|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 октября 2013  ИНТЕРНЕТ И ДЕТИ: ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ И ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ  Компьютер и Интернет стали неотъемлемым фактором существования не только взрослого общества, но и детей. Интернет является прекрасным инструментом обучения, развития, развлечения, а также знакомства с опытом других людей. Сеть предлагает детям образовательный и полезный жизненный опыт, и потому правильное его использование может улучшить не только их успеваемость в школе, но значительно расширить кругозор, помочь раскрыть свои способности, найти себя, и даже определиться с выбором жизненного пути – настолько Интернет всеобъемлющ.  Не смотря на это, все чаще психологи и педагоги говорят о негативном влиянии Интернета на эмоциональное, физическое и психологическое здоровье школьников и сходятся на мысли, что Сеть в большей степени отвлекает школьников, чем помогает им учиться. Так что же для ребёнка Интернет и компьютер – польза или зло?  Путешествуя по просторам Всемирной паутины, современные дети рискуют посетить нежелательные сайты, скачать нелегальное программное обеспечение или ввязаться в общение с незнакомыми людьми.  Пытливый детский ум может завести ребенка на сайты расистского, дискриминационного, сексуального, насильственного содержания или на сайты, содержащие материалы, побуждающие к действиям, которые могут поставить под угрозу психологическое или физическое здоровье. Электронные письма, форумы или чаты могут убедить, обмануть или даже принудить нас к совершению какого-то преступления как в рамках Интернета, так и вне его.  Конкретные данные указывают на факт, что только в возрасте между 8 и 13 годами дети составляют половину общего числа пользователей Интернета. Большинство из нас выходит в Сеть, и самыми частыми нашими занятиями являются браузинг, чаты и онлайновые игры.  Интернет вовлекает нас в различные виды азартных игр.  Ряд сайтов содержит оскорбляющий, аморальный контент. Речь идет не только о порнографии. Помимо этого, существуют сайты, посвященные пиротехнике, суициду, обсуждению действия тех или иных наркотиков. Отсюда может последовать увлечение наркотиками, алкоголем, курением и другими опасными вещами. Серьезная угроза начинается тогда, когда подростки собираются на реальную встречу со своими онлайновыми друзьями!  Также длительное использование Интернета и, соответственно, всех современных гаджетов вредит здоровью подрастающего поколения. Споры на эту тему ведутся уже довольно продолжительное время, собственно, с момента появления первых моделей персональных электронных помощников. На сегодняшний день известно как минимум 3 основных вида воздействия компьютера на человека. Первый из них - это нарушение функционирования некоторых систем организма из-за малоподвижного образа жизни. Это существенным образом отрицательно отражается на опорно-двигательной, мышечной, кровеносной системах.  Следующий вид воздействия заключается в концентрировании внимания пользователем на экране монитора в течение продолжительного периода времени, то есть вред компьютера может проявиться в различных проблемах со зрительной системой.  Третий, и, я надеюсь, что последний, вид взаимодействия ЭВМ и человека заключается во вредном электромагнитном излучении, которое, согласно последним исследования в этой области, может оказаться одним из самых опасных факторов для здоровья человека. Что может стать важным - а может и решающим! - фактором в выживании и существовании не только ныне живущего поколения молодых людей, но и для всего будущего человечества.  Но нельзя и недооценить важность существования Всемирной паутины.  Огромное количество развивающих игр, находящихся в доступе для детей, помогут не только решать конкретные задачи игры, способствующие формированию у детей таких качеств личности, как сообразительность, быстрота и креативность мышления, предприимчивость, но и приучить к рациональному образу жизни и пунктуальности. А если родители смогут подключиться к играм детей, то Интернет сможет стать и мощным воспитывающим элементом.  Скайп дает неоценимую возможность увидеть близкого человека рядом даже на другом конце Земли или познакомиться с человеком, с которым, в силу определенных обстоятельств, ты бы не встретился никогда, но благодаря Интернету он стал важной частью твоей жизни, без которой осмысление окружающего мира для тебя стало бы неполным. А может этот человек стал твоей судьбой!  Но самым ценным мне представляется тот факт, что, благодаря Всемирной Сети, толерантность может стать неотъемлемой частью менталитета каждого человека на Земле. Может быть, благодаря Интернету мы сможем до глубины души прочувствовать себя маленькой клеточкой огромного мира, за который почувствуем всем своим существом насущную потребность нести ответственность за все, что происходит вокруг?! И, как итог, исчезнет разделение на нации и страны, на Земле прекратятся войны и воцарится мир, понимание и наступит единство и согласие. Такой мне видится конечная Миссия Интернета!    Член Детского общественного совета  при уполномоченном по правам ребёнка  в Белгородской области  Пажвак София    Борисовский район   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТ КАК ИНТЕРАКТИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ  ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ И РАЗВИТИЯ СЕТЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ**  **Пояснительная записка** Быстрый рост объема информации, которой необходимо овладеть, требует создания и использования новых эффективных средств обучения. В педагогике различают несколько моделей обучения:   * пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит); * активная-обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания); * интерактивная - ученик становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.   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. Для этого необходимо широкое информационное поле дея­тельности, различные источники информации, различные взгляды, точки зрения на одну и ту же проблему, побуждающие учащихся к самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументированной позиции.  Сегодня уже трудно представить работу школ без доступа в глобальное информационное пространство. Интернет является универсальным средством поиска информации и передачи знаний. Многие преподаватели осваивают и разрабатывают новые методики обучения, в той или иной степени ориентированные на Интернет. Информационные технологии помогают создать новую обучающую окружающую обстановку, в которой учащиеся являются вовлеченными, способными принимать больше ответственности за их собственное обучение и конструирование их собственного знания. Информационный потенциал Интернета просто неисчерпаем. Здесь можно не только получить любую интересующую вас информацию, но и поделиться собственной информацией с пользователями сети по всему миру.  Учителями уже накоплен определенный опыт использования ресурсов Интернет в организации самостоятельной работы учащихся. Прежде всего – это использование Интернета при выполнении индивидуальных или групповых исследовательских работ. При этом имеется в виду именно самостоятельная исследовательская работа. Исследовательская методика с трудом “вписывается” во временные рамки обычного занятия. Большая часть времени, затрачиваемого на поиск информации, ее обработку и анализ, а также на подготовку результатов исследования к презентации на занятии, приходится на внеурочное время. Такой способ интеграции Интернета в обучение называется веб-квест. Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.  Веб-квест направлен на развитие у обучаемых навыков аналитического и творческого мышления; учитель, создающий данный проект, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.  Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации. Учащемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему,используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются учителем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики либо представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческиеработы в электронной, печатной или устной форме.  Веб-квесты построены на основе современных информационных технологий и используют богатство и безграничность информационного пространства глобальной компьютерной сети в образовательных целях. В целях повышения мотивации при изучении той или иной темы, учащиеся приобщаются к современным технологиям,максимально используя возможности Интернета в приобретении знаний из аутентичных источников. По сути, основой веб-квестов является проектная методика, которая возникла еще в начале прошлого столетия в США. Её называли также методом проблем, и связывалась она с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж. Дьюи.  Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными, Б. Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:   * По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные. * По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты. * По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ, компиляционные, загадки, журналистские, конструкторские, творческие, решение спорных проблем, убеждающие, самопознание, аналитические, оценочные, научные.   **Структура веб-квеста** Введение - ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста. Задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации). Ресурсы - список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.  Процесс работы - описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы). Оценка - описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте. Заключение - раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.  **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. На этом этапе закладываются такие черты личности как, ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией. 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 достижение наилучших учебных результатов.  При работе над веб-квестом развивается ряд компетенций:   * Использование информационных технологий для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных); * самообучение и самоорганизация; * работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль); * умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; * навык публичных выступлений (обязательно проведение анализа работы с вопросами, дискуссией)   Чтобы четко представлять себе, как работать над веб-квестом, сначала попытаемся дать ответ на вопрос: «Зачем нужно использовать web-квесты?» Проведение проектной работы с помощью сетевых ресурсов имеет ряд определенных преимуществ, а для учителей, которые впервые используют Интернет на уроке, технология web-квестов - относительно легкий способ научиться пользоваться Всемирной паутиной в образовательных целях. Перечислю ее **главные достоинства**:   * web-квесты дают учителю ясный образец того, как проводить проектную работу; * модель работы с web-квестами используют огромное число учителей в самых разных странах, поэтому в Сети можно найти много интересных разработок. Начать можно с выбора готового продукта и использовать его без изменений (или, может быть, слегка изменив); * в Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные web-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, массу методических советов для учителей о том, как и где найти полезные сайты при создании web-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию; * учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении задания. В итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания; * и наконец, возможно, одна из самых главных причин, почему следует использовать технологию web-квестов при обучении, - это то, что многие Ваши ученики будут с удовольствием работать по этой технологии для повышения знаний по предмету.   Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд **практических задач**:   * Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем. * Создает возможность развитию навыков общения Интернета, тем самым, реализуя основную функцию– коммуникативную. * Веб – квест поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки * Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений; * Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности; * Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов.   **Трудности и проблемы.** 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.  **Методическая разработка Web-квеста «Давление твердых тел, жидкостей и газов»** Сайт, на котором представлена работа: <http://davlenie.ucoz.ru/>  Тема «Давление твердых тел, жидкостей и газов» в курсе физики VII класса является одной из наиболее интересных для учащихся. Этот интерес обусловлен необычностью, новизной изучаемых явлений, первой встречей их с понятием «физический закон», большой связью изучаемого материала с жизнью, техникой. При учении данной темы учащиеся получают особенно яркие представления о применении изучаемых явлений и законов на практике. Учителю необходимо стремиться к тому, чтобы полнее использовать возможности, заложенные в содержании темы, для поддержания и развития познавательного интереса учащихся и решения задач политехнического обучения. Следует иметь в виду, что многие вопросы темы, например закон Паскаля, архимедова сила, изучаются в средней школе только один раз, в VII классе. Это обстоятельство накладывает на учителя особую ответственность. Именно поэтому выбор темы моей методической разработки пал на данную.  Основная **цель** в моей работе с учащимися состоит в том, чтобы  *систематически возбуждать, развивать и укреплять познавательный интерес учащихся и как важный мотив учения, и как стойкую черту личности, и как мощное средство воспитывающего обучения, повышая его качество на уроках физики.* Для достижения этой цели я попробовала для себя новую работу с технологией веб-квеста. Цель проекта:   * Углубление знаний учащихся по теме «Давление твердых тел, жидкостей и газов». * Развитие познавательной активности при изучении физики.         Задачи проекта:   * Расширить общекультурный кругозор учащихся посредством знакомства их с различными источниками информации. * Совершенствовать знания по физике, используя компьютерные технологии.   Проект ориентирован на реализацию образовательных стандартов среднего(полного) общего образования по физике 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)  при изучении физики; * 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; * 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; * 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.   Структура веб-квеста ( см.приложение) На страницах сайта учащимся предлагаются различные задания по данной теме имеющие как образовательный, так и творческий характер. В самом начале, на *главной странице*, ребята погружаются в спор, разыгрывающийся между твердым, жидким и газообразным телом. Перед учащимися поставлена проблема: по мере изучения темы выяснить, на какое из тел действует большее давление? Веб-квест предполагает работу учащихся 7 классов (возможно прохождение заданий в группе, либо самостоятельно) по выполнению предложенной ролей (выбор роли осуществляется по желанию).  *Роли участников*: **Историк** – изучают биографию ученых (Б. Паскаль, Э.Торричелли, Архимед) **Экспериментатор** – исследуют и анализируют процессы плавания тел, вычисляют силу Архимеда и атмосферное давление, проводя эксперименты в виртуальной лаборатории **Лирик** – находят отражение темы в произведениях литературы, искусства **Практик**– изучают проявление законов изучаемой темы в живой природе и технике **Творец** –  создают виртуальные газеты, кроссворды и программы. Каждое задание выбранной роли имеет ссылки на ресурсы, изучение которых способствует нахождению ответов на поставленные вопросы. Ответы учащиеся выставляют в разделе *Форум*, на котором так же осуществляется связь с учителем. В разделе *Оценка работы* учащиеся знакомятся с критериями оценивания работ. В разделе *Ресурсы* размещены ссылки на электронные учебники, интерактивные материалы, контрольные тесты, помогающие в освоении изучаемой темы. Данным разделом могут воспользоваться учащиеся пропустившие урок, либо имеющие затруднения в освоении темы. В процессе изучения данной главы, все учащиеся выполняли творческие задания- самодельные фонтаны. В разделе *Фотоальбомы*представлен отчет о запуске фонтанов, а так же идет голосование на определение лучшей работы. Раздел *Это интересно* вмещает в себя необычные факты, увлекательные истории и загадки, касающиеся темы «Давление». *Заключение* побуждает учащихся продолжать изучение физики, делать открытия, не бояться совершать ошибки.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Этап веб-квеста** | **Содержание этапа** | **Формируемые УУД** | | *Знакомство с ролями.* | Учащимся предлагается список ролей, от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли прописан план действий и задания. Ученики могут выбрать роль для прохождения задания самостоятельно, а так же для работы в группе. | Личностные:   * самоопределение; * желание приобретать новые знания, умения и совершенствовать имеющиеся; * желание осваивать новые виды деятельности; * желание участвовать в творческом,   созидательном процессе;  Регулятивные:   * прогнозирование своей деятельности; * элементы волевой саморегуляции;   Познавательные:   * осознавать познавательную задачу; * читать, извлекая нужную информацию. | | *Работа над заданиями* 1. Изучить материал (ученикам предлагается список сайтов, электронных книг, цифровых ресурсов); 2. Найти практическое применение своего материала; 3. Подготовить отчет, сайт по изучаемому материалу; | В процессе выполнения заданий учащиесяработают на результат. Участники в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. В процессе работы над веб-квестом происходит обучение умениям работы с компьютерными программами и сетью Интернет. Общение и размещение рабочих материалов происходит на форуме сайта, а так же с помощью личных сообщений и чата. | Личностные:   * положительное отношение к учению, к познавательной деятельности; * желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся; * осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; * осваивать новые виды деятельности; * участвовать в творческом, созидательном процессе; * осознание себя как индивидуальности и одновременно как члена общества;   Регулятивные:   * самостоятельно формулировать познавательную цель и строить действия в соответствии с ней; * составлять план и последовательность действий и действовать по плану; * контролировать процесс и результаты деятельности; * вносить необходимые коррективы в план действий; * осознавать возникающие трудности, искать их причины и пути преодоления; * уметь распределять своё время и уделять время для занятий; * уметь выделять необходимую информацию;   Познавательные:   * умение ориентироваться в своей системе знаний; * осознавать познавательную задачу; * читать и слушать, извлекая нужную информацию; * самостоятельно находить информацию, используя  разные источники; * понимать информацию, представленную в изобразительной, схематичной, модельной форме; * выражать смысл ситуации различными средствами (рисунки, символы, схемы, знаки); * осуществлять для решения учебных задач операции анализа, синтеза, сравнения, классификации; * делать обобщения, выводы; * приобретать ИКТ-компетенции;   Коммуникативные:   * уметь слушать и вступать в диалог с учителем или другими учащимися (с помощью форума и чата); * уметь формулировать вопросы; * уметь отвечать на вопросы других; * уметь высказывать и давать обоснование собственной точки зрения. | | *Рефлексия Защита итоговых работ* 1. Познакомиться с работами других учащихся, представление собственной работы | Предполагается обсуждение результатов работы очно ( на уроке в классе) | Личностные:   * способность к самооценке своих действий;   Регулятивные:   * умение осуществлять самоконтроль; * уметь осуществлять собственную самооценку по предложенным критериям;   Познавательные:   * осознавать познавательную задачу; * читать и слушать, извлекая нужную информацию; * понимать информацию, представленную в разных формах; * выполнять учебно-познавательные   действия;   * устанавливать причинно-следственные связи; * делать обобщения, выводы;   Коммуникативные:   * вступать в учебный диалог с учителем, одноклассниками; * участвовать в общей беседе, соблюдая правила речевого поведения; * задавать вопросы; * слушать и отвечать на вопросы других; * формулировать собственные мысли; * высказывать и обосновывать свою точку зрения; * осуществлять совместную деятельность в рабочих группах с учётом конкретных учебно-познавательных задач. | |   **Список литературы**   1. Кузнецов А. А, Семенов А.Л.,. Уваров А.Ю. О проекте концепции образовательной области «Информатика и информационные технологии» // Информатика – 2001. - № 17. – С. 21 \ 2. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е.  Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с. 3. Семенов С. В.  Проектный подход // ИНФО. – 1997. - № 5. – С. 37. 4. Степанова И. Ю Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции "Российская школа и Интернет", Санкт-Петербург, 2001 5. Чечель И. Д. Метод проектов: Субъективная и объективная оценка результатов // Директор школы. – 1998. - № 4. – С. 3 6. Ястребцева Е. Н. Быховский Я. С. Моя провинция – центр Вселенной: Развитие телекоммуникационной образовательной деятельности в регионах, 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Федерация Интернет-образования, 2001. – 216   **Интернет ресурсы**   * Быховский Я. С.Что такое образовательный веб-квест? <http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php> * Как создать веб-квест.<http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_sozdat_veb_kvest/5-1-0-6> * Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся. <http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm> |
| [Вернуться к началу текущей статьи](http://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/articles/art_3_6.htm#top) |

