–136.