ВВЕДЕНИЕ

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 используют проектную технологию, привлекая ресурсы

сети Интернет. Но обилие информации в сети и ее качество не только не упрощают

процесс работы над проектом, но и усложняют его. Одно из возможных решений

данной проблемы это технология веб-квест.

Перед российским профессиональным образованием стоит серьезная проблема выработки таких образовательных технологий, которые позволят сформировать у студентов общекультурные и профессиональные компетенции, отвечающие требованиям образовательных стандартов. В этих условиях актуальным становиться обучение студентов способам поиска, отбора и обработки учебной и научной информации, преобразуя их в новые знания. Существует достаточно методов и способов решения этого вопроса, разработанных в рамках реализации компетентностного подхода. Наиболее интересным является организация самостоятельной научно-исследовательской деятельности как при выполнении индивидуального задания, так и в командной работе. Особую значимость сегодня приобретает именно организация научно-исследовательской деятельности, т.к. она выступает фактором саморазвития, самоопределения, оказывает существенное влияние на личностно-профессиональное становление будущего специалиста. Успешная организация учебно-исследовательской деятельности студентов позволяет сформировать у них определенные компетенции. Компетенция – это подтвержденная способность использовать знания и умения для достижения успеха в учебной или профессиональной деятельности. Важной составляющей в профессиональной компетенции современного студента является информационная компетентность, включающая такие компоненты, как компьютерная грамотность, опыт индивидуальной и групповой деятельности с использованием информационных технологий. Веб-квест позволяет сочетать в себе несколько интерактивных методов обучения: проблемное обучение, ролевая игра, метод проектов, приемы информационно-коммуникативных технологий, дифференцированное обучение.

Геймификация на современном этапе развития образования имеет важную роль в формировании компетенций у обучающихся.

«Геймификация (от англ. gamification, геймизация) – применение для прикладного программного обеспечения и веб-сайтов подходов, характерных для компьютерных игр в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг».

Данный термин является заимствованием и отчасти идентичен понятию «Игровые технологии» в отечественной педагогике. Основу игровых технологий составляет игра как форма деятельности людей и активный метод обучения. Однако есть и определенные различия у данных понятий. Обучение на основе игры побуждает учиться лучше за счет элемента соревновательности.

К образовательным технологиям, отвечающим совре­менным требованиям, может быть отнесена квест-техноло­гия. Истоки разработки связаны с созданием и применением веб-квестов в образовательных целях Б. Додж и Т. Марча (США, 1995). Термин «веб-квест» (WebQuest) был введён Б. Додж – профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего, разработавшим методику использования Интернета для интеграции в учебный процесс при решении учебных проблем.

Образовательный веб-квест — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Модель веб-квеста была разработана Берни Доджем в Университете штата Калифорния в Сан-Диего в феврале 1995 года с целью максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения.

**Предметная область: веб-квест «Битва за Москву»** разработан для проведения внеклассных мероприятий в рамках изучения **ОДБ.04 История (моноквест)**, патриотическое воспитание.

**Возрастная категория обучающихся:** 1 курс.

**Цель веб-квеста:**

* Углубление знаний обучающихся по теме «Битва за Москву», «ВОВ».
* Развитие познавательной активности, критического мышления, творческого потенциала при изучении истории.

**Задачи:**

* расширить общекультурный кругозор обучающихся посредством знакомства их с различными источниками информации.
* совершенствовать знания по истории, используя компьютерные технологии.
* повышение мотивации к самообучению
* формирование новых компетенций на основе использования ИТ для решения учебных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов.), умений находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
* реализация творческого потенциала;
* повышение личностной самооценки;
* развитие самостоятельности;
* развитие коммуникативных умений и умений работы в группе; (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
* развитие мышления;
* повышение словарного запаса;
* навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями.

**Совершенствуются следующие универсальные учебные действия:**

* критическое мышление
* технологическая и информационная грамотность
* навыки сотрудничества

**Личностные результаты:**

* Использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций, публикаций для представления результатов поисковой и исследовательской деятельности;
* Выражать своё мнение по проблеме;
* Аргументировать свою точку зрения;
* Составлять планы письменных и устных сообщений;
* Привести примеры, иллюстрирующие изучаемую проблему;
* Анализировать, сопоставлять факты и делать выводы;
* Обрабатывать полученную информацию;
* Находить нужные информационные ресурсы;
* Применять творчески свои идеи.

**Метапредметные результаты:**

* Способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности;
* Способность осуществлять информационный поиск, оценивать степень значимости источника;
* Умение структурировать найденную информацию;
* Проводить анализ найденной информации, делать выводы на основе совокупности отдельных фактов;
* Осознание правил и норм взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
* Навыки использования средств ИКТ для сопровождения интеллектуальной деятельности, развития универсальных учебных действий.

**Образовательный продукт:** [**https://sites.google.com/d/1bINJeGEnZoHkTgEYdSSkcQPYQT278HQd/p/1ckP1j7RUErUfoSAQZnJdUtr0Ii\_IJyp-/edit**](https://sites.google.com/d/1bINJeGEnZoHkTgEYdSSkcQPYQT278HQd/p/1ckP1j7RUErUfoSAQZnJdUtr0Ii_IJyp-/edit)

**Продолжительность:** 1 неделя.