***Quest в переводе с английского языка*** - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

***Веб-квест (webquest) в педагогике*** - ***проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета.*** Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Bernie Dodge и Tom March.

Веб-квест направлен на развитие у учащихся навыков аналитического и творческого мышления; преподаватель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности.

Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

***Структура веб-квеста***

Веб-квест состоит из следующих разделов:

***Введение*** - краткое описание темы веб-квеста.

***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. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

***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.

B.Dodge описывает следующие виды заданий для веб-квестов:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Пересказ** | **Планирование и проектирование** | **Самопознание** |
| Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа. | Разработка плана или проекта на основе заданных условий | Любые аспекты исследования личности |
| **Компиляция** | **Творческое задание** | **Аналитическая задача** |
| Трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры | Творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика | Поиск и систематизация информации |
| **Детектив, головоломка, таинственная история** | **Достижение консенсуса** | **Оценка** |
| Выводы на основе противоречивых фактов | Выработка решения по острой проблеме | Обоснование определенной точки зрения |
| **Журналистское расследование** | **Убеждение** | **Научные исследования** |
| Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов) | Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц | Изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников |

Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год).

***ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ВЕБ-КВЕСТОМ***

Начальный – командный

Студенты знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.

Распределяются роли в команде: по 1-2 человека на 1 роль.

Все члены команды должны помогать друг другу и учить друзей работе с компьютерными программами

Ролевой этап

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Т.к. цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

Задачи:

1. поиск информации по конкретной теме;

2. разработка структуры сайта;

3. создание материалов для сайта;

4. доработка материалов для сайта.

Заключительный этап

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие, как преподаватели, так и студенты путем обсуждения или интерактивного голосования.