

Таксономия задач по В. Dodge -перечислены 12 наиболее часто встречающихся типов задач

- Головоломка:: Научное исследование :: Изложение :: Планирование :: Самопознание ::
Компиляция:: Творческое задание :: Аналитическая задача :: Достижение консенсуса ::
Оценка:: Журналистское расследование :: Убеждение.

Тип задачи	Содержание	Советы	Примеры
------------	------------	--------	---------

Изложение

Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников. Результат работы над изложением может быть представлен в текстовом формате, презентации, в виде плаката и др. Изложение может быть использовано в качестве промежуточного шага к разработке темы задания в сочетании с одним из других типов задач.

Пустыни мира

Планирование и проектирование

Разработка плана или проекта на основе заданных условий.

Созданный проект: описывает продукт, который действительно необходим где-то и кому-то; создается в рамках ограничений, но оставляет место для творчества.

Сейсмостойкий дом

Самопознание

Любые аспекты исследования личности

Задача самопознания провоцирует ученика ответить на вопросы о себе, которые не могут быть сформулированы в короткой форме. Такие задачи могут обсуждать: долгосрочные жизненные цели и построение карьеры; этические и моральные проблемы; вопросы самосовершенствования; вопросы искусствоведения; сильные стороны характера.

Кто хочет быть подростком?

Компиляция (Сбор и обработка информации)

Создание структурированных сборников информации, полученной из разных источников. Задания такого рода дают учащимся практику эффективного поиска, систематизации, оценки информации, а также практику принятия решений. Формируемые навыки: подбор содержания и трансформация материалов из разных источников; умение формировать собственные критерии отбора информации.

Кулинария "Три сестры" Виртуальная выставка "Музеи 60-х"

Творческое задание

Творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика. Как и в заданиях типа проекта, ограничения являются ключевыми, и они будут отличаться в зависимости от творческого продукта. Такие ограничения могут касаться: исторической точности; соблюдение художественного стиля; использование принятых стандартов; внутренней согласованности; ограничений на размер, жанр и др.

Аналитическая задача

Изучение темы путем анализа проблемы, исследования внутренних связей, нахождения сходств и различий. Аналитические задачи дают учащимся знания о том, как окружающие нас предметы взаимодействуют друг с другом, и как они связаны изнутри. Например, в качестве аналитической задачи учащимся можно предложить найти причинно-следственную связь между переменными (явлениями, событиями) и объяснить их смысл. *Аналитика баскетбольного турнира*

Загрязнение воды (экологический проект)

Детектив, головоломка, таинственная история

Решение головоломки, раскрытие загадки, тайны. Все любят тайны. Это хороший способ, чтобы заманить ваших учащихся в процесс работы над разгадыванием детективной истории или головоломки. Этот прием хорошо работает на уровне начальной школы, но также может быть продлен вплоть до взрослых. К этому виду задач относятся задачи, которые нельзя решить, найдя ответ на странице сайта. Хорошо разработанные задачи-головоломки требуют синтеза информации из различных источников.

В ходе решения таких задач требуется: извлекать информацию из нескольких источников; объединять информацию вместе, делая выводы или обобщения; устранять из рассмотрения ложные пути.

Смерть фараона Тутанхамона: а было ли убийство?"

Достижение консенсуса

Выработка решения по острой проблеме на основе достижения соглашения между различными точками зрения. По многим проблемам между людьми существуют различия, обусловленные разными системами ценностей, источниками достоверной информации и идеологической обработкой.

В этом несовершенном мире полезно познакомить учащихся с различиями во взглядах взрослых и дать им практику для их решения. Хорошо это или плохо, текущие события из недавней истории предоставляют множество таких возможностей для практики. Суть задачи достижения консенсуса является требование, чтобы различные точки зрения были представлены и четко сформулированы. Хорошо разработанная задача достижения консенсуса: учит учащихся принимать во внимание различные точки зрения, изучая разные источники; основана на подлинных разногласиях; имеет целью создание общего доклада, который имеет определенную аудиторию (реальную или смоделированную) и который создан в формате, аналогичном используемым в мире (например, официальный документ, рекомендации некоторым государственным органам, меморандум о взаимопонимании и т.п.).

Глобализации

Оценка

Оценка и обоснование выбора среди ограниченного числа вариантов Хорошо разработанная задача этого типа: предоставляет оценку или другой набор критериев для принятия решения, учит учащихся разрабатывать и защищать собственные критерии оценки.

Энергия для будущего

Журналистское расследование Репортаж о событии (объективное изложение информации, разделение мнений и фактов).

Задача состоит в сборе фактов и их представлении в форме жанра новостей. При оценке событий важна объективность и точность. Хорошо разработанное журналистское задание потребует от учащихся: максимальной точности при использовании нескольких источников описания события; расширения понимания проблемы благодаря изучению различных мнений; углубления своих знаний о событии благодаря изучению различных источников информации; анализа собственных предубеждений и минимизации их влияния на итоги.

Альберт Шпеер - кто он?

Убеждение

Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

Задание "Убеждение" выходит за рамки простого пересказа, требуя от учащихся умения убедительно доказывать свою правоту по теме поставленной проблемы. Признаком хорошо выполненного задания является то, что аудитория может по сообщению легко отличить, какие точки зрения являются крайними или нейтральными. Результатом выполнения задания могут быть формы официальных документов (протокол заседания городского совета или суда), письмо, пресс-релиз, плакат, звуко- или видеозапись.

Нужна ли цензура печати?

Амстад Корпус: судилище

Научное исследование

Изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников

Задание для научного исследования может включать: поиск наиболее подходящей гипотезы, объясняющей явление, факт; построение собственной гипотезы путем сбора и анализа данных из выбранных источников; оформление результатов исследования в форме научного доклада

Возникновение жизни на Земле

3.Этапы работы над веб-квестом

Выделяют следующие этапы работы над веб-квестом:

1. На первом этапе учитель 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. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Возможна работа в группах при выполнении заданий.

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

3. 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. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

4.Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. В завершении работы над заданием, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

5. Работа с веб-квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде web-сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на

4. Процесс создания веб-квеста

Процесс создания ВК не всегда линеен, но есть определенные шаги, которые могут быть предприняты для создания собственного Web-Quest [B.J., Dodge, 2004]: Сейчас в сети Интернет существуют специальные сайты для создания Веб-квестов, на которых можно найти шаблоны для Web-Quest и подробную инструкцию по их созданию (пример наиболее популярного англо-язычного сайта для создания Веб-квестов - [http://questgarden.com/.](http://questgarden.com/))

Следует отметить, что веб-квест может быть оформлен как на бумажном носителе, так и в электронном формате.

Шаг 1: определите тему. Есть четыре условия, которым должна соответствовать тема вашего Веб-квеста:

А) соответствовать требованиям государственных стандартов к содержанию учебных программ;

Б) содержать задание, которое будет способствовать развитию более высокого уровня мышления учащихся;

В) содержательно заменять или дополнять имеющиеся материалы по теме урока, освоением которых со стороны учащихся вы не полностью удовлетворены;

Г) эффективно использовать Интернет.

- Шаг 2: выберите сайт, на котором есть матрица (шаблон) для создания веб-квеста.

- Шаг 3: *придумайте задания*. С начала выберите форму, в которой ученики получают задание. Есть несколько вариантов:

- * В виде презентации (напр. программа PowerPoint – расширение .ppt) На слайде размещаем картинку и пишем один или два вопроса. Так на каждом слайде можно рассмотреть определенную тему.

- * В виде текста (напр. программа Word – расширение .doc). Размещаем информацию с картинками и вопросы в виде отформатированного текста на листе формата А4 или А3.

- * Визуальный материал. Выглядит как набор картинок, фотографий, карикатур, (приложить можно в виде архива – расширение .zip, так как размер приложений ограничен).

- Шаг 4: придумайте систему оценивания.

- Шаг 5: найдите источники информации, которыми будут пользоваться ученики для поиска ответов.

- Шаг 6: имея на листе приблизительный план и основную информацию, приступайте к созданию Web-Quest

- Шаг 7. Когда все страницы заполнены, Веб квест готов к размещению на сайте, его можно опубликовать.

Web-Quest станет доступен для других только после опубликования.

- Шаг 8. Опубликуйте веб-квест в сети Интернет, создав свой сайт или воспользуйтесь уже готовыми шаблонами на сайтах конструкторов веб -квестов

Карта веб-квеста

Разработана на основе шаблона веб-квеста Б.Доджа (B.Dodge)

Название

1. Введение

Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников (например, «Ты – детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия» и пр.) или сценарий, предварительный план работы, обзор веб-квеста.

2. Задача

Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной или групповой работы учащегося (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Ресурсы

Список информационных ресурсов (в электронном виде – на компакт-дисках, видео- и аудионосителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет по теме), необходимых для выполнения учащимся задания.

4. Порядок работы

Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном или коллективном выполнении задания (этапы).

5. Оценка

Расскажите учащимся, как их работа будет оцениваться. В таблице оценок вы можете указать отдельные рубрики для индивидуальной и групповой работы.

6. Заключение:

Краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест. Можно включить в раздел и риторические вопросы или дополнительные ссылки, чтобы побудить учащихся расширить свои знания за пределы темы веб-квеста.

7. Консультации (дополнительный для учащихся)

Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» отчетов).

8. Рекомендации (дополнительный для учителей)

Методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

9. Использованные ресурсы / Благодарности / Об авторских правах (доп.)

Ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста / Благодарность авторам использованных ресурсов / Информация об условиях использования материалов веб-квеста. Надеюсь, этот шаблон поможет Вам создать интересные веб-квесты, которые расширят вашим учащимся мир знаний и информации. Удачи и счастливого путешествия!

4.1. Разработки визитной карточки веб-квеста.

Подумайте, по какому направлению Вы бы хотели создать свой веб – квест (это учебная деятельность или внеклассная работа по предмету) - может быть, это будет интегрированный веб-квест по нескольким предметам.

Определитесь с возрастной категорией учащихся (подумайте, какие навыки работы в компьютерных программах необходимы для выполнения вашего квеста, и могут ли это ваши дети). Если Вы работаете с маленькими детьми (учителя начальных классов), то возможно привлечение к работе над квестом родителей (то есть совместное выполнение заданий детей и родителей - это тоже очень интересный вариант). Тема должна быть интересна не только для Вас, но и для учащихся.

Когда Вы определились с темой, необходимо выделить направления работы - каждое направление будет оформлено в конкретную роль, которой надо будет дать интересное название (все-таки "квест" - это своеобразная игра, головоломка, приключение, поэтому игровые, интригующие моменты здесь просто необходимы, даже в названии ролей, например: следователи, журналисты, следопыты, расследователи, фольклористы, сказочники, путешественники, кулинары, адвокаты, искусствоведы и т.д., и т.д.). Ролей должно быть больше, чем одна, но не увлекайтесь, для начала давайте не будем выходить за число 5.

Для каждой роли нужно прописать порядок (план) работы, иными словами - инструкции с указанием пошаговых действий, конечного результата и оформления их работы.

Нужно подумать над критериями оценки вашего веб-квеста. Я предлагаю Вам варианты критериев, Вы можете их взять за основу, переделать под свой квест.

Самое главное в квесте - это путешествие детей по всемирной паутине в поисках ответов на вопросы квеста. Учителю необходимо дать некоторые ссылки, которые помогут учащимся

найти ответы, но группы могут использовать и свои ресурсы. Поиск учителем нужных сайтов - очень кропотливая задача. Ссылки необходимо копировать и давать аннотацию к сайту.

Визитная карточка веб-квеста

- Предмет
- Возрастная категория учащихся
- Центральное задание
- Количество ролей
- Название ролей
- Пример пошаговой инструкции (запишите пошаговые инструкции для каждой роли)
- Список Интернет-источников (запишите хотя бы 2 Интернет-ресурса, которыми могут воспользоваться учащиеся для выполнения задания. Не забудьте написать аннотацию к каждому интернет-ресурсу)
- Критерии оценки веб-квеста
- Предполагаемый результат
- Напишите, что, по вашему мнению, должно стать результатом работы каждой группы.

4.2. Трудности и проблемы создания веб-квеста

В реальности, конечно же, картина не столь радужная, и существует немало трудностей:

- Для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть;
- Технология web-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности; медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов);

Сегодня цели образования заставляют выбирать способствующие активному процессу познания учебные методы и формы организации работы, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, судить, решать, организовывать себя к работе. Именно поэтому использование компьютерных технологий в образовании открывает новые возможности и в методике образования, и в освоении и усовершенствовании знаний.

Задачи проекта:

- Расширить общекультурный кругозор учащихся посредством знакомства их с различными источниками информации.

Проект ориентирован на реализацию образовательных стандартов среднего(полного) общего образования и способствует решению целого комплекса воспитательных, образовательных и развивающих задач в области социокультурной/межкультурной компетенций.

Совершенствуются следующие универсальные учебные действия:

- критическое мышление

- технологическая и информационная грамотность
- навыки сотрудничества

Информационная и учебно-познавательная компетенции проявляются в следующем:

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информацию, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- овладение элементарными методами исторического познания, умениями и навыками работы с различными источниками исторической информации;

После завершения работы учащиеся смогут (личностные результаты):

- Использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций, публикаций для представления результатов поисковой и исследовательской деятельности;
- Выразить 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;
- Употреблять в речи изученную лексику по учебной теме;
- Сотрудничать с другими учащимися и родителями, продуктивно работать в команде для решения поставленной проблемы;
- 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

Предметные результаты:

- Усвоение первоначальных сведений;
- Использование базового понятийного аппарата на уровне, доступном для понимания средних школьников,
- Умение описывать и характеризовать явления в изучаемой области на языке науки.

Размещение на сайте.

- * Нужно зайти в Интернет и набрать адрес сайта для создания веб-квестов.
- * Создать логин (зарегистрироваться) на сайте. Только зарегистрированные пользователи могут создавать веб-квесты. (Чтобы пользоваться готовым веб-квестом, регистрироваться не нужно.)
- * Web-Quest создаётся поэтапно. Страниц (этапов) семь:
 1. Title – стартовая страница.
 2. Introduction – вступление.
 3. Tasks – общие задачи.
 4. Process - процесс работы.
 5. Evaluation – критерии оценивания.
 6. Conclusion – вывод.
 7. Teachers page – страничка для учителя
- * На каждую страницу можно загрузить картинку, соответствующую теме.
- * Title. На стартовой странице появляются пустые поля, в них пишется название квеста, его краткое описание, выбирается уровень сложности, затем выбирается тематическая принадлежность квеста (напр. Искусство, Наука...) чтобы другим пользователям было проще его найти. Далее указываем соавторов, если таковые имеются. В конце пишутся ключевые слова, чтобы так же облегчить поиск (напр. Ренессанс, Да Винчи...).
- * Introduction. Во вступлении указываются темы заданий. Список тем можно пронумеровать или перечислить через запятую.
- * Tasks. На этой странице ученики знакомятся с планом работы. Во-первых, определяется количество человек в группе. Во-вторых, указывается, где находится задание. В-третьих, поскольку ученикам предоставляются источники информации, также указываем их место нахождения. Источники информации могут быть в разном виде (напр. как ссылка на другой сайт, как документ в виде текста или презентации)
- * Process . В разделе процесс работы, даются конкретные задания. На эту страницу можно загрузить до 3-ех файлов (приложений, в которых находятся задания) размером не больше 2 мегабайт. Можно загружать только файлы форматов gif, jpg, jpeg, bmp, png, doc, xls, pdf, zip, ppt. Файлы можно в любое время удалить или заменить другими.
- * Evaluation. Критерии оценивания устанавливаются в зависимости от сложности вопроса. Как пояснение к оценкам пишется комментарий, что нужно сделать на каждом этапе работы, чтобы получить оценку Плохо, Удовлетворительно, Хорошо, Отлично.

* Conclusion. Вывод как итог о проделанной учениками работе, включает в себя информацию о приобретенных навыках, о том, какой формой проверки знаний является веб-квест.

* Teachers page. На страничке учителя следует разместить информацию о использовании веб-квеста.

4. Пример веб квеста

Рассмотрим этапы работы над проектом на примере веб-квеста, который был проведен в 4 классе при изучении темы «Праздники в Великобритании».

I. Название. Веб-квест «Хеллуин»

II. Введение

Знание традиций Хэллоуина очень полезно на уроках иностранного языка. Дети учатся чувствовать культуру англоговорящих детей посредством праздников. В этом веб-квесте мы пытаемся присоединиться к одному из самых важных фестивалей в англоязычном мире для детей.

III. Задание

В этом разделе объясняется, что учащиеся должны сделать в процессе работы. Задача будет состоять из посещения веб-сайтов, посвященных Хэллоуину, и ответов на некоторые вопросы по этой теме, а также поиска слов и персонажей, связанных с этим праздником.

2. Наконец, вы должны обобщить основные идеи о Хэллоуине и изложить их своим одноклассникам. Для выполнения этой задачи перейдите на страницу «Порядок работы»

3. Позже вам нужно будет ответить на вопросы с несколькими вариантами ответов на странице «Ресурсы», чтобы оценить, что вы узнали.

4. Наконец, вы можете сыграть в игры, чтобы попрактиковаться в лексике Хэллоуина.