http://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/Img/null.gifhttp://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/Img/null.gifhttp://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/Img/null.gif

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | [**Сайт ВИО**](http://vio.uchim.info/) | |  | |  | | --- | | **[Первая страница](http://vio.uchim.info/)  [Обратная связь. Отправить письмо в редакцию](mailto:voprosy_io@mail.ru)** | | |  | | --- | |  | | |  | | --- | |  | | |  | | --- | | [**Форум ВИО**](http://uchim.info/index.php?showforum=19) | | |  | | --- | | [**Учим.Инфо**](http://uchim.info/) | |

# http://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/Img/null.gifhttp://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/Img/null.gifВеб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся

* [Романцова Юлия Вячеславовна](http://festival.1september.ru/authors/100-670-245), *заместитель директора*

**Разделы:** [Общепедагогические технологии](http://festival.1september.ru/common)

Сейчас в учебных заведениях большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, это упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных презентативных формах. Поэтому использование в проектной деятельности учеников компьютера как инструмента творческой деятельности способствует достижению нескольких целей:

* повышение мотивации к самообучению;
* формирование новых компетенций;
* реализация креативного потенциала;
* повышение личностной самооценки;
* развитие невостребованных в учебном процессе личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

В настоящее время в различных сферах деятельности ощущается нехватка специалистов, способных самостоятельно и в команде решать возникающие проблемы, делать это с помощью Интернета. Поэтому работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит учебный процесс, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций:

* использование ИТ для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);
* самообучение и самоорганизация;
* работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
* умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
* навык публичных выступлений (обязательно проведение предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Итак, что же такое веб-квест?

«Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Различают два типа веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год). Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» (Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Им определены следующие виды заданий для веб-квестов.

* ***Пересказ***– демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в***новом*** формате: создание презентации, плаката, рассказа.
* ***Планирование и проектирование***– разработка плана или проекта на основе заданных условий.
* ***Самопознание***– любые аспекты исследования личности.
* ***Компиляция***– трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
* ***Творческое задание***– творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
* ***Аналитическая задача*** – поиск и систематизация информации.
* ***Детектив, головоломка, таинственная история*** – выводы на основе противоречивых фактов.
* ***Достижение консенсуса*** – выработка решения по острой проблеме.
* ***Оценка*** – обоснование определенной точки зрения.
* ***Журналистское расследование*** – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
* ***Убеждение*** – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
* ***Научные исследования*** – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

**Структура веб-квеста, требования к его отдельным элементам**

Ясное ***вступление***, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

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

***Список информационных ресурсов*** (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

***Описание процедуры работы***, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

***Описание критериев и параметров оценки веб-квеста***. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

***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" веб-страниц и др.).

***Заключение***, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

**Этапы работы над квестом**

**Начальный этап** (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.   
Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль.   
Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

**Ролевой этап**

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

Задачи:

1) поиск информации по конкретной теме;   
2) разработка структуры сайта;   
3) создание материалов для сайта;   
4) доработка материалов для сайта.

**Заключительный этап**

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

**Критерии оценки работ учащихся**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Отлично** | **Хорошо** | **Удовлетворительно** |
| **Понимание задания** | Работа демонстрирует точное понимание задания | Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней; используется ограниченное количество источников. | Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме; используется один источник, собранная информация не анализируется и не оценивается. |
| **Выполнение задания** | Оцениваются работы разных периодов; выводы аргументированы; все материалы имеют непосредственное отношение к теме; источники цитируются правильно; используется информация из достоверных источников. | Не вся информация взята из достоверных источников; часть информации неточна или не имеет прямого отношения к теме. | Случайная подборка материалов; информация неточна или не имеет отношения к теме; неполные ответы на вопросы; не делаются попытки оценить или проанализировать информацию. |
| **Результат работы** | Четкое и логичное представление информации; вся информации имеет непосредственное отношение к теме, точна, хорошо структурирована и отредактирована. Демонстрируется критический анализ и оценка материала, определенность позиции. | Точность и структурированность информации; привлекательное оформление работы. Недостаточно выражена собственная позиция и оценка информации. Работа похожа на другие ученические работы. | Материал логически не выстроен и подан внешне непривлекательно; не дается четкого ответа на поставленные вопросы. |
| **Творческий подход** | Представлены различные подходы к решению проблемы. Работа отличается яркой индивидуальностью и выражает точку зрения микрогруппы. | Демонстрируется одна точка зрения на проблему; проводятся сравнения, но не делаются выводов. | Студент просто копирует информацию из предложенных источников; нет критического взгляда на проблему; работа мало связана с темой веб-квеста. |

Опыт показывает, что самыми суровыми судьями работ являются сами учащиеся. Здесь важно в заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное обсуждение. Открытое оценивание собственной работы и работы коллег позволяет учиться быть корректными в высказывании замечаний, определять наиболее интересные находки в выполненных заданиях, формулировать собственные критерии оценивания.

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

**Примеры веб-квестов**

Всем студентам рано или поздно приходится защищать свои курсовые, а затем и дипломные работы. При этом вопросов, как это делать, всегда больше, чем ответов.

В Тор-10 страхов человечества смерть находится на 6-ом месте, а страх перед публичным выступлением на 1-ом!!!

Разработанный мною квест «Самоучитель по защите дипломной (курсовой) работы» поможет разобраться в основных аспектах подготовки и самой защиты студенческих работ.

Разные специалисты представят свою точку зрения на такое мероприятие, как публичная защита работ, дадут всем желающим советы и рекомендации.

Задача участников квеста – определить свою роль и разработать рекомендации, требования, советы студентам, готовящимся защищать свою работу. После обобщения результатов всех участников квеста получится «Самоучитель по защите дипломной (курсовой) работы», который будет использоваться студентами старших курсов колледжа.

При выборе роли можно ориентироваться на свои склонности, интересы, или наоборот – попробовать себя в непривычной ситуации.

Роли участников квеста:

***Психолог*** отвечает за психологическое, эмоциональное состояние выступающего. Его главная задача – дать практические советы по преодолению волнения, активизации внимания слушателей. Так же Психолог выяснит влияние внеязыковых средств на общее восприятие выступления.

Задача ***Дизайнера*** – дать советы по изготовлению электронных презентаций и раздаточного материала.

***Оратор*** – мастер красноречия. Его задача – обобщить опыт и поделиться мастерством.

***Специалист русского языка*** даст советы по использованию языковых средств выразительности, подскажет принятые речевые оборы, используемые при защите дипломной (курсовой) работы, предостережет от неправильного произношения часто употребляемых слов.

***Рецензент*** акцентирует внимание на критериях оценивания выступления, подскажет приемы снижения негативного воздействия замечаний.

***«Бывалый***» представит советы преподавателей, выпускников и студентов старших курсов, защищавших свои проекты, поделится приметами и повеселит студенческими байками.  
Этот квест я предлагаю пройти студентам первого курса колледжа (т.е. ребятам, поступившим в ссуз после 9-го класса и пока изучающим предметы школьной программы). Это позволяет разнообразить учебный процесс и заранее готовиться студентам к предстоящим публичным защитам своих работ. Акцент на то, что мы готовим самоучитель для студентов старших курсов колледжа, приглашение старшекурсников на заключительный этап (представление результатов проекта) придает первокурсникам чувство ответственности за предоставляемый продукт, ощущение важности их работы.

Подробно с этим веб-квестом можно ознакомиться в Интернете по адресу [www.kbk-wq.h17.ru](http://www.kbk-wq.h17.ru/)

В настоящее время в разработке новый веб-квест о родном крае. Роли этого квеста: историк, географ, экономист, политик, бизнесмен, хранитель легенд и преданий, библиограф…

Студенты на различных предметах всесторонне изучают Калининград и область, находят и представляют очень интересные материалы. Поэтому решили эту работу объединить в единый проект.

В заключение хотелось бы указать ссылки на некоторые веб-квесты. По собственному опыту могу сказать, что только просмотрев хотя бы несколько подобных работ, можно вдохновиться на создание собственного проекта. А работа эта и полезная, и интересная, действительно активизирующая учебную деятельность.

Примеры квестов на сайте «Школьный сектор»:

<http://school-sector.relarn.ru/tanya/3master/wequest_01.html>  
«Интернет для формирования гражданина»: [www.ede.samara.ru/~grp/quest.html](http://www.ede.samara.ru/~grp/quest.html)  
«Джордж Гордон Байрон»: [www.spodon.ru/quest/biron/index.index.html](http://www.spodon.ru/quest/biron/index.index.html)  
«Создай компьютер мечты»: [www.spodon.ru/quest/dream/index.index.html](http://www.spodon.ru/quest/dream/index.index.html)  
«Терроризм – глобальная проблема человечества»: [www.spodon.ru/quest/terror/index.index.html](http://www.spodon.ru/quest/terror/index.index.html)  
«Преступность несовершеннолетних»: [www.spodon.ru/quest/prestupnost/index.index.html](http://www.spodon.ru/quest/prestupnost/index.index.html)



**Что такое веб-квест?**

В переводе с английского **web [web]**- *веб, сеть, (всемирная) паутина;****quest [kwest] – поиск.***

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Это означает, что учитель, составляя задания, подбирает информацию в Интернете, где можно найти необходимые материалы, давая учащимся соответствующие гиперссылки. Все это сохраняется на каком-либо веб-ресурсе, оформленном и структурированном как веб-квест. Учащиеся в группах или индивидуально выполняют предложенные задания веб-квеста, по завершении которого представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

Впервые термин "веб-квест" (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.

**Почему  WebQuests?**

Кентон Letkeman, создатель целого ряда прекрасных веб-квестов считает, что это супер-средство обучения, т.к. применяется конструктивистский подход к обучению.

При выполнении веб-квестов учащиеся не получают готовых ответов или решений, они самостоятельно решают поставленную перед ними задачу.

Работа над веб-квестом помогает

•          организовать активную самостоятельную или групповую поисковую деятельность

•          способствует развитию творческого мышления и навыков решения проблем

•          дает возможность осуществить индивидуальный подход

•          тренирует мыслительные способности (объяснение, сравнение, классификация, выделение общего и частного)

Таким образом, можно сказать, что в технологии веб-квеста заложен деятельностный подход.

**Классификация веб-квестов.**

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными, Берни Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

1.         По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

2.         По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.

3.         По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ (retelling tasks), компиляционные (compilation tasks), загадки (mystery tasks), журналистские (journalistic tasks), конструкторские (design tasks), творческие (creative product tasks), решение спорных проблем (consensus building tasks), убеждающие (persuasion tasks), самопознание (self-knowledge tasks), аналитические (analytical tasks), оценочные (judgment tasks), научные (scientific tasks).

Задания на пересказ (retelling tasks) являются самыми примитивными и представляют собой самый простой пример использования Интернета как источника информации. Существует даже мнение о том, что веб-квесты, основанные только на пересказе, нельзя считать веб-квестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для веб-квеста при условии, что:

•          формат и форма докладов учащихся заметно отличается от оригинальных материалов, то есть не является простым копированием текста из Интернета в текстовый редактор;

•          учащиеся свободны в выборе того, о чем рассказывать и как организовывать найденную информацию;

•          учащиеся используют навыки суммирования, отбора и обработки информации.

Творческие веб-квесты (creative products task) требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и так далее). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах. При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся.

Подробную информацию о типах веб-квестов и их особенностях можно прочитать на сайте  [http://www.surwiki.ru/wiki/index.php/Введение\_в\_технологию\_веб-квест](http://www.surwiki.ru/wiki/index.php/%D0%92%D0%B2%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B2_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8E_%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82)

Информацию на  на английском языке можно найти на странице<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>

**Структура веб-квеста**

Берни Додж выделяет четкую структуру веб-квеста: Introduction (Введение), Task(Заданиe), Process (Выполнение), Evaluation (Оценивание), Сonclusion (Заключение), Credits (Использованные материалы), TeacherPage (Комментарии для преподавателя).

Однако, данная структура не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Учитель может конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями своих учеников.

**Introduction (Введение)** - формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста. Цель- подготовить и мотивировать учащихся. Поэтому здесь важны мотивирующая и познавательная ценность.

**Task (Заданиe)**- четкое и интересное описание проблемной задачи и формы представления конечного результата.

·                     проблема, или загадка, которую необходимо решить;

·                      позиция, которую нужно сформулировать и защитить;

·                      продукт, который нужно создать;

·                      реферат, который должен быть создан;

·                      доклад или журналистской счет;

·                      творческая работа, презентация, постер и т.д;

Задание должно быть проблемным, четко сформулировано, иметь познавательную ценность.

**Process (Выполнение) -**точное описание основных этапов работы; руководство к действиям, полезные советы по сбору информации (контрольный список вопросов для анализа информации, разнообразные советы по выполнению того или иного задания, "заготовки" Web-страниц для отчетов, рекомендации по использованию информационных ресурсов и пр.); С методической точки зрения материал должен отличаться релевантностью, разнообразием и оригинальностью ресурсов; разнообразием заданий, их ориентацией на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличием методической поддержки - вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры - адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.

Здесь можно указать ссылки на ресурсы и не выделять для них отдельный раздел.

**Evaluation (Оценивание)** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

Методической оценке подлежит адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.

**Сonclusion (Заключение)-**краткое и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест.  Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

**Credits (Использованные материалы**)- ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста.  Данный раздел можно объединить с разделом Process (Выполнение).

**TeacherPage (Комментарии для преподавателя)-**методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест.

•                     происхождение, цели и задачи веб-квеста, о чем он

•                      возрастная категория учащихся (может ли быть использован другими учащимися при наличии дополнений, корректировки)

•                     планируемые результаты, опираясь на стандарты обучения (*личностные, регулятивные,  коммуникативные, познавательные)*

•                     процесс организации над веб-квестом

•                     необходимые ресурсы

•                     ценность и достоинство данного веб-квеста

**Веб-квесты в обучении языку**

 Использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов интернета в обучении языку требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами интернета. В связи с этим эффективная интеграции веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда веб-квест: является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы; сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала используемых в веб-квесте аутентичных ресурсов. Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо осуществляться параллельно с ней.

 Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач, так как в процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

·         использование информационных технологий для решения профессиональных задач;

·         самообучение и самоорганизация;

·         работа в команде;

·         умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

**Процесс создания  веб-квеста**

* выбор темы
* выбор Интернет-сервиса и дизайна
* подбор заданий, веб ресурсов, планируемых результатов
* наполнение веб-квеста содержанием

**Интернет-источники**

 1.      Dodge B. Creating  WebQuests. 1999. -<http://webquest.org/>

2.      Горбунова О.В. Использование технологии веб-квест в образовательном процессе[http://inshakovaox.jimdo.com/методические-работы/повышение-квалификации/использование-технологии-веб-квест-в-образовательном-процессе-вариативный-модуль-72-часа/](http://inshakovaox.jimdo.com/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5-%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D1%8B/%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D1%88%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D0%BA%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D1%84%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8/%D0%B8%D1%81%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8-%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82-%D0%B2-%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%BC-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B5-%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B9-%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D1%83%D0%BB%D1%8C-72-%D1%87%D0%B0%D1%81%D0%B0/)

3.      Веб-квесты  <http://idee.ucoz.ru/publ/kvest/idei_sozdanija_kvesta/veb_kvesty/3-1-0-4>

4.      Веб-квесты по английскому языку [http://творческиеработы.рф/webquest](http://xn--80acbmarn4agneiim9dxd.xn--p1ai/webquest)

Влияние Интернета на российских подростков и юношество в контексте развития российского информационного пространства

***Цымбаленко Сергей Борисович, г. Москва,   
президент творческого объединения ЮНПРЕСС,  
доктор педагогических наук***

**Аннотация**   
Статья посвящена проблеме влияния Интернета на российских подростков.  Автор характеризует тенденции коммуникативных взаимодействий юношества в современном информационном пространстве. Так, аналогом межличностного общения становятся социальные сети. Описываются формы взаимодействия подростков и взрослых с Интернетом.

**Ключевые слова**: интернет-активность, медиасреда, интернет-поколение, глобальные дети, детская субкультура, компьютерная грамотность, оцифрованная реальность, сетевая наркомания, медиа-грамотность

**Summery**  
The article is devoted to the problem  of the Internet development influence  on Russian adolescents.  The author characterizes the tendencies of teen communicative interaction in the global network. So, the interindividual communication turns into social networks. It is revealed interactive forms of teenagers and adults with the Internet.

**Keywords**: I-net activity, media space, I-net generation, global children, child’s subculture, computer literacy, digitized reality, net addiction, media literacy.

[**Cкачать статью в .pdf**](http://mic.org.ru/phocadownload/4-cimbalenko.pdf)

**Резюме социологического исследования**

***Дети России вступили в этап массового Интернета. По данным опроса, 93% респондентов пользуются этим каналом коммуникации независимо от места проживания.***

***Среди источников информации с конца 1990-х годов лидируют межличностные каналы, социальный опыт российские подростки усваивают преимущественно через общение с ровесниками и взрослыми в поколенческом и межпоколенческом  диалоге. В* *Интернете сформировался аналог межличностного взаимодействия в форме социальных сетей.***  
***Важнейшей характеристикой современного подрастающего поколения является активность в информационном пространстве, стремление стать равноправным субъектом в межпоколенческой коммуникации.***

Современные дети становятся не только частью формирующегося в обществе коллективного интеллекта (ноосферы), но и показателем  общемирового процесса, связанного с информацией – как позитивных, так и негативных тенденций. Они намного интенсивнее и полнее осваиваются в информационном пространстве; складывается ситуация, когда, как утверждала М. Мид, юное поколение может выступать как субъект, эксперт процессов новообразований в обществе. Пользовательская интернет-активность подрастающих поколений, по мнению экспертов, один из важных показателей темпов построения информационного общества в нашей стране.

Можно констатировать, что в последние три-четыре года дети России вступили в этап массового Интернета. По данным опроса, 93% респондентов пользуются этим каналом коммуникации независимо от места проживания. Они оказывают влияние на оставшуюся в стороне от Интернета часть сверстников. В 1998 году их число не превышало 20%, в 2005 г. – 51,8%

Важное сравнение. По данным исследовательской группы ЦИРКОН, каждый день или почти каждый день выходят в Интернет лишь 37% и никогда не выходят 46% (в исследуемой группе – 7%). Это подтверждает вывод, что дети, подростки и юношество могут быть названы интернет-поколением с иной, новой медиасредой.

Не пользуется Интернетом младшая возрастная группа 10-12 лет  (47,3% от общего числа детей  без Интернета), скорее всего, по объективным причинам, и 24 % респондентов 15 лет, которых можно отнести к протестной группе против увлечения Интернетом, поскольку при желании в таком возрасте ребята находят выход в Интернет. При этом юноши составляют большинство в группе против Интернета: 68,3% ответили, что не пользуются Интернетом (девушки – 31,7). Такие ребята живут не только в селе, где это может быть обусловлено техническими причинами, но и в большом городе (35,4%).

Сравнение тех подростков, кто пользуется и не пользуется Интернетом, в 2012 г. обнаружило следующее. Интернет-дети значительно больше общаются со сверстниками (70,3% против 43,9%), с родителями (29,9% против 22%), ходят в кружки и секции (33,9% против 25,6%), ходят на свидания (25,7% против 7,3%). Таким образом, это опровергает мнение, что Интернет уменьшает реальное жизненное пространство. Дети, которые не пользуются Интернетом или отказываются от него, имеют одно важное преимущество – больше читают книг (46,3% против 34%), которые в структуре досуга занимают второе место после компьютерных игр (48,8%). Книги у них на втором месте и при получении значимой информации, после школы и учителей. То, что дети без Интернета даже больше увлекаются компьютерными играми (48,8% против 47,8%), тоже знаменательный показатель. Интернет-дети меньше смотрят телевизор (45,1% против 56,8%), больше читают газеты и журналы (30,5% против 20%), слушают радио (29,3% против 13,3%). Можно предположить, что подростки без Интернета больше увлекаются спортом, так как информация о нем почти в три раза значимей - 29% против 10,5%. Информация о других увлечениях также востребована – 19,4%. Для интернет-детей значительно важнее информация о жизни друзей и знакомых (11,9% против 3,2%), о родных и близких (10,4% против 4,8%), то есть общение развивает эмпатию, больше ориентировано на другого.

Исследование показало следующие особенности и тенденции коммуникативных взаимодействий подростков и юношества в современном информационном пространстве российского общества.

**Интернет как медиасреда и среда обитания** **подрастающего поколения**

Вхождение юных россиян в интернет-пространство, согласно данным интервью, изменило не только источники информации, медиасреду, но и весь их образ жизни.**Подростки не просто пользуются Интернетом, они живут посредством его.** Это  среда обитания, способ жизни при содействии информационных технологий.

Подрастающее поколение с большим опережением живет по данной модели, используя для принятия решений коммуникацию со сверстниками и взрослыми. Помимо реального общения – это интернет-коммуникация, которая у подавляющего большинства подростков, как показали массовый опрос и интервью, на первом месте. Подростки, у которых есть техническая возможность, находятся в непрерывном интернет-контакте с друзьями, даже на школьных переменах и уроках.

