«Применение интернет технологиий на уроках иностранного языка »

Глазунова Анна Валерьевна

МБОУ «СОШ№11» г. Нижнекамск, Республика Татарстан,

Согласно Концепции модернизации Российского образования необходимо формировать личность с современным научным мировоззрением, развивать интеллектуальные способности и познавательные интересы обучающихся, создавать условия для освоения информационных технологий. Ключевое условие реализации ФГОС – это системно-деятельностный подход в образовании. В связи с этим, педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. К ним можно отнести проектно-исследовательскую деятельность и образовательные веб-квесты**.**

Что такое *веб-квест*? «*Quest* в переводе с английского языка – *продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой*.

*Веб-квест* в педагогике –проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

*Образовательный веб-квест*– это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу».

*Типы веб-квеста:*

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

Целью *краткосрочных* проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным web-квестом может занимать от одного до трёх занятий. Они могут быть легко использованы на школьных уроках по многим предметам.

*Долгосрочные* веб-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца, может быть, на четверть или даже учебный год.

*Виды задания Веб-Квеста*

*Пересказ* – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в *новом* формате: создание презентации, плаката, рассказа.

*Планирование и проектирование* – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

*Самопознание*– любые аспекты исследования личности.

*Компиляция*– трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

*Творческое задание*– творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

*Аналитическая задача* – поиск и систематизация информации.

*Детектив, головоломка, таинственная история* – выводы на основе противоречивых фактов.

*Достижение консенсуса* – выработка решения по острой проблеме.

*Оценка* – обоснование определенной точки зрения.

*Журналистское расследование* – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

*Убеждение* – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

*Научные исследования* – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

*Всякий веб-квест предполагает определённую структуру*:

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, инструменты для сбора и фиксации информации 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 рубрик. 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.

*Создание веб-квеста (пошаговая инструкция)*

1. Определите тему.
2. Выберите сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания веб-квеста. Для начинающих можно

использовать презентацию в формате Power Point на своей страничке сайта.

1. Придумайте задания. Выберите форму, в которой ученики получат задание:
* презентация (напр. программа PowerPoint – расширение **.***ppt*).
* в виде текста (напр. программа Word – расширение *doc*).
* визуальный материал. (картинки, фотографий и т.д. в виде архива – расширение *zip, rar*).

4.  Продумайте систему оценивания.

5**.**  Подберите источники информации, которыми будут пользоваться ученики для поиска ответов.

6.  Разместите веб-квест на сайте.

*На сайте Zunal WebQuest Maker – FREE*можно создат свой веб-квест абсолютно бесплатно. Для этого необходимо *зарегистрироваться* (создать логин) на сайте. Веб-квест создаётся поэтапно.

Страниц (этапов) семь:

1. *Title*– стартовая страница.
2. *Introduction* – вступление.
3. *Tasks* – общие задачи.
4. *Process*- процесс работы.
5. *Evaluation* – критерии оценивания.
6. *Conclusion* – вывод.
7. *Teacherspage* – страничка для учителя

*Веб-квест как форма проблемного обучения*

Веб-квест является одним из современных средств использования информационно-коммуникационных технологий в целях создания урока, ориентированного на учеников, вовлеченных в учебный процесс.

Главная особенность веб-квестов - это то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы обучающихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, обучающиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве. Ученикам дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются педагогом, а часть они могут найти самостоятельно, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Применение технологии веб- квест имеет следующие преимущества:

- организация работы в форме целенаправленного исследования;

- мотивация обучающихся к изучению нового материала;

- активизация самостоятельной, индивидуальной или групповой деятельности обучающихся, которой они сами управляют.

Работа над веб–квестом развивает такие умения, как умение сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. Учащиеся не просто собирают информацию, но и трансформируют ее, чтобы выполнить задание. У учащихся повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто реальное, что ведет к эффективности учебного задания. Меняется и роль учителя на уроке. Он становится консультантом, наставником.

Перед тем как разработать и провести веб-квест, среди учащихся 11класа был проведен опрос, который показал, что они не были знакомы с данной технологией, но им было интересно принять участие в веб-квесте. Веб-квест был разработан с учетом текущей тематики уроков и интересов учащихся (тема – tv or not TV programms chose).

*Этапы работы над веб-квестом на примере урока английского языка «TV or not TV» в 11 классе по УМК «New Millennium English»:*

I этап. Погружение в проект + II этап. Организация деятельности – педагог объясняет ребятам о том, что такое веб-квест, показываает его структуру, расскаыает, что указывается в той или иной части веб-квеста. Далее, ребятам предлагается выполнить разработанный веб-квест, показав его содержание, цели, задачи, задания. В ходе совместного обсуждения установили возможные формы работы. Ребята разбились на группы, распределили роли каждого члена группы. Также в ходе обсуждения было выбрано наиболее оптимальные формы представления конечного результата их групповой и творческой работы в виде брошюры.

III этап. Осуществление деятельности. – Ребята следуют разделам веб-квеста, выполняют необходимые задания, работают в группах и индивидуально (изучение информации, лексики, отработка полученных знаний). На данном этапе ученикам было разрешено использование мобильного телефона как средство получения информации, для перехода по ссылкам по QR-коду. Педагог следил за процессом, если возникли ли какие-либо трудности или требовалась помощь, то консультировал.

IV этап. Презентация результатов. - Завершение работы, демонстрация результатов работы ребят, анализ проделанного, рефлексия, отзывы учащихся, их впечатления, взаимооценка деятельности, обобщение полученных результатов при помощи мини книжки брошюры, где в ходе изучения материала, ученики, не только выполняли задания, но и пополняли лексикон, тренировали грамматические структуры.

Из всего выше казанного следует сделать вывод, что использование веб-квеста в образовательной технологии деятельностного типа в полной мере реализуется ФГОС и развивает интеллектуальные способности и познавательные интересы обучающихся.

Список литературы.

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.

2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". –

3. Ван лоо Э., Брон Ж. Т., Янсен Ю. Эксперименты в обучении русскому языку, основанном на задачах (task-based learning): "ярмарка языков" и "веб- квест по русскому языку и страноведению" // Русское слово в мировой культуре. Материалы Х конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. СПб., 2003.

4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7.

5. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест.

6.Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты.

7. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся