

Проектирование дистанционного мастер-класса «Web – квест – как форма организации дистанционного обучения»

Дистанционное обучение получает всё большее распространение в системе профессионального образования. Дистанционная форма проведения мероприятий для педагогов имеет свои преимущества, такие как:

- возможность безотрывного обучения, совмещения рабочего графика с учебными задачами;
- самостоятельность в определении учебных нагрузок: возможность выбирать время и продолжительность ежедневных и еженедельных занятий;
- круглосуточный доступ к учебным материалам;
- возможность постоянно взаимодействовать с профессиональным сообществом.

Дистанционное обучение открывает новые возможности, значительно расширяя информационное пространство, позволяя идти в ногу с новейшими тенденциями в сфере образования.

Разберём примерный алгоритм разработки дистанционного мастер-класса для специалистов системы образования. Прежде всего, следует определить основные запросы профессиональной ситуации и целевой аудитории.

В качестве предмета учебной работы рассмотрим технологию Web-квест. В рамках обучения предлагается рассмотреть эту технологию с теоретической и практической стороны, ознакомиться с алгоритмом создания Web - квеста и поделиться опытом. Итогом обучения должен стать разработанный образовательный Web – квест, готовый к использованию в образовательном процессе. Соответственно определяется целевая аудитория - преподаватели дисциплин и междисциплинарных курсов.

Представленный мастер-класс с применением дистанционных образовательных технологий имеет своей целью формирование готовности педагогов к применению в образовательном процессе технологии Web-квест – как одной из форм организации дистанционного обучения, а также ЭОР и сервисов WEB 2.0 в условиях реализации ФГОС.

Задачи мастер-класса:

- обобщить и систематизировать опыт использования Web-квестов в современной педагогической практике;
- рассмотреть технологии проектирования основных разделов Web-квеста и возможности интеграции Web-квеста с другими активными технологиями;

- освоить сервисы WEB 2.0 для создания и организации совместной работы по разработке Web-квеста и решения педагогических задач;
- освоить технологии формирующего и итогового оценивания в проектной деятельности;
- способствовать развитию у педагогов навыков коллективной работы и сетевого взаимодействия;
- создать электронный банк идей по применению возможностей социальных сервисов для решения педагогических задач.

Обучение для преподавателей должно быть кратким, актуальным и продуктивным. Поэтому примерно рассчитан объём учебной нагрузки в 24 часа в течении пяти недель. Видится нецелесообразным сокращать это время по двум причинам. Во-первых, преподаватели смогут уделить 4-5 часов в неделю на обучение, не отрываясь от исполнения профессиональных задач. Во-вторых, необходимо обеспечить достаточное время для осуществления коммуникации в мероприятии в рамках поставленных задач обучения. Таким образом, для участия в мастер-классе необходим компьютер с выходом в сеть Интернет, файлы с рабочими материалами по темам дисциплин/ПМ, а также необходимо наличие возможности ежедневно работать над заданиями мастер-класса.

Для успешного освоения мастер-класса участники должны иметь следующие компетенции: демонстрировать уверенность в себе и в своих силах; способность к длительному, устойчивому и интенсивному волевому усилию; владеть профессиональными знаниями и обязательно – демонстрировать коммуникативные способности и владеть навыками продвинутого пользователя персонального компьютера и Интернета [4].

Итак, на первом этапе проектирования дистанционного мастер-класса определяется назначение, ставится цель, определяются задачи, целевая аудитория и определяется его продолжительность.

Следующий этап проектирования – определение содержания и логики его освоения. Согласно этапам разработки Web – квеста мастер-класс будет состоять из 7 этапов, включая подготовительный этап и этап рефлексии.

Подробная разработка плана курса с постановкой промежуточных задач и подбором необходимого содержания мастер-класса и технологий, формируется детальное представление о деятельности всех участников. Важно, например, оценить их загруженность, её цикличность, достаточность, посильность и логичность. Это один из самых важных этапов проектирования, от качества этой работы в значительной степени зависит дальнейший комфорт преподавателя, как участника, и самого куратора курса. В процессе дальнейшей разработки содержания возможна корректировка этих установок.

На третьем этапе проектирования приступаем к разработке практических заданий, подбору информационных технологий и средств коммуникации. В качестве площадки дистанционного мастер-класса создан блог Google, размещённый в сети Интернет по адресу <http://Webmasterklass.blogspot.ru/>, в котором размещены материалы и задания мастер-класса. Чтобы мастер-класс, состоящий из 7 этапов, смотрелся, как единое целое, разрабатываем общий вид – шаблон страницы. Структура страницы удобна для изучения материала и выполнения заданий. Имеется меню, ка-

лендарь выполнения этапов мастер-класса, глоссарий, список всех общих документов, а также инструкции по выполнению.