Происходит постоянное расширение информационного и жизненного пространства юных россиян. Современное интернет-поколение можно охарактеризовать как**глобальных детей**, у которых неограниченные возможности получения и переработки информации, знаний. При этом благодаря открытой и всеобъемлющей информации в Интернете дети стали практически независимы от взрослых в получении интересующих их сведений и знаний. Если в 2005 г. 31,7% респондентов отмечали, что не смогли найти интересующую их информацию, то в 2012 году – это 22%.

Отчетливо прослеживается стремление подростков к самостоятельному выбору информационных каналов и форм получения сведений.  
Интернет переструктурировал информационное пространство российских подростков. В поисках информации в совокупности используется  многообразный спектр коммуникационных источников и механизмов, образующих **медиасреду**. Если в 1998 и 2005 году на первое место вышли межличностные каналы информации (сверстники, родители, учителя), то в 2012 году со значительным опережением лидируют компьютерные источники, Интернет – 72%. Это двукратное увеличение по сравнению с 2005 г. (30,9%).

При этом происходит девальвация большинства существующих средств массовой информации в сознании подростков. Произошло сокращение выбора числа значимых для подростков источников информации в среднем с 6 в 1998 г. до 3,5 в 2012 г. Многие отмечают один источник получения важной для них информации – Интернет. Телевидение, перестав, как некогда, доминировать среди каналов значимой информации (пятое месте после Интернета, друзей, учителей/школы и родителей), начинает играть роль канала спонтанного информирования  в сфере развлечения,  занимая второе место после живого общения со сверстниками, при этом снизившись с 76, 7% (1998 г.) до 56% (2012 г.).

Интернет вбирает в себя и интегрирует другие каналы в единую медиасреду. Чаще всего подростки попадают не на сами источники в их оригинальной форме, а на актуальные и интересные для них фрагменты. Важнейшими характеристиками современного состояния информационного пространства являются текучесть, диффузность, хаотичность. Каналы информации и коммуникации также зависят от влияния неоднородной социальной среды, которая сохраняет разнообразные медиакультуры.

Исследование убедительно показало, что **среди источников информации с конца 1990-х годов лидируют межличностные каналы, социальный опыт российские подростки усваивают преимущественно через общение с ровесниками и взрослыми в поколенческом и межпоколенческом (в ближайшем окружении) диалоге.**  **Общение среди сверстников при этом является определяющим и приоритетным.**

Второй перелом происходит в настоящее время как формирование нового поколения, для которого компьютерные технологии, Интернет становятся определяющими. Это обнаруживается как в сфере досуга, так и при получении значимой для детей, подростков и юношества информации. Вторая волна характеризуется тем, что **в Интернете сформировался аналог межличностного взаимодействия в форме социальных сетей.** При этом между виртуальной и межличностной коммуникацией имеют место взаимопереходы, которые отмечают и сами подростки, и эксперты. Это единая система коммуникаций субъектов, как индивидуальных, так и групповых.

Тем самым, зафиксировано изменение места юного человека в системе коммуникаций, а значит и в обществе. Юная аудитория средств массовой коммуникации перестает  быть пассивным объектом информирования. Важнейшей характеристикой современного подрастающего поколения является активность в информационном пространстве, стремление стать равноправным субъектом в межпоколенческой коммуникации. **Подрастающее поколение  проявляет себя как субъект, активный творец информационного пространства.**

Коммуникация в среде сверстников, семьи, школы и другого ближайшего окружения выступает способом и формой отбора, экспертных оценок, придания определенных смыслов информации, порождения новой информации на основе усвоенной индивидуально.  Информирование существенно дополняется взаимоинформированием и взаимообогащением в результате коммуникации. Переваривание информации в «котле» личности, преобразование ее во внутриличностной и межличностной коммуникации, обеспечивает возможность нового опыта в жизнедеятельности субъектов, определяет картины мира и жизненные смыслы конкретной личности, где субкультура референтной группы является ведущей и преимущественно социализирующей. В результате формируется иная жизненная среда.

**Детская субкультура** стала каналом вхождения  российских подростков в общечеловеческую культуру. Этот вывод подтверждают и ответы на дополнительный вопрос исследований 1998/2005/2012 гг.: «Что ты и твои ровесники знаете, чего не знают твои родители?» Лишь 10% в 1998 году, 16,8% в 2005 и 20% в 2012 г. отве­тили на этот вопрос: «Ничего». Самая большая группа ответов касалась закрытой от посторонних жизни подростков, например, «кто из ровесников пьет, курит», «о том, что мы деремся до крови», «о том, что матерюсь», о школьных делах, сексе. В 2012 г. появилась новая область незнания, отличающая старшее и младшее поколение: компьютерная грамотность, современные информационные технологии, Интернет

Информационные технологии, особенно Интернет,**разделили реальность на две сферы: естественную и оцифрованную**. Они взаимодополняют и взаимообусловливают друг друга по эффекту сообщающихся сосудов. События и изменения в одной из них уравновешиваются информационным влиянием на другую.

**Подрастающее поколение находится в настоящем**, информация о будущем интересует 3%, прошлое практически не упоминается. Опрос подтвердил, что типичный подросток и сегодня скорее хочет стать взрослым, самостоятельным. Подростки, согласно исследованию, принимают и усваивают, сознательно или спонтанно, информацию, если она актуальна, эмоционально окрашена, опирается на конкретный жизненный опыт близких по возрасту социальных групп и связывает знания с реальными судьбами референтных для них людей.  Интерес к настоящему у подростков специфичен. Им важно знать, прежде всего, о себе и своих друзьях, о подростковом социуме и его субкультуре – и не только знать, а сделать эту субкультуру своей.

Информационная среда становится зависимой  от личности самого ребенка и его социума, влияние Интернета не является прямолинейным и однонаправленным, оно связано с жизненной средой подростков, их реальными интересами, занятиями.**Интернет и в целом информационное пространство являются продолжением, усилением личностного и группового пространства.** Сама медиасреда «подстраивается» под личностные и групповые интересы, может сужаться и расширяться в зависимости от социальной активности  субъектов. Потенциально она имеет безграничные информационные возможности, которые субъекты могут использовать.  С одной стороны, это новые возможности самореализации и самоактуализации, а с другой стороны, это может развертываться не только в позитивном направлении. Виртуализация – площадка для развития воображения и экспериментирования, но одновременно может происходить смешение и даже подмена виртуальной и жизненной реальности. Глобальность и свобода выбора предоставляют возможность для бесконечного расширения знаний и контактов, но требуют для этого новых качеств и механизмов самоорганизации, самообразования.

**Время и характер пребывания подрастающего поколения в Интернете**

Характеристикой активности подрастающего поколения является время пребывания детей и подростков в Интернете, которое значительно выше, чем у взрослых. Основной диапазон, выявленный с помощью глубинных интервью: от 1 до 5 часов ежедневно.  Исследования Фонда Развития Интернет подтверждают эти данные: только пятая часть подростков проводит больше 21 часа в неделю (3 часа в день) в Интернете. Это одна группа юных пользователей Интернета. Во вторую группу входит каждый восьмой школьник, который  ответил, что он «**живет в Интернете**». Это выражение объединяет  и время, которое они там проводят, отбирая его даже от сна и питания, и личную значимость его. Есть прогноз, что время пребывания будет увеличиваться за счет новых технических средств.  
Экспертный анализ позволил выявить **факторы**, которые определяют время пребывания в Интернете:  
1. Техническая и финансовая доступность Интернета для длительного пользования.  
2. Привлекательность самого контента в Интернете, особенно в случае социальных сетей и онлайн-игр.  
3. Роль Интернета как комплексного средства, позволяющего читать газеты и книги, смотреть телепередачи и кино.  
4. Роль Интернета в учебной деятельности.  
5. Наличие свободного времени как такового.  
6. Структура свободного времени, наличие других интересов и занятий.  
7. Контроль родителей.  
8. Самоконтроль.

