

Обучение через развлечение: активизация познавательной деятельности обучающихся при прохождении веб-квеста

*Григорова Елена Сергеевна,
Учитель информатики
МБОУ Гимназии № 4 г.о. Самара*

Умение учиться, т. е. способность к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта определяется уровнем развития у учащегося навыков учебной работы, обеспечивающих его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса. Центр тяжести в школьном образовании перемещается с усвоения определенной суммы фактов на формирование умения и потребности самостоятельно пополнять свои знания, ориентироваться в постоянно растущем потоке информации.

Любопытный факт: мы знаем, что самое эффективное обучение происходит из личной увлеченности. Но при этом, если ребенку что-то слишком не нравится, мы сразу напрягаемся: «Ага, значит, ерундой занят, надо перенаправить его на более нужное и полезное дело». В любом разговоре об образовании обязательно появляется тема низкой заинтересованности учеников в процессе и результатах обучения. Как их учить, если им это не интересно, не нужно, и вообще, одна половина класса хочет быть видеоблогерами, другая — сомневается, но точно знает, что знания о решении задач на расчет количества информации ей не пригодятся. Как заинтересовывать обучающихся своим предметом?

Всем учителям приходится трудно: надо действовать по методичке, впихнуть в занятия обязательную программу и при этом увлекать, заражать своим пылом, просвещать и открывать глубины. Современные дети не пойдут за 10 километров за порцией текста и упражнений из учебника. Они избалованы информацией, пресыщены, переели. Ее слишком много, всего не то что не усвоить, но и глазом не окинуть. И видеоблогеры выигрывают рядом с учителями!

В том, что школьники не привыкли вгрызаться в гранит науки и копать глубоко, принято обвинять клиповое мышление — прыжки по верхушкам, снятие сливок, наиболее легкоусвояемой и яркой информации. Что смог — зацепил, что не смог — пробежал по диагонали. Когда рядом много призывных текстов, звуков и образов, ты должен сориентироваться, выбрать наиболее ценное. Но поскольку перспектива неясная, внимание удерживается на рекламной анимашке, на которой рекламируется очередная компьютерная игра. У сегодняшних школьников под столом смартфоны, на которых орки дубасят друг друга реалистичными дубинами, из телевизора на них прыгают пятнистые обитатели диких джунглей, в 3D-версии танцуют роботы, образовательные передачи показывают мир, преобразованный супер-телескопами, супер-микроскопами и супер-стетоскопами.

Для многих учеников школа — это скучная и бессмысленная рутина, которая убивает их возвышенную душу. Множество детей не хотят ходить в школу. Слишком

часто школа становится местом, в котором систематически подавляют стремление к творчеству и индивидуальность. Местом, в котором всем правит смертная тоска.

Считаю, что иногда необходимо давать ученикам больше свободы. На уроке ученики в большинстве случаев следуют тем инструкциям, которые мы разработали для них, выполняют те задания, которые мы навязываем им. Но, каким бы интересным это задание не было с точки зрения учителя, с какой стати оно должно быть интересно ученику?

Необходимо активнее привлекать своих учеников не только как исполнителей нашей воли, но и как её создателей. Готовить такие задания, при выполнении которых ребята сами будут стремиться узнавать новое.

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. С этой целью многие учителя уже давно привлекают ресурсы сети Интернет. Одно из возможных решений данной проблемы это технология веб-квест.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание, проект с использованием интернет-ресурсов.

Веб-квест – сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме.

Веб-квест способствует:

- поиску Интернет информации, которую поручает учащимся учитель,
- развитию мышления учащихся на стадии анализа, обобщения и оценки информации,
- развитию компьютерных навыков учащихся и повышению их словарного запаса,
- поощрению учеников учиться независимо от учителя,
- развитию исследовательских и творческих способностей учащихся,
- повышение личностной самооценки.

Преимущество данной технологии состоит в том, что она применима к любому школьному предмету.

Эта технология подходит как для организации урочной индивидуальной или групповой работы, так и для внеклассной работы.

В ходе организации работы школьников над веб-квестами реализуются следующие цели:

- **образовательная** — вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.
- **развивающая** — развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.
- **воспитательная** — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач, так как в процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

- использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде;
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

Веб-квест как образовательная технология опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового. Согласно данному подходу, учитель становится не урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучающихся. Учителем создаются условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучающихся и поддерживается их инициатива. В свою очередь, ученики становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

Обучающиеся нашей гимназии всегда и с удовольствием участвуют во всевозможных интернет-проектах, конкурсах, веб-квестах. Поэтому в качестве обобщающего подведения итогов по теме «Кодирование информации» для обучающихся 7-х классов было решено провести не контрольное тестирование, а веб-квест.

Квест состоял из восьми разноплановых заданий, в ходе выполнения которых ребятам было необходимо разобраться с различными системами шифрования информации и применить полученные знания на практике. Шифры Цезаря, азбука Морзе, шифр Брайля и многие другие не применяются в информационных технологиях. Однако, знания о этих системах кодирования позволяют расширить кругозор обучающихся, заинтересовать их творческим процессом расшифровки.

Веб-квест создавался на платформе сайта Гугла. Ответы обучающиеся вносили в формы, созданные с помощью ресурса Диска Google, что позволяло наглядно отследить время и дату ответов, их правильность в сравнении с эталонным образцом. Задания, представленные к рассмотрению обучающимся, содержали интригу и были направлены на самостоятельный поиск недостающей для верного ответа информации в сети интернет.

Страница веб-квеста:

<https://sites.google.com/site/laboratoriatainstvennyhkodov2/home>