

ТЕХНОЛОГИЯ: Вебинары с использованием веб-квест технологий для дистанционного обучения в высшей школе

Тема: **ТЕКСТ КАК ОБЪЕКТ ФИЛОЛОГИИ**

1курс филфак, 1к. ФИЯ, дисциплина «Основы филологии»

Цель: Осуществление дистанционной координации поисково-творческой и информационной деятельности студентов путем моделирования виртуального пространства в форме онлайн-семинара с интеграцией веб-квестовой технологии.

Новая идея: Использование в вебинаре технологии веб-квест позволит максимально оптимизировать учебный процесс в комфортных условиях виртуальной «аудитории», что даст возможность дистанционно управлять поисковой и коммуникативной деятельностью студентов.

Учебный процесс можно сконструировать таким образом, что формируются условия для стимулирования психического и интеллектуального развития студентов путем использования средств аудио-, видео обмена информацией. Использование виртуального обучающего семинара (вебинара), в котором будут использованы элементы технологии Web-квест – привлечены проблемные задания с элементами ролевой игры, для выполнения которого будут использованы информационные ресурсы Интернета, позволит максимально оптимизировать учебный процесс.

1. Актуальность и практическая значимость технологии

Компьютерная коммуникация находится сегодня на острие глобальной информационной революции и не может не затрагивать образование. Не удивительно, что политики, бизнесмены, педагоги все чаще обращают внимание на эту область, которая обещает радикально изменить современную практику образования. Ежегодно проходят многочисленные конференции по проблемам «обучения на расстоянии», развернула свою работу Федерация Интернет Образования. Современность требует новых подходов к образованию, обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Для этого необходимо широкое информационное поле деятельности, различные источники информации, различные взгляды, точки зрения на одну и ту же проблему, побуждающие обучающихся к самостоятельному мышлению и результативной деятельности.

Оптимизировать учебный процесс в вузе позволяет обращение к новым подходам и технологиям, опирающимся на инструментарий Web 2.0. Так называемые Web – технологии представляют комплекс технических, коммуникационных, программных методов решения задач организации совместной деятельности преподавателя и студентов с применением сети Интернет.

Мы остановили свой выбор на одной из интерактивных форм – вебинаре.

Вебинар по своей сути есть интерактивный семинар дистанционно отдаленных студентов и преподавателя (преподаватель, находясь перед своим компьютером, ведет занятие и общается с аудиторией с помощью веб-камеры, микрофона и наушников (динамиков). Обмен информацией происходит в аудио-, видеоформате и в чате). Мультимедийные средства позволяют демонстрировать слайды, графики, схемы и видеозаписи, загружать документы в разных форматах, использовать «доску для рисования», проводить опросы.

Мы интегрировали две разные формы дистанционно-интерактивного обучения (такие как обучающий семинар и веб-квест) на одном семинарском занятии.

Веб-квест (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Веб-квест – это не простой поиск информации в сети. Студенты, работая над заданием, собирают, анализируют, обобщают информацию, делают выводы, формируя и защищая собственную точку зрения. Творческий процесс преобразования информации из разных источников способствует развитию мышления и дает основу для прочных знаний.

Практическая ценность использования в обучении указанной технологии позволит:

- формировать у студента на каждом этапе его движения (от незнания к знанию) необходимый объем и уровень компетентности для решения определенного класса познавательных задач и соответственного продвижения от низших к высшим уровням мыслительной деятельности;
- развивать творческий потенциал в ходе выполнения эвристических и исследовательских заданий, использования моделирующих программных сред, использования эвристических технологий обучения;
- формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания, развивая навыки информационной деятельности человека;

- повысить мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету, находясь при этом в разных пространствах реального мира;
- развивать алгоритмическое и конструктивное мышление на основе опыта практического использования программных продуктов Интернет;
- формировать информационную культуру и социальные качества студентов, на основе обучения с использованием web-сайтов, форумов, ЧАТов, социальных сервисов web 2.0 («живой журнал» или «блог», «Wiki», «Youtube»).

Для студентов эта технология создает значительные преимущества по экономии времени и других ресурсов, поскольку позволяет включаться в интерактивный образовательный процесс в удобное для себя время и в удобном месте.