По мнению экспертов, дети в школьном возрасте больше других категорий пользователей нуждаются в пребывании в Интернете для реализации своих потребностей и интересов, расширения ограниченной учебным заведением и процессом обучения среды обитания.

Фонд Развития Интернет пришел к выводу, что **в контексте информационного общества ценности выживания начинают заменяться ценностями самореализации**. Интернет становится проводником этих ценностей. В жизни ребенок из-за своего статуса не может самореализоваться, а  Интернет предоставляет такие возможности.

Активно используются подростками возможности для информационно-коммуникативной и творческой деятельности, самообучения в этой деятельности. Это принимает масштабы общенационального детского движения. Социальная самореализация при этом развивается слабо ввиду невостребованности государством и обществом.

Современный Интернет, как показало изучение динамики коммуникаций подрастающего поколения с 1998 по 2012 гг., **уравнивает возможности различных гендерных групп и перестает зависеть от места проживания**.  
  
**Досуговые формы коммуникации и Интернет**

Значительную часть информации и социального опыта подростки усваивают, не осознавая этого, используя привлекательные для них каналы коммуникации и информации в период досуга. Эти каналы дают возможность влиять на установки и поведение подрастающего поколения.   
На первом месте - общение с друзьями (68%), Нельзя не отметить рост значимости форм досуга, связанных с компьютерной техникой и Интернетом%).  Компьютерные игры (49%) и обмен информацией по интернету (48%) занимают лидирующие позиции в общей выборке после непосредственного общения. Информационное общение благодаря Интернету возросло существенно – почти в четыре раза по сравнению даже с 2005 г. (12,2%). Развлекательные ресурсы, к которым юные пользователи получают дополнительный доступ через Интернет, занимают значительное время в структуре досуга — до 10 часов в выходные и каникулярные дни.

|  |  |
| --- | --- |
| **Формы досуга** | **%** |
| Провожу время с друзьями | 69 |
| Смотрю телевизор | 56 |
| Играю в компьютерные игры | 48 |
| Обмениваюсь информацией по компьютерной сети | 47 |
| Общаюсь по телефону | 36 |
| Слушаю магнитофон, проигрыватель, плеер | 35 |
| Читаю книги | 35 |
| Общаюсь в кружке, секции, клубе, другом объединении | 33 |
| Путешествую по компьютерной сети | 33 |
| Хожу в кино | 31 |
| Провожу время с родителями и другими взрослыми | 29 |
| Смотрю видеозаписи | 26 |
| Встречаюсь с девочкой (девушкой), мальчиком (юношей) | 25 |
| Читаю газеты и журналы | 21 |
| Слушаю радио | 15 |
| Хожу в театры, на концерты, в музеи | 14 |

Таблица 1. Распределение ответов на вопрос «Чем ты чаще всего занимаешься в свободное время?» (в % от числа опрошенных, N=1215, возможно более одного ответа)

Сами по себе новые информационные технологии, как замечают эксперты, усиливают**эффект новой игрушки**, которая на этапе освоения встраивается в досуг, занимает значительное место. Этот период не стоит путать с интернет-зависимостью, он преходящий, хотя и может оказаться продолжительным.

Большую тревогу в обществе, особенно среди родителей и педагогов, вызывает**угроза интернет-зависимости** подростков. Однако, по мнению экспертов,  не стоит путать интернет-зависимость и страстную увлеченность всемирной паутиной. Об интернет-зависимости можно говорить только в том случае, если ребенок использует Интернет не меньше одного года и у него присутствует не менее 6-7 симптомов сетевой наркомании. Промежуточным является понятие «чрезмерная увлеченность Интернетом», или «чрезмерное использование Интернета». Это неумение пользоваться, поставить ограничения, регламентировать себя. Количество населения, у которого может возникнуть зависимость в таком возрасте, по мнению Фонда Развития Интернет, — 7-10%. В ходе интервью выявлено около 3% респондентов, склонных к интернет-зависимости (более 5 часов).

**Откуда подростки получают значимую для себя информацию?**

Если в 1998 и 2005 году на первое место вышли межличностные каналы информации (сверстники, родители, учителя), то в 2012 году со значительным опережением лидируют компьютерные источники, Интернет – 72%. Это двукратное увеличение по сравнению с 2005 г. (30,9%). По-прежнему существенен приоритет межличностных каналов в получении жизненно важных сведений. Друзья и подруги как источник значимой информации занимают вторую позицию – 58%, Родители, как и в 2005 г., следуют за сверстниками 56% (в 1998 – 62,1%). Учителя незначительно уступают – 54% (51,8% в 2005 г., 62,1% в 1998 г.).  Живое общение, межличностное взаимодействие с ровесниками и взрослыми, наряду с виртуальным, доминирует, когда подростку нужно что-то понять или принять важное для него решение. Это особенно заметно при сравнении ранга родителей: в структуре досуга они занимают лишь одиннадцатое место, однако в качестве источника информации перемещаются на третье место, вслед за сверстниками.

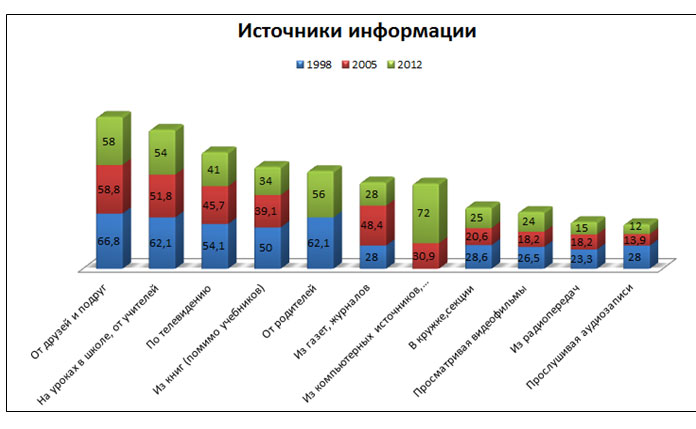


Рис. 1. Распределение ответов на вопрос «Откуда ты узнаешь обо всем самом интересном и важном для тебя?» (в % от числа опрошенных, N=1215, возможно более одного ответа)

Показательны различия в двух группах респондентов 2012 г.: тех, кто пользуется и не пользуется Интернетом (рис. 2).

  
Рис. 2.  Источники информации для подростков в зависимости от использования сети Интернет

Сверстники и родители у респондентов без Интернета сдвигаются на третью и четвертую позиции (соответственно 40,2% и 36,6%). На первом месте – учителя, уроки в школе (57,3%), на втором – книга (46,3%). На седьмом месте – компьютерные источники, Интернет, к которым, видимо, прибегают по мере необходимости, например, в школе на уроках информатики.

**Интернет-коммуникация и язык**

Дискурс-анализ и экспертный опрос позволили сделать вывод об усилении, благодаря Интернету, автономии языка подростков.

Для общения в Интернете складывается особый язык (короткие предложения без прилагательных и знаков препинания), который может переходить в реальную жизнь, но если будет принят окружением. Решающее значение оказывает межличностная коммуникация, субкультурный механизм.

Вместе с тем, дискурс становится более сложным и дифференцированным, ситуативным, что проявилось в общении со взрослыми в интервью. Это развернутая и аргументированная речь.  
Экспертами отмечается влияние клавиатурной и кнопочной письменности, а также символичности и фрагментарности, присущей форме информации в Интернете, на язык. При этом подростки стали создавать значительно больше текстов по сравнению с предыдущими поколениями.

**Влияние Интернета на живую коммуникацию**

Как показал опрос, реальное общение, свидания не уменьшились в связи с приходом массового Интернета, скорее наоборот, увеличились. Юные респонденты в массовом опросе и интервью поставили реальное общение на первое место в досуге. И подростки, и эксперты вывели в связи с этим формулу: **отношения начинаются в Интернете и продолжаются в жизни, и наоборот - начинаются в жизни и продолжаются в Интернете.**

Интернет начинает выполнять важные социальные функции коммуникации. В интервью респонденты рассказали, что социальные сети помогают  при общении с отцами в разведенных семьях, позволяют регулировать семейные отношения путем общения с родственниками.  
Развитие коммуникативных качеств в новых условиях требует педагогических усилий и внимания. С другой стороны, Интернет дает много возможностей другого, сетевого общения. Он тренирует именно те формы общения, которые будут важны через 5-10 лет, приобретает качества, которые важны ему для будущего.

**Сравнение интернет-детей с подростками, которые не пользуются Интернетом**, показало, что значительно больше общаются со сверстниками, с родителями, ходят в кружки и секции, на свидания. Таким образом, это опровергает мнение, что Интернет уменьшает реальное жизненное пространство.

**Опасен ли Интернет для подростков?**

Исследование не подтвердило и миф о массовом увлечении подростков информацией о сексе, вредных привычках. Лишь 3% респондентов считают важной для себя сведения о сексе, интимной жизни. Более 20% решительно заявляют, что им не интересны темы о сексе, наркотиках, СПИДе и других негативных проявлениях.  Наиболее важной для респондентов информацией являются сведения по своим увлечениям (20%), о жизни друзей и знакомых (12%), о спорте (12%), жизни и здоровье родных и близких (10%). Далее следует школьная жизнь и учеба (7%), наука и техника (7%), о себе и своей жизни (6%), о ситуации в мире (6%), об интернет-пространстве, компьютерных играх (5%).

Эти данные опровергают довольно распространенные утверждения, которые используются при создании телевизионной, радийной, печатной продукции, интернет-ресурсов для подростков и молодежи,  о том, что эту аудиторию волнуют, прежде всего, развлечения, музыка, секс, деньги.

Вместе с тем,  по мнению подростков и экспертов, вызывают тревогу ресурсы, которые остаются незамеченными для общественности как опасные. Все больше сайтов и рекламы, которые пропагандируют слишком высокий уровень потребления. К особо опасным можно отнести видео насилия, издевательств подростков друг над другом (кибербуллинг). Немало сайтов, связанных с ненавистническим контентом, «ВКонтакте» есть группы ненависти к реальному ребенку. Появляются тысячи сайтов, которые призывают причинить себе боль и вред. Каждый четвертый ребенок заходит на сайты о диетах, а учитывая, что это в основном девочки, то каждая вторая из них пытается это использовать. Суммарно получается, что каждый второй заходит на один из подобных сайтов.

Международные специалисты США и Европы пришли к выводу о малоэффективности при таком характере угроз и рисков технологических и запретительных средств защиты. Образование, медиаграмотность, доверительный диалог детей с родителями и педагогами являются наиболее результативными способами обеспечения безопасности в Интернете, формируют внутренние фильтры у юного человека.

Глубинные интервью показали, что общение в социальных сетях начинается с 9 лет. Современные дети к 10 годам уже приобретают опыт приобщения к Интернету и стихийные или под влиянием родителей первые навыки информационной культуры. С помощью дискурс-анализа установлено, что у респондентов существует **позитивная модель пользования Интернетом**: мотивация времени пребывания в сети, поиска познавательной информации и  творческой самореализации, рационального соотношения общения в Интернете и реального общения, негативного отношения к сайтам, содержащим рекламу, сцены насилия и порнографии. Даже если респонденты не всегда искренни, само наличие этой модели очень важно как идеальной нормы для подростков. Задача состоит в том, чтобы существующую позитивную модель сделать внутренним регулятором подростков.

**Коммуникация «дети-взрослые» в интернет-пространстве**

Интернет становится влиятельным посредником между взрослым миром и подростками. Через Интернет они открывают для себя мир, формируют собственную личность. Фактически, это возникновение новой цивилизации, где вектор межпоколенческого взаимодействия  смещается к диалогу. Подрастающее поколение при этом уходит значительно вперед по сравнению с поколением родителей, занимает лидирующие позиции в цифровом прогрессе.

Ускорение вхождения подрастающего поколения как субъекта в информационное пространство с его современными информационными технологиями и отношениями является одной из сторон всеобщего ускорения как психологической и социальной закономерности и фактора.

Встречается обучение и консультирование родителей детьми пользованию Интернетом, социальными сетями, что выявлено в ходе глубинных интервью с подростками.

Более динамичное освоение подростками  информационного пространства с новыми технологическими возможностями ставит взрослых перед ситуацией цифрового разрыва, необходимостью успевать за этим развитием, на которое далеко не все способны оперативно и грамотно реагировать.

По мнению экспертов, на отношение взрослых к увлечению детей Интернетом влияет эффект моральной паники перед новым и незнакомым, менее контролируемым. В результате возникают неадекватные и неконструктивные реакции и, соответственно, остро встает вопрос о необходимости просвещения и медиаобразования различных категорий взрослых.

По материалам интервью с респондентами, отношения с родителями по поводу Интернета можно разбить на три группы:   
1) невмешательство;   
2) профилактические беседы, мягкий контроль;   
3) жесткий контроль, принудительные меры.

Преобладает контроль не по поводу содержания Интернета, а стремление ограничить пользование им для увеличения времени домашних заданий и досуга. Данные Фонда Развития Интернет подтверждают, что более 60% родителей не только дают полную свободу в пользовании Интернетом, но и не ограничивают детей по времени. Родители, которые беспокоятся за своих детей, ставят фильтры, осуществляют функции родительского контроля, составляют чуть более 10%. Чаще всего, это те, кто сам хорошо разбирается в Интернете, понимает, что такое психическое и физическое утомление. Только около трети родителей изобретает правила и пытается следить за их исполнением.

Снижается число тех, кому было отказано в получении важной для них информации: от 30% в 1998 г., 25,2% в 2005 г. до 20% в 2012г. Однако  взрослые не проявляют готовности прислушиваться к своим детям. Старшее поколение психологически не испытывает потребности в данном виде коммуникации и не формирует для этого диалога необходимые информационные каналы.  Со стороны старшего поколения есть даже препятствия для диалога из-за старых авторитарных моделей отношений с детьми. Проблема межпоколенческого общения остро стоит перед обществом, требует новой организации информационного пространства, и медиаобразования взрослых.

Сами подростки заявили о важности для них диалога с родителями и учителями для получения сведений, важных для жизни. Этот межличностный канал на третьем и четвертом месте сразу после сверстников. Подрастающее поколение России открыто к межпоколенческому диалогу и проявляет активность в нем, проявляя способность жить и действовать в коллективном дискурсе, принимать на себя ответственность за тот или иной социальный выбор.

Социологическое изучение данной проблемы проводится исследовательской группой с 1990 г. В 1997-1998 году оно было осуществлено при поддержке российского представительства Детского Фонда Организации Объединенных Наций (ЮНИСЕФ). По итогам состоялись слушания в Государственной Думе РФ.

**Авторский коллектив**:

Цымбаленко С.Б.,  доктор педагогических наук – руководитель;  
Макеев П.С., аспирант кафедры социологии Российского государственного социального университета, президент Общероссийской общественной молодежной организации "Союз молодых социологов" – ответственный секретарь;  
Васильева Н.В., доцент кафедры социологии Московского гуманитарного университета, кандидат социологических наук – координатор научно-аналитической работы.  
**Консультанты**:  
Деркач А.А., академик Российской академии образования, доктор психологических наук, профессор, заведующий кафедрой акмеологии и психологии профессиональной деятельности Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ   
Щеглова С.Н., доктор социологических наук, профессор кафедры прикладной социологии Российского государственного гуманитарного университета;  
Шариков А.В., профессор Высшей школы экономики, кандидат педагогических наук

***При реализации проекта использованы средства государственной поддержки, выделенные Институтом общественного проектирования в качестве гранта в соответствии с распоряжением Президента Российской Федерации от 02 марта 2011 года №127–рп.***