

Список литературы

1. *CourseSites Quick Start Guide*. CourseSites by Blackboard. Copyright 2012. Blackboard Inc. [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.coursesites.com/bbcswebdav/xid-3041499_1 (дата обращения: 09.02.2015).

2. *Демонстрация* процесса формирования персонального курса на основе шаблона курса и УМКД с использованием основных возможностей п/с ЭО: Методическое пособие к очному инструктажу уровня «Преподаватель». - Москва, 2013. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://lms.dvfu.ru/files/Dokumenty/Documentation/Formirovanie%20kursa-ykirillov.pdf> (дата обращения: 09.02.2015).

УДК 316.614-053.6:[371.311.1:004.738.5]

О.В. Гурова

ВЕБ-КВЕСТ КАК ИНСТРУМЕНТ СОЦИАЛИЗАЦИИ ПОДРОСТКА

Гурова Ольга Викторовна

gov9@yandex.ru

ГБОУ ДПО «Институт развития образования Сахалинской области», Россия, г. Южно-Сахалинск

WEBQUEST AS A TOOL SOCIALIZATION OF ADOLESCENTS

Gurova Olga Viktorovna

GBOU DPO «Institute for Educational Development of Sakhalin region», Russia, Yuzhno-Sakhalinsk

Аннотация. В статье представлены возможности использования веб-квеста для успешной социализации современного подростка, описаны его основные этапы разработки, особенности организации деятельности учащихся и учителя.

Abstract. The paper presents the possibility of using the web quest for successful socialization of the modern teenager, described its main stages of development, especially the organization of activities of students and teachers.

Ключевые слова: социализация, веб-квест.

Keywords: socialization, Web Quest.

В концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России дано следующее определение понятию социализация - усвоение человеком социального опыта в процессе образования и жизнедеятельности посредством вхождения в социальную среду, установления социальных связей, принятия ценностей различных социальных групп и общества в целом, активного воспроизводства системы общественных отношений. [1]

Из данного определения следует, что для успешной социализации личности подростка ему необходимо в процессе усвоения, принятия ценностей, существующих в современном

обществе учиться выстраивать социальные взаимоотношения и проявлять активную гражданскую, общественную позицию.

Современное общество часто называют информационным, а детей – аборигенами цифрового мира. Часто родители жалуются на то, что подросток подолгу играет за компьютером в агрессивные игры; на то, что много времени он бесцельно проводит в социальных сетях.

На наш взгляд, существуют современные педагогические технологии, позволяющие использовать возможности информационно-коммуникационных технологий и сети интернет для успешной социализации подростка. Одной из таких современных технологий является квест-технология. Технология веб-квест дает возможность соединять и комбинировать различные информационные ресурсы новыми способами, развивать творческие способности и навыки проблемного мышления, а так же способствовать успешной социализации.

По мнению многих ученых (Быховский Я. С., Бовтенко М. А., Сысоев П. В., Б. Додж и др.) применение квест-технологии позволяет учащимся проходить полный цикл мотивации от внимания до удовлетворения, знакомиться с материалом, позволяющим учащимся исследовать, обсуждать и осознанно выстраивать новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавать проекты, имеющие практическую значимость.

Веб-квест — это вид учебной деятельности, включающий в себя три основных элемента, которые отличают ее поиска информации в сети интернет: во-первых, наличие проблемы, которую нужно решить; во-вторых, поиск информации по проблеме осуществляется учащимися самостоятельно. Каждый из участников группы имеет четко определенную роль и вносит вклад в решение общей проблемы в соответствии со своей ролью, в-третьих, решение проблемы достигается путем обсуждения полученных результатов и достижения согласия между всеми участниками проекта. [2]

Особенностью веб-квеста является то, что учитель дает учащимся список веб-сайтов, соответствующих тематике веб-квеста и уровню знаний учащихся.

В процессе работы учащиеся получают не готовые к употреблению знания, а сами ведут поисковую деятельность.

Совместная работа над веб-квестом развивает у учащихся: навыки поиска информации в сети интернет; мышление учащихся на стадии анализа, обобщения и оценки информации; коммуникативную и ИКТ-компетентность учащихся.

Так же работа над веб-квестом способствует расширению словарного запаса учащихся, поощряет получать знания независимо от учителя. Веб-квест имеет более узкую направленность, чем любое задание, связанное с поисковой деятельностью в Интернете. Вместе с тем, он предлагает возможность более эффективного использования учебного времени. Он позволяет учителю отследить траекторию деятельности учащихся и легко оценить реальный ее результат. Как правило, веб-квесты разрабатываются для максимальной интеграции информационно-коммуникационных технологий в образовательный и воспитательный процесс.

Научный и практический интерес к современным информационным технологиям продиктован естественной потребностью образования в поиске, внедрении и использовании новых путей воздействия на традиционный педагогический процесс с целью повышения качества образования.

Для того, чтобы веб-квест повлиял на процесс успешной социализации подростка необходимо соблюдать ряд требований к нему таких как: интересный сюжет, простота навигации по разделам, материалы веб-квеста и задания должны соответствовать возрасту и способностям учащихся, должна быть продумана и организована групповая деятельность учащихся, использование визуальных ресурсов, интеграция с другими видами учебных материалов по теме, веб-квест должен содержать встроенный механизм оценки деятельности учащихся. [3]

При подборе заданий, направленных на социализацию подростка, актуальным видится использование социальных сервисов веб 2.0, которые позволяют использовать различные техники визуализации результатов деятельности (ментальные карты, диаграммы «фишбоун», облака тегов, доски объявлений, блоги) ориентированных на коллективный подход к разработке интеллектуальных продуктов при децентрализованном участии большого количества участников образовательного процесса.

Обратная связь от педагога чаще всего имеет вид комментариев с анализом результатов целой группы (включающего примеры и пояснения), предназначенного для группы учащихся. Дополнительная степень свободы, заключается в возможности взаимной оценки работ участниками веб-квеста, что является непростой организационной задачей и подразумевает наличие определенного уровня культуры у участников, которые имеют опыт работы в совместных документах.

Ключевым разделом любого веб-квеста является шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата.

Веб-квест как образовательная технология опирается на системно-деятельностный подход к обучению. Согласно данному подходу, учителю необходимо таким образом организовать образовательный процесс, чтобы учащиеся осваивали новое знание в деятельности. Педагог должен создать условия для самостоятельной умственной деятельности учащихся и всячески поддерживать их инициативу в процессе работы над веб-квестом. В свою очередь, учащиеся становятся полноценными «соучастниками» процесса обучения, имея возможность работать над социально-значимыми проектами, что будет положительно влиять на их успешную социализацию.

Список литературы

1. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России в сфере общего образования: проект/ А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков. Рос. акад. образования. — М.: Просвещения, 2009.
2. Новикова А. А., Федоров А. В. Медиаобразовательные квесты // Инновации в образовании. — 2008. — № 10. — С. 71—93.
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / под ред. Е. С. Полат. — М., 2011. — С. 8.