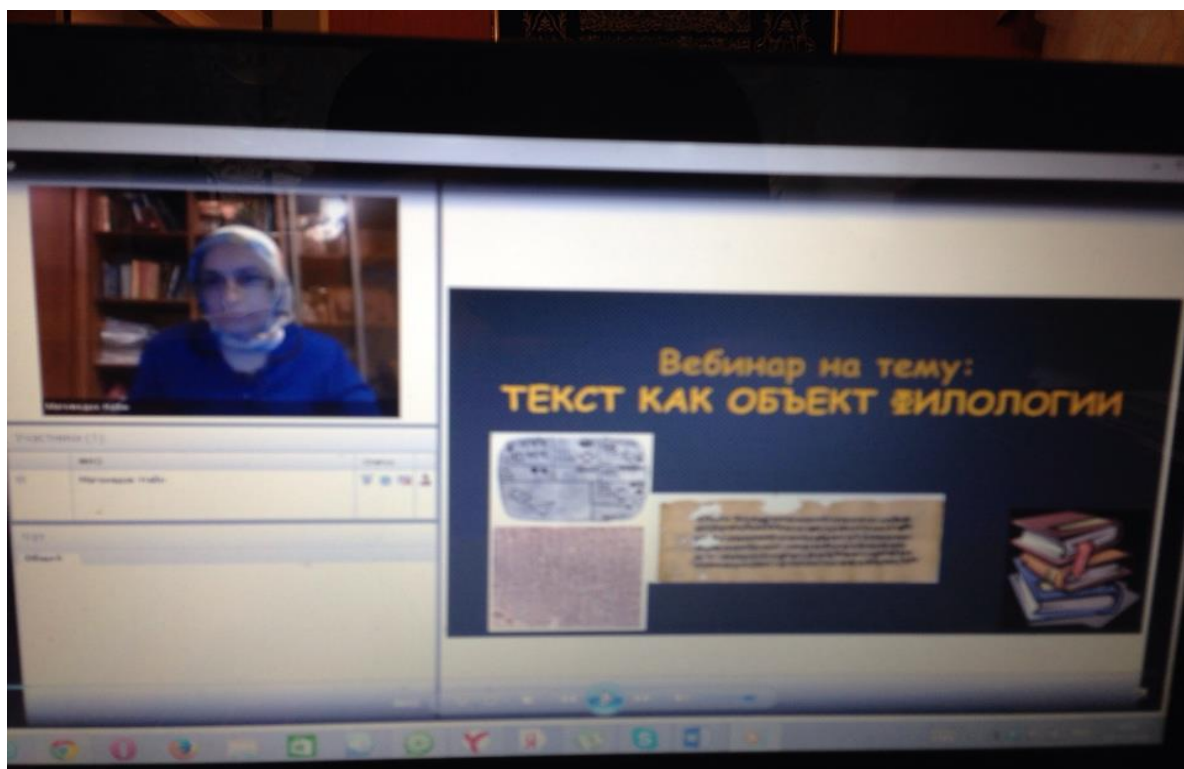
Важная особенность вебинаров заключается в том, что они могут быть «встроены» в тренинги и образовательные программы совместно с системой дистанционного обучения. Сочетание этих двух технологий (платформ) создает предпосылки для гарантированного достижения планируемых результатов обучения, так как возможности онлайн общения преподавателя с обучающимися на вебинаре дополняются качественным контролем за самостоятельной работой студентов.

Методологические основы данной технологии:

- Интернет - информационный ресурс, доступный каждому обучающему
- Координирующая и направляющая роль виртуального преподавателя
- Интеграция обучающего семинара и веб-квест технологий
- Интерактивное взаимодействие всех участников вебинара .

Идея заключается в возможности дистанционно управлять поисковой и коммуникативной деятельностью студентов.

Для успешной реализации указанной технологии необходимо разработать поэтапно структуру и содержание первой части вебинара (Сообщение базовых понятий и определений по теме с использованием презентации) и второй части, которое представлено в форме вебквест-задания, оно является достаточно сложным как по структуре, так и в содержательном плане. Для обучения по гуманитарным дисциплинам такого рода веб-поисковые задания типа «Путешествие по ...» призваны в комплексе своих этапов осуществить дистанционную координацию поисково-творческой деятельности студентов.



Наш образовательный веб-квест «Приключения древнего свитка» представлен в форме сайта в Интернете, состоит он из нескольких, связанных единой сюжетной линией разделов (3 раздела), насыщенных ссылками на другие ресурсы Интернет.

Наш веб-квест состоит из следующих разделов – **предыстория**, **основное задание (формулировка задания)**, **роли и необходимые ресурсы**, **оценка работы студентов над веб-квестом**, **заключение**, **страничка с комментариями для преподавателя**.

ВВЕДЕНИЕ. Во введении к веб-квесту необходимо представить общие сведения для целевой аудитории дистанционно отдаленных студентов. Если квест представлен в форме ролевой игры или с каким-либо участием в сценарии, то необходимо подробно описать функции каждой роли, назначение и задачи этой роли. Основная проблема всего веб-квеста, вокруг которой будет сосредоточен Web-поиск описывается именно в данном разделе. Здесь же дается предварительный план работы, обзор всего квеста.

ЗАДАНИЕ. Здесь размещаются основные задачи прохождения квеста, которые ведут к конечному результату всей деятельности студентов-участников. Преподаватель формулирует общее задание и как его проходить.

Но не нужно указывать на этапы (шаги) прохождения квеста, т.к. это будет описываться в разделе **ПРОЦЕСС**.

ПРОЦЕСС Для реализации поставленной цели, какие же шаги следует пройти студентам-участникам? В этом разделе веб-квеста описываются списком этапы процедуры прохождения и поиска информации.

Описание этого раздела также поможет другим преподавателям адаптировать его для своих занятий и по другим темам и дисциплинам.

Это своеобразное руководство к действиям: как организовать и представить собранную информацию, связанной, к примеру, общей концепцией, с определением временных рамок и др.

Студенты будут обращаться к онлайн ресурсам, которые преподаватель определил, а также сами будут искать в Интернете при прохождении этого путешествия по разным уровням. Преподаватель дает набор ссылок, справочную информацию, остальное – студенты.

Здесь представлено основное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (создать презентацию).

В разделе этого блока, мы поместили некоторые рекомендации, как обработать и систематизировать собранную информацию (как использовать, например, блок-схемы, сводные таблицы, концептуальные карты или другие структурные элементы), разместили фрагменты аудио-видеозаписей по теме, иллюстрации, отрывки текстов.

Таким образом, данный квест имеет указанную навигацию на страничке сайта.

Создавая микромир, в котором студенты могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство, написание интерактивной истории, когда студенты могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления (этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин); создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы; интервью online с виртуальным персонажем и многое другое – все это позволяет преподавателю на расстоянии координировать поисковую и коммуникативную деятельность студентов.

«Прохождение по уровням» представляет собой виртуальное путешествие вместе с главным героем Свитком, при выполнении которого студенты делятся на две группы «Лингвисты» и «Литературоведы». Всего в квесте три уровня:

УРОВЕНЬ 1. ТЕКСТ – ПАМЯТНИК ПИСЬМЕННОСТИ И КУЛЬТУРЫ (XII в.)

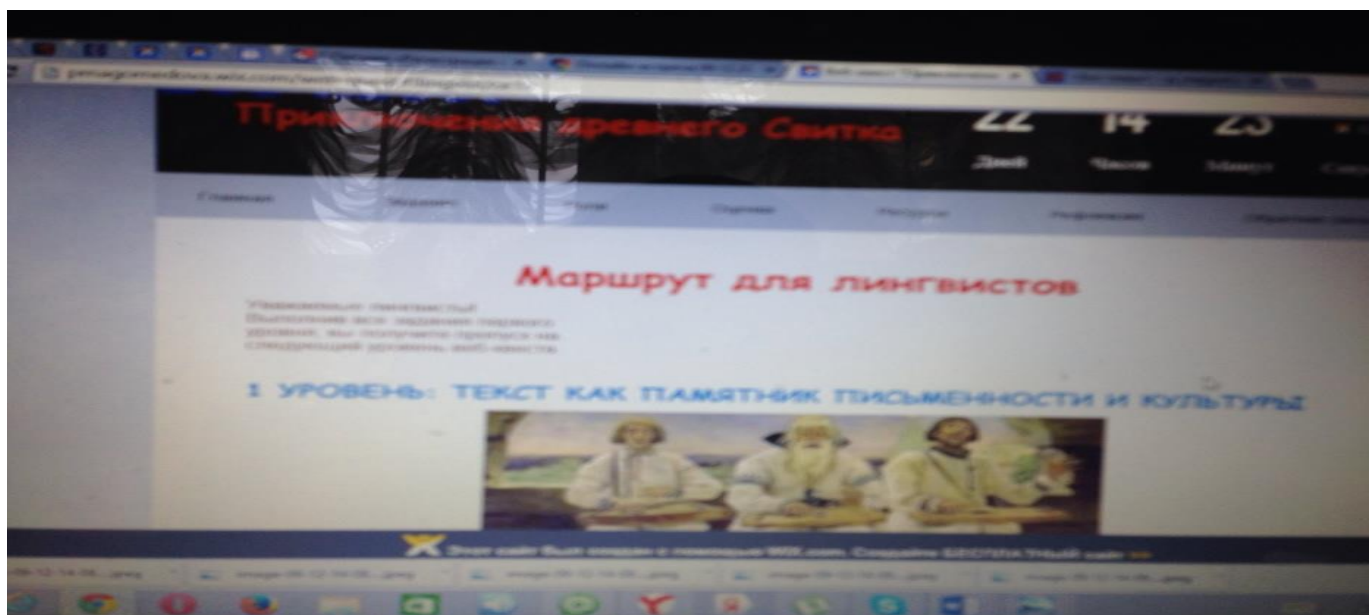
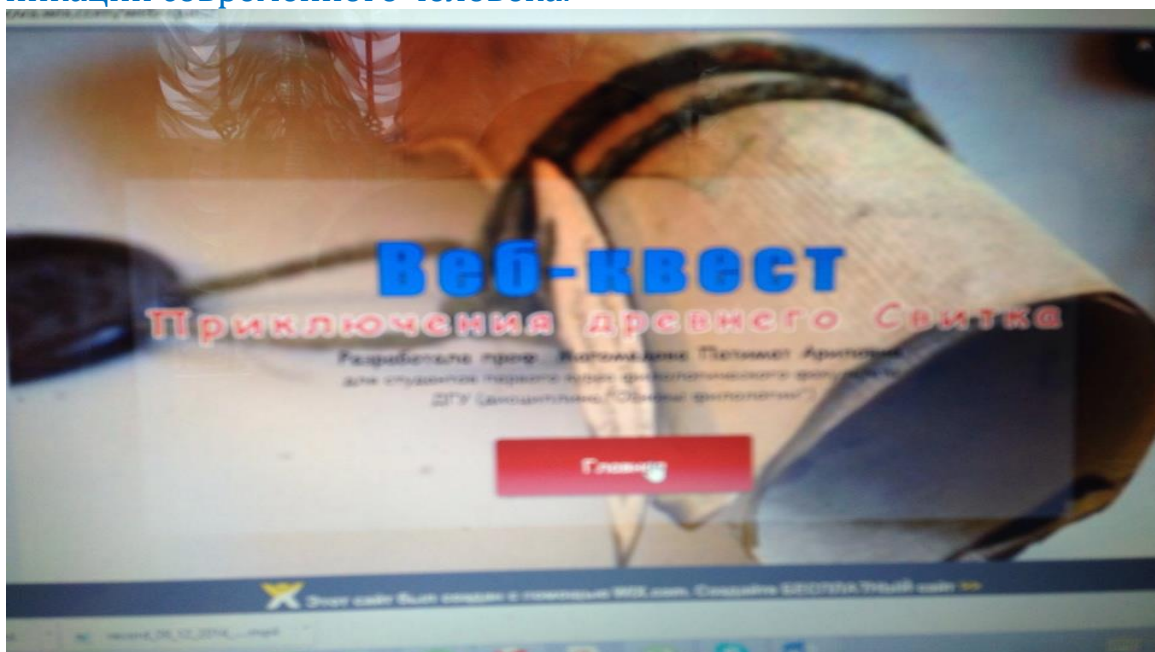
На этом уровне студенты выявляют специфику древнего рукописного текста как памятника письменности (предлагаются тексты устного народно-поэтического творчества народов России: лакского «Парту-Патима», башкирского «Урал-Батыр», осетинского «Нарты», аварского «Сказание о Хочбаре», лезгинского «Шарвили», русского «Слово о полку Игореве» и др.)

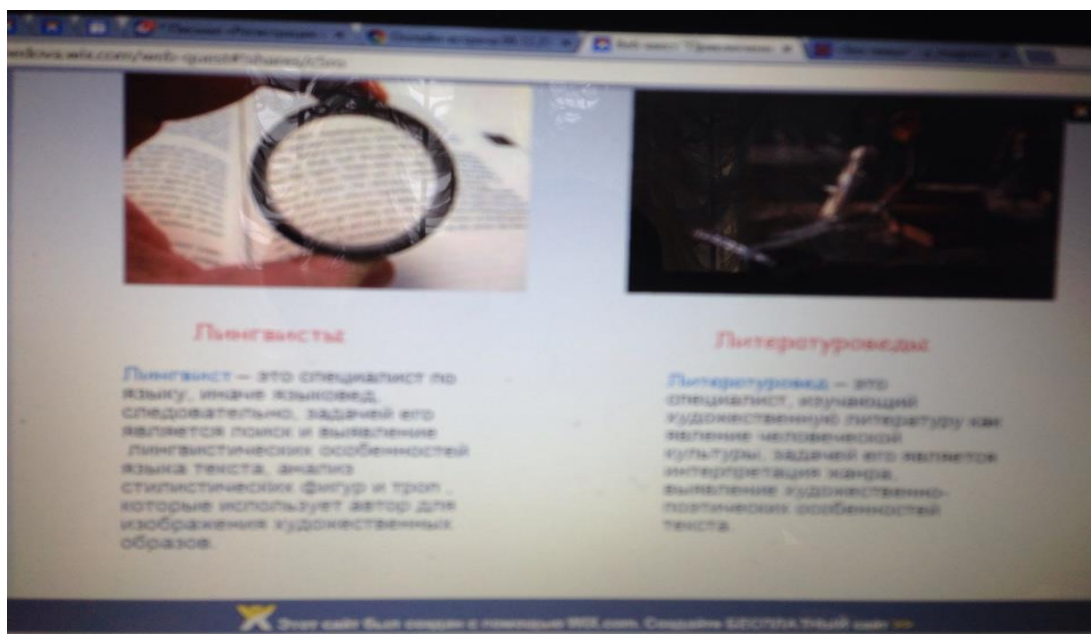
УРОВЕНЬ 2. ТЕКСТ – ПРОИЗВЕДЕНИЕ ЛИТЕРАТУРЫ (XVIII в.)

На этом уровне студенты определяют особенности языка и содержания печатного текста как произведения художественного творчества. Для анализа, согласно выбранной роли, предлагается одно из классических произведений русской литературы.

УРОВЕНЬ 3. ТЕКСТ – СООБЩЕНИЕ (XXI в.)

На этот уровень студенты попадают вместе со свитком после прохождения предыдущего. ...Век информационных технологий... Электронный текст – сообщение становится самым популярным видом коммуникации современного человека.





Основные компоненты технологии:

- Мультимедийные компоненты, в том числе визуальные компоненты сети.
 - Ролевая игра веб-квеста: студенты-лингвисты, студенты-литературоведы и др.
 - Сюжет виртуального путешествия «Приключения древнего Свитка».
 - Активный чат с обратной связью между участниками
 - Гипертекстовый элемент в веб-квесте.
 - Систематизация и анализ базовой предметной информации.

Прохождение веб-квеста позволит студентам выработать умения и навыки самостоятельно находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из разных областей; прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения; ориентироваться в информационном пространстве; использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности; делать выводы; работать в команде, достигать компромисса, получать и отправлять электронную почту; создавать презентации; обрабатывать графические файлы для презентаций и т.д.

На первом этапе лектор проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания.

Задания web – квеста представляют собой отдельные блоки вопросов и перечни адресов в Интернете, где можно получить необходимую информацию. Вопросы сформулированы так, чтобы при посещении сайта студенты были вынуждены произвести отбор материала, выделив главное из той информации, которую они находят.

На этапе выполнении задания формируются исследовательские навыки студентов. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Студенты приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством преподавателя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде web – сайта, html – странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа.

В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

Критерии оценки

- Умение работать с веб-информацией
- Навыки исследовательской и творческой работы
- Уровень предметно- компетентностной подготовки студентов
- Оригинальность идеи и профессионализм
- Уровень результативности выполнения веб-квестового задания (создание инновационного продукта)

Рекомендации:

- Достижению педагогических результатов обучения способствует эффективная организация визуальной информации, применение приемов технического дизайна, а также подача учебного контента, организованная по времени.
- Необходимо тщательно подготовить техническое задание подготовки вебинара, включающая алгоритм и контент вебинара (шаблоны информационной карты и условного сценария, учебно-методические материалы и т.п.), методы подготовки и тестирования презентаций, содержащих мультимедийные элементы, и возможности их трансляции при помощи той или иной Интернет-платформы
- Следует также выделить социально-психологическую проблему, связанную с недостаточной информационной культурой у преподавателей, отсутствием у них мотивации, педагогического образования для подготовки веб-квеста

- При проведении вебинара веб-квест необходимо разместить в личном кабинете лектора, на той же страничке, чтобы студенты могли приступить к его началу вслед за комментариями лектора
- Для обучения по гуманитарным дисциплинам такого рода веб-поисковые задания типа «Путешествие по ...» призваны в комплексе своих этапов осуществить дистанционную координацию поисково-творческой деятельности студентов

Адрес электронного размещения веб-квеста «Приключения древнего Свитка»: <http://pmagomedova.wix.com/web-quest>