Как уже упоминалось, основное содержание мастер-класса связано с практической деятельностью. Поэтому продумываем практическую работу для каждого этапа. Очень важно, чтобы взрослые имели возможность использовать свой опыт, делиться им, анализировать сторонний взгляд. Поэтому использовались сетевые сервисы Google, интерактивные доски, он-лайн доски, стенгазеты. Главное их свойство – публичность записей и возможность совместной работы. Таким образом, формами работы мастер – класса являются индивидуальная, групповая и коллективная [3].

При использовании любого сетевого сервиса необходимо составить и привести инструкцию для пользования и четкие правила выполнения задания с его помощью.

Итоговая структура дистанционного мастер-класса приведена в таблице 1.

Таблица 1

Структура дистанционного мастер-класса

Название этапа	Кол-во часов	Содержание этапа	Задания
Подготовительный этап	1	Приветствие. Входная анкета. Введение в проблематику тренинга. Знакомство участников со структурой курса и планируемыми результатами. Создание аккаунта Google. «Ожидалки».	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создать аккаунт Google. 2. Сделать метку на карте Google. 3. «Ожидалки» от мастер-класса. 4. Представить себя, прикрепив стикер на он-лайн доску.
1 этап Что такое веб-квест?	2	Изучение теоретических аспектов технологии Web-квест. Ответы на вопросы в комментариях к посту. Выполнение анализа разработанных Web-квестов, используя интерактивную технологию «3+2+1». Создание публикации о технологии Web-квест для ознакомления студентов.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сделать комментарий к посту с ответами на вопросы. 2. Выполнить анализ Web-квеста, используя приём «3-2-1». 3. Сделать публикацию о технологии Web-квест.

<p>2 этап Тема и идея Web- квеста. Структурные элементы Web-квеста</p>	3	<p>Особенности выбора названия и идеи Web-квеста. Создание копилки идей посредством «Мозгового штурма» и их обсуждение. Анализ структурных элементов Web-квест.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Внести свою идею в копилку идей. 2. Прокомментировать идеи своих коллег. 3. Записаться в Таблицу самозаписи в группы. 4. Создать группой шаблон техкарты Web – квеста. 5. Промежуточные итоги. В комментариях к этому посту написать о своих достижениях, проблемах, разочарованиях с которыми вы уже успели повстречаться.
<p>3 этап Структура заданий . Web-квест</p>	4	<p>Рассмотрение особенностей структурирования заданий и распределение ролей. Формирование практических навыков работы в сервисах WEB 2.0 и их использование для разработки заданий.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пополнить копилку ролей и заданий проекта Web-квест. 2. Вступить в сообщество разработчиков Web-и на его страницах оставить свое сообщение. В этом сообщении, описать один из полюбившихся вам сервисов и как вы планируете его использовать в своем проекте (для выполнения какого задания). Желательно так же дать ссылку на обучающую инструкцию. 3. Продумать задания, связанные с поиском информации в Вашем потенциальном Web-квесте и внести их в таблицу. 4. Сформировать коллекцию закладок, используя специальный сервис.
<p>4 этап. Создание сайта Web-квеста</p>	8	<p>Анализ платформ разработки Web-квеста. Изучение технологии создания сайта Web – квеста по выбранной платформе. Разработка страниц сайта.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнить анализ, данные внести в таблицу. 2. Выполнить вёрстку страниц. 3. Поместить комментарий к посту об успехах и неудачах в разработке сайтов Google.
<p>5 этап. Оценивание проектной деятельности</p>	4	<p>Стратегии формирующего и итогового оценивания. Методические подходы к оцениванию сетевой образовательной проектной деятельности. Стратегии оценивания деятельность студентов.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработать и создать инструменты формирующего и итогового оценивания с использованием сервисов Web 2.0. Предоставить шаблон. 2. Изучить материалы и разработать структуру оценивания в Web-квесте. 3. Провести самооценку своего Web-квеста. 4. Оценить Web-квест своих коллег (не менее 3-х)
<p>Рефлексия</p>	2	<p>Подведение итогов мастер-класса. Анализ мастер-класса Высказывание мнений/пожеланий/рекомендаций об организации и проведении мастер-класса.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рефлексия в форме коллективного эссе. 2. Написать комментарий к посту.

Полезно сориентировать участников в том, как будет организована работа и как она будет оцениваться. После ознакомления с вводным разделом, направленным на то, чтобы привлечь внимание участников, стимулировать интерес к мастер-классу и сориентировать с учебной деятельностью, участник должен понимать то, когда и что ему предстоит сделать в рамках обучения. Также с целью определения готовности к обучению (какими компетенциями уже владеет), а также корректировки сложности заданий и подбора дополнительных инструкций, участникам мастер-класса предложена входная анкета.

Все выполненные задания участники мастер-класса помечают в Таблице достижений участников, открытой для совместного редактирования, а куратор курса отмечает правильно выполненные задания цветом или указывает недочёты для исправления. Программа мастер-класса предусматривает выполнение некоторых заданий индивидуально, а большая часть совместно отдельной группой или всеми участниками, тем самым, развивая навыки сетевого взаимодействия.

Управляющие воздействие происходит в виде обращений, сообщений писем, комментариев к страницам этапов. Первый обмен впечатлениями, идеями запланирован на второй этап, чтобы проверить включённость участников, их настрой, поддержать позитивный настрой или оказать помощь, если возникли трудности. Кроме запланированных контактов, участники должны иметь возможность в любой момент времени обратиться к куратору мастер-класса и получить быструю обратную связь с помощью доступных технологий. Не забудем, что управление деятельностью участников тесно связано с поддержкой их мотивации. В размещённых материалах, сообщениях всегда должно быть уделено внимание поощрению учебной активности (словами, баллами, смайликами, званиями и пр.) Такая форма проведения мастер-класса позволяет осуществлять обратную связь путём комментирования работ, сообщений в режиме реального времени, что является главным принципом дистанционного обучения.

Отдельное внимание следует уделить качеству электронных учебных материалов для дистанционного мастер-класса. Как правило, значительная доля учебных ресурсов подбирается из Всемирной сети (WWW). В этом случае важно оценить их качество с точки зрения применимости в учебных целях: надёжность источника, отсутствия ошибок, отсутствие запрещённой информации, полноты, содержательности, технологической доступности и т.д.

Следующим моментом, на который необходимо обратить внимание при проектировании дистанционного мастер-класса – обеспечение его комфортной среды. Самое простое средство обеспечения комфортности это внешняя привлекательность ресурса. Речь идёт о дизайне площадки мастер-класса – блоге. Именно внешняя привлекательность – первое, что бросается в глаза и влияет на решение – надо/не надо. К внешнему оформлению блога относятся цветовая гамма, шрифты, размеры, изображения. Все элементы блога должны быть выдержаны в одной цветовой гамме единого стиля.

Далее комфортность определяется более глубинными свойствами курса. Участнику должно быть понятно и удобно всё, что следует делать в мастер-классе.

В результате выполнения программы мастер-класса участник познакомится и научится работать с облачными технологиями Google, создавать и работать совместно с документами Google, в различных сервисах Web 2.0 – виртуальные доски, он-

лайн газеты и многое другое. Главным итогом мастер-класса является разработанный образовательный Web-квест участником по своей дисциплине или междисциплинарному курсу..

По окончании мастер-класса будут созданы такие общие материалы: [Таблица достижений участников МК](#), [Виртуальная доска](#), [Доска знакомств "Какие мы разные!"](#), [Вики - газета "Web-квест"](#), [Копилка идей](#), [План – схема мастер класса](#), [сообщество Google+](#), [Таблица Копилка ролей и заданий квеста](#).

Участник мастер-класса считается его прошедшим, если им выполнены задания всех этапов.

Важным этапом является этап рефлексии, который позволяет оценить сам мастер-класс. Участники высказывают своё мнение/пожелания/рекомендации об организации и проведению мастер-класса. Рефлексия проводится в форме коллективного эссе, отвечая на вопросы формы.

Таким образом, мы рассмотрели общий алгоритм проектирования дистанционного мастер-класса для преподавателей образовательных организаций среднего профессионального образования по технологии Web- квест. Соблюдение принципов андрагогики и педагогического дизайна поможет разработать качественный результативный мастер-класс, востребованный преподавателями. При этом всегда необходимо помнить о закономерности функционирования сложных систем, на которую указал С. Б. Флейшман: «Потолок» эффективности компьютерной технологии обучения определяется «потолком» эффективности методов, приёмов и способов обучения, составляющих её замысел, и этот «потолок» не может быть превзойдён за счёт совершенства технических характеристик ЭВМ».

Список использованных источников

- 1 Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://Webquest.sdsu.edu/about_Webquests.html
- 2 Web 2.0 в образовании [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://primwiki.ru/index.php/Web_2.0_%D0%B2_%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8
- 3 Никуличева Н. В. Психологические проблемы при обучении взрослых на дистанционном курсе [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.slideshare.net/PROelearning/190411>
- 4 Саврасова А. Н. Что такое дистанционный курс в современном обучении [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.slideshare.net/AnnaSavrasova/ss-34078599>
- 5 Трайнев, В.А. Информационные и коммуникационные педагогические технологии [Текст]: учебное пособие / В.А. Трайнев. - 4-е изд. - М.: Дашков и К°, 2009. - 280 с.