IV. Процесс работы

1. Зайдите на этот сайт: <https://www.youtube.com/watch?v=Sife6Uk5dM4>

2. Перейдите по ссылке: <http://projectbritain.com/Halloween.html>

3. Загрузите файлы Word, Pdf, прикрепленные к этой странице (Опрос на Хэллоуин)

4. Ответьте на все вопросы - викторина «Хэллоуин»

5. Если вам нужен словарь, вы можете использовать свой школьный словарь или онлайн-словарь, например: <https://dictionary.cambridge.org/ru/>

6. Ответьте на вопросы с несколькими вариантами ответов на странице «Ресурсы»

7. Вы можете сыграть в игры, чтобы попрактиковаться в лексике Хэллоуина.

V. Информационные ресурс

VI Критерии оценивания

	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	%
--	---------	--------	-------------------	---

Содержание и исследование	Вы правильно выполнили все задачи, используя все связанные с ними ресурсы	Вы не выполнили все задачи правильно, но использовали все доступные ресурсы для их решения	Вы не выполнили все задачи правильно и не использовали все доступные ресурсы	50%
Позиция, поведение в команде	Вы проявили отличное отношение во время выполнения заданий и сотрудничали со своими одноклассниками	Вы проявили позитивный настрой, но недостаточно сотрудничали со своими одноклассниками	Вы не проявили хорошего отношения к команде	25%
Предоставление информации	Вы представили чистые, аккуратные, хорошо подготовленные рабочие листы	Вы представили хорошие рабочие листы, но вы могли бы сделать лучше	Вы представили неопрятные рабочие листы	25%
Итого				100%

Для создания бланка оценки необходимо:

1. Сформулировать наиболее значимые критерии оценки.

Критерии должны быть адекватны типу задания, целям и видам деятельности и в равной степени учитывать: достижение заявленной цели;

качество выполнения работы; качество процесса выполнения работы;

содержание; сложность задания.

2. Определить шкалу оценки - например, трех-, четырех-, пятибалльную.

3. Подготовить описание параметров оценки.

Необходимо начинать с описания идеального варианта выполнения задания, а затем переходить к описанию возможных недостатков выполнения работы по каждому критерию.

Требования к описанию параметров:

язык описания должен быть понятен учащимся;

описание должно позволять определить количественные отличия одного параметра от другого;

разница между количественными показателями должна быть примерно одинаковой (например, 4 балла ставится при наличии 1-2 орфографических ошибок, 3 балла - при наличии 3-4 ошибок и т.д.)

4. При необходимости можно также указать значимость каждого критерия в общей оценке (например, в процентах).

Готовые бланки оценки заданий и шаблоны для их создания представлены на различных образовательных порталах.

Критериями методической оценки веб-квестов являются:

- Введение - мотивирующая и познавательная ценность.
- Задание - проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность. Важно, чтобы решение задания веб-квеста не лежало на поверхности и не сводилось к простому "вырезанию и вклеиванию" фрагментов интернет-источников. Чем интереснее и сложнее будет путь к разгадке, чем больше возможностей для выражения индивидуальности в нём будет заложено, тем больше будет мотивации, удовлетворения от работы и пользы от обучения.
- Порядок работы и необходимые ресурсы - точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки - вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры - адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.
- Оценка - адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.
Заключение - взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный Web-Quest

Дополнительные материалы:

Что такое веб-квест и примеры:

<https://lakeevi.wixsite.com/vlasova-irina>

<http://festival.1september.ru/articles/513088/>

<https://sites.google.com/site/internettehnologii/Home>

Примеры сценариев веб-квестов <http://istoriya-vt.narod.ru/primer.htm>

6. Источники использованной литературы

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов VII Международной научно-практической конференции. М., 2018.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/2010>
3. Ван лоо Э., Брон Ж. Т., Янсен Ю. Эксперименты в обучении русскому языку, основанном на задачах (task-based learning): "ярмарка языков" и "веб-квест по русскому языку и

страноведению" // Русское слово в мировой культуре. Материалы X конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. СПб., 2015.

4. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2019, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07

5. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест. <http://ikt-ylika.blogspot.com/2009/02/5.html>

6. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php

7. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся <http://festival.1september.ru/articles/513088/>

8. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. - http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

10. March T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. 1997- 2001. - <http://www.ozline.com/learning/theory.html>

11. March T. Web-Quests for Learning. 1998. - <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>

12. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. - <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>

13. Lamb A. Locate and Evaluate WebQuests. 2000-2004 / EduScapes. Teacher Tap. Internet resources. Webquests. - <http://eduscapes.com/tap/topic4.htm>

14. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. - <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>

15. Dodge B. Creating A Rubric for a Given Task. 2001. - <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html>

16. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. 2002-2003. - <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>