

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВЕБ-КВЕСТОВ КАК СРЕДСТВА АКТУАЛИЗАЦИИ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Чибисов А.А.,

учитель биологии и химии,

Большесосновский филиал МБОУ Заворонежской СОШ,

Мичуринский район

Цифровая образовательная среда меняет содержание и структуру образования, характер взаимодействия участников образовательного процесса. В процесс образования включаются цифровые формы и методы обучения, а новая роль учителя предполагает реализацию новых форматов отношений на уроке. «Горизонтальное онлайн-обучение» создает условия, в которых и учитель, и ученик имеют одинаковые возможности для получения необходимых знаний, а процесс обучения из пассивного становится активным.[2]

Согласно федеральному государственному стандарту качественное образование должно обеспечивать личностные, предметные и метапредметные результаты. К последним относят освоенные межпредметные понятия: умение самостоятельно ставить цели учебной деятельности, достигать их и правильно оценивать достигнутый результат, контролировать свою работу, обобщать, классифицировать, выстраивать логические рассуждения, преобразовывать знаки, символы и модели для решения учебных задач. Метапредметные навыки - это важнейшие универсальные навыки для всех сфер жизни человека, совокупность умений, необходимые для профессиональной деятельности в условиях постоянно меняющихся условий жизни, и учитель должен владеть технологиями, позволяющими эффективно формировать и развивать эти навыки. [1]

Одним из перспективных направлений формирования метапредметных навыков является технология создания веб-квестов. Хочу поделиться опытом работы по

применению веб-квестов во внеурочной деятельности учащихся.

Благодаря моему активному участию в сетевых конкурсах, тренингах, мастер-классах, проводимых Тамбовским областным институтом повышения квалификации работников образования, я освоил различные цифровые сервисы и широко их применяю в практической деятельности для создания собственных авторских веб-квестов.

Помимо развития метапредметных навыков, веб-квесты способствуют расширению кругозора обучающихся, мобилизации их творческих способностей, интереса к знаниям, творчеству. В процессе работы над веб-квестом выявляются особо одарённые ребята, проявляющие интерес к различным наукам, появляются возможности развития этого интереса и применения полученных знаний в их будущей профессии.[5]

Перед началом работы я определяю:

- цели и задачи веб-квеста;
- целевую аудиторию и количество участников;
- сценарий веб-квеста;
- необходимое интернет-пространство и ресурсы;
- дату проведения;
- как заинтересовать участников.

Каждый мой веб-квест имеет индивидуальную структуру, но в целом, основные этапы можно определить следующим образом.

Введение. На этом этапе я формулирую проблему, знакоблю с темой, провожу подготовительную работу. Темы подбираю так, чтобы при работе над ними каждый учащийся углубил свои метапредметные навыки, приобрел новые знания по смежным областям знаний и различным предметам. Подробно разбирается структура веб-квеста, очередность выполнения каждого этапа творческих заданий.

Информационное погружение. В каждом веб-квесте имеется раздел, где участники с помощью наводящих вопросов определяют для себя информационное поле действия, в котором они должны получить необходимые для прохождения каждого этапа веб-квеста знания. Это своего рода вектор, направляющий их работу. Ребята

погружаются в тему, вовлекаются в интересный процесс добывания знаний.

На этапе **выполнения** учащиеся выполняют задания, используя заранее определенные веб-ресурсы. Стадия выполнения предполагает создание одного или нескольких готовых мультимедийных продуктов, которые ребята затем представляют в конце работы. На этапе выполнения заданий формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются умения сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. [4]

Оценивание. На этом этапе происходит обсуждение результатов работы над веб-квестами. Работы участников оценивает не только жюри, но и сами команды. Происходит взаимооценивание. Итоги веб-квеста, как правило, подводятся 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.

Необходимым этапом является **рефлексия**. Самооценивание, анализ проделанной работы, возможность высказаться о том, что получилось, а что не удалось, причины, по которым участников постигла неудача, что можно улучшить, чему научились и что понравилось больше всего являются необходимым условием формирования критического мышления, обобщения, синтеза и анализа деятельности.

Таким образом, мы видим, что веб-квест способствует развитию у обучающихся метапредметных образовательных результатов, способствует более эффективной организации учебного процесса и формированию качеств гармоничной личности, соответствующей модели обучающегося. Преимущества веб-квестов очевидны, и данная технология достойна массового внедрения в учебный процесс. Она применима

к любому школьному предмету. Эта технология подходит как для организации урочной индивидуальной или групповой работы, так и для внеклассной работы.[3]

С 2020 года я сотрудничаю с группой в Фейсбуке «Самоучительская» и образовательным центром on-skills.ru. Эти сообщества позволяют каждому желающему научиться создавать различные интерактивные упражнения к уроку, его главный принцип - «научился сам, научи других». Так, в июне 2021 я провел для участников данной группы открытый мастер класс по теме: «Создание интерактивных квестов в сервисе Genially» и принял участие в качестве члена жюри 2 международного конкурса веб-квестов on-skills.ru, за что был награжден благодарственным письмом за профессиональную помощь в оценивании работ. На протяжении 2 лет мною были пройдены свыше 10 онлайн-курсов центром on-skills.ru.

С 27 июля по 11 августа 2021 года я провел дистанционный мастер-класс для учителей образовательных организаций России и ближнего зарубежья при содействии Владимирского Института Развития Образования имени Л.И. Новиковой. В моем мастер-классе приняло участие 8 педагогов различных предметных областей из различных регионов, городов и стран ближнего зарубежья. Мой мастер-класс получил высокую оценку от организаторов и участников проекта.

За период 2019-2021гг. совместно с МКУ Информационно-методическим центром Мичуринского района мною были разработаны и реализованы следующие веб-квесты:

-межрегиональный веб-квест: «Поклонимся Великим тем годам». В квесте приняли участие всего 35 команд из городов: Хабаровска, Ульяновска, Рассказово, Тамбова, Моршанска и Мичуринск, и 3-х районов: Никифоровского, Мичуринского и Жердевского;

-межмуниципальный веб-квест: «Путешествие в страну ВПР- Великого, Прекрасного и Разумного». Всего приняло участие 38 команд из Мичуринского и Никифоровского районов, городов Мичуринска и Тамбова;

-межмуниципальный веб-квест: «Святые женщины Руси». Приняло участие всего 25 команд из 9

муниципалитетов: Мичуринского района, Моршанского района, Никифоровского района, Петровского района, Староюрьевского района, Сосновского района, Первомайского района, городов Мичуринска и Моршанска.

Межрегиональный веб-квест: «Поклонимся Великим тем годам» был удостоен звания победителя областного конкурса медиаресурсов Урок XXI века в 2020 году. Главной целью данного веб-квеста было осуществление наставнической деятельности по ориентированию детей в цифровом пространстве и воспитание патриотизма, социально значимых личностных качеств. При создании этого веб-квеста команды были разбиты на 2 возрастные категории: 5-8классы, 9-11 классы. Согласно отзывам, многим детям очень понравилось участвовать в данном веб-квесте.

Межмуниципальный веб-квест «Путешествие в страну ВПР- Великого, Прекрасного и Разумного» был удостоен звания победителя 3 степени международного конкурса веб-квестов on-skills.ru. Всего на конкурс было принято 2000 веб-квестов, прошли конкурсную экспертизу свыше 700 веб-квестов, в финал вышли только 10 лучших веб-квестов и 3 веб-квеста были названы победителями. Данный веб-квест был разработан для учащихся по трем предметам – математике, русскому языку, окружающему миру. Задания были подобраны разноуровневые, но приближенные к школьной программе, чтобы участники веб-квеста не просто решали конкурсные задания, а параллельно могли повторять пройденные на уроках темы, готовиться к всероссийской проверочной работе.

Хочется отметить, что с каждым годом число участников из образовательных учреждений района увеличивается.

Образовательный веб-квест позволяет решить довольно обширный список задач:

— вовлечь каждого ребёнка в активный познавательный процесс, научить самостоятельно работать с информацией;

— развить интерес к различным областям знаний, развить критическое мышление, творческие способности,

сформировать навыки исследовательской деятельности, расширить кругозор, эрудицию;

— воспитать чувство ответственности за выполнение задания, дисциплину.

Следует отметить, что учащиеся активно включаются в работу, многие добиваются больших успехов, по сравнению с традиционным обучением по данной теме. Применение игровых методов вызывает у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений, стимулируют познавательную активность. Веб-квест – это образовательная технология, способствующая развитию мышления и способности принимать решения в нестандартной ситуации, т.е. способствует развитию у учащихся метапредметных образовательных результатов.[4]

Информационные ресурсы:

1. Дурноглазов Е.Е., Кузнецова Е.А., Шевердин И.В., Горбулина Т.С., Колесниченко К.А. Методическое пособие «Цифровая образовательная среда электронного обучения» - Курск, 2019. – 64 с

2. Кузнецов А.А., Семенов А.Л. О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии» // Информатика – 2001. - № 17. – с. 21

3. Напалков С. В. Модельное представление использование тематических образовательных Web-квестов в качестве средства развития познавательной самостоятельности школьников / С. В. Напалков, М. И. Зайкин // Мир науки, культуры, образования, 2013, с.262-265.28.10.2013.

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

5. Николаева Т.В. Неформальное обучение как приоритетное направление развития системы дополнительного профессионального образования // Электронное обучение в непрерывном образовании. – 2016. – № 1. – С. 119

6. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб.пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.