**Филиал МАОУ "Бизинская СОШ"- "Воргушинская ООШ"**

## Мастер класс

**"Интернет- технология "Веб-квест (Webquest)" как активная форма проектной деятельности в начальных классах."**

**Овчарова Наталья Ивановна**

**учитель начальных классов**

**Филиал МАОУ "Бизинская СОШ"-**

**"Воргушинская ООШ"**

## АННОТАЦИЯ

К современному уроку в начальной школе предъявляется множество требований. Одним из главных считается то, чтобы ученик был включен в активную познавательную и проектную деятельность. В этом может помочь Интернет- технология " **ВЕБ-**КВЕСТ (Webquest)" как активная форма проектной деятельности в начальных классах .

*Ничему тому, что важно знать, научить нельзя, — все, что может сделать учитель, это указать дорожки.*

[*Олдингтон Р.*](http://www.wisdoms.ru/avt/b173.html)

**2020 г.**

**ВВЕДЕНИЕ**

Сегодня каждый педагог ищет наиболее эффективные пути усовершенствования образовательного процесса, повышения заинтересованности учащихся. Если осуществляемая ребенком на уроке деятельность для него не является значимой, если он скучает и равнодушен, то и проявить свои способности не может.

Поэтому изучение, овладение и применение на практике технологии веб-квест очень актуальны. **ВЕБ-**КВЕСТ учит детей планировать свою деятельность, работать в команде, считаться с чужим мнением, решать нестандартные задачи и проблемы. В процессе работы над **ВЕБ-**КВЕСТОМ у учащихся происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет.

Если вы наберёте в строке поиска любого популярного поисковика слово веб-квест, то получите тысячи ссылок на интернет-уроки, созданные учителями всего мира. **ВЕБ-**КВЕСТ является одним из популярных и современных видов образовательных интернет-технологий.

**Цель работы:** Познакомить с методами и приёмами технологии Beб-квест

**Задачи: 1.** Познакомить со структурой веб-квестов;

2.Оценить достоинства использования веб-квестов;

3.Познакомить с примерами веб-квестов;

**ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ**

**Что такое 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 учащихся навыков аналитического и творческого мышления. Пошаговое выполнение инструкции, позволит учащимся выполнить задания и оформить это в виде устного выступления.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных сайтах. Учащиеся самостоятельно добывают материал для сообщений, работают с ним, выстраивают линию своего доклада перед одноклассниками. Активизирует эту работу ролевое задание. Веб-квест способствует добыче знаний в игре, развитию мышления младших школьников.

Разработчиком технологии веб-квеста Берни Доджем были определены следующие **виды занятий 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.

***Творческое задание*** – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.  
***Аналитическая задача*** – поиск и систематизация информации.  
***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 и 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. 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 достижния общей цели.

***Заключительный этап*.** 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 учитель, так и учащиеся путём обсуждения.   
**Типы веб-квестов**

Веб-квесты могут быть **краткосрочными и долгосрочными**. Работа над кратковременным веб-квестом может занимать от одного до трех учебных занятий. Долгосрочные веб-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным веб-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

## ВЫВОДЫ

Актуальность технологии в том, что она помогает раскрыть «образовательный вектор» использования сетевых ресурсов. Технология Веб-квест уводит школьников от потребительского отношения к сети. Творчество, сотрудничество, умение работать в команде, выполняя разные социальные роли – это далеко неполный перечень «плюсов» этой технