**Введение в Web-квест технологии**

**Квест (англ. Quest)** – «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифоло­гии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов постро­ения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Термин «веб-квест» впервые был предложен Берни Доджем, профес­сором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) в 1995 году.

**Образовательный веб-квест** – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются ресурсы Интернета. Разрабатываются веб-квесты для максимальной ин­теграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными. Веб-квесты можно использовать для работы с учащимися, родителями, коллегами.

**Образовательный веб-квест** – это сайт (или блог) в Интернете, с которым работают участники образовательного процесса, выполняя ту или иную зада­чу (Быховский Я. С.). В зависимости от этой задачи, веб-квесты могут быть как краткосрочными, например, для углубления и расширения определенных понятий, так и долгосрочными, в таком случае они служат для обобщений, углублений зна­ний по определенной теме.

Веб-квест состоит из набора заданий, выполняя которые участник продвига­ется к определенной цели. Только при правильном выполнении одного задания участник может получить «ключик», открывающий следующую дверь, к новому этапу. Задания могут быть разными: от создания презентации, рассказа до анали­тической задачи, дедуктивного расследования.

Веб-квест предполагает создание проблемного задания с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются ресурсы сети Интернет. Веб-квест может быть предметным (посвящен решению отдельной образовательной задачи в рамках учебного предмета, темы) и межпредметным (в одной теме используются задания из разных предметных областей).

Различают также два типа веб-квестов в зависимости от сроков реализации: краткосрочные (2–3 недели) и долгосрочные (от 2–3 месяцев до года). Но более двух месяцев использовать технологию веб-квеста нецелесообразно. Большая часть работы выполняется учащимися дома.

Виды заданий для веб-квестов Разработчиком веб-квеста как учебного задания Берни Доджем определены следующие виды заданий для успешного использования технологии веб-квестов:

 **пересказ** — свидетельствует о понимании темы на основе представления материалов из разных источников в ином формате. Результат работы может быть оформлен в виде презентации, рассказа и т. д.;

 **планирование и проектирование** — предполагает разработку плана или проекта на основе заданных условий; самопознание — включает в себя любые способы исследования личности, заставляя ученика ответить на вопросы о себе (моральные проблемы, планы на будущее, вопросы самосовершенствования);

**компиляция** — преобразование информации, полученной из разных источников в итоговый продукт (книгу кулинарных рецептов, виртуальную выставку и др.); творческое задание — творческая работа в определенном жанре (пьеса, стихотворение, песня, видеоролик); аналитическая задача — изучение темы путем анализа проблемы, исследование внутренних связей, нахождение сходств и различий;

 **детектив, головоломка, таинственная история** — решение головоломки, раскрытие загадки, тайны; достижение консенсуса — выработка решения по проблеме; оценка — обоснование определенной точки зрения;

**журналистское расследование** — репортаж о событии, предполагающий объективное изложение информации; научные исследования — изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных источников.

Особенностью образовательной технологии веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся находится на специально созданном веб-сайте. Учитель предоставляет учащимся ссылки на ресурсы сети Интернет, где полностью или частично содержится информация по изучаемой теме.

 Веб-квест имеет, как правило, четкую структуру (введение в игровую ситуацию, постановка проблемного вопроса, распределение ролей, выполнение заданий в рамках роли индивидуально или в группах, оценивание, подведение итогов) и его подготовка проходит по определенным этапам.

**Этапы работы над Веб-квестом:**

**Начальный – командный**.  Участники знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде. Все члены команды должны помогать друг другу.

**Ролевой.**  Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания.

Задачи:
1. Поиск информации по конкретной теме;
2. Разработка структуры сайта, презентации;
3. Создание материалов для сайта, презентации;
4. Доработка материалов для сайта, презентации.
**Заключительный.** Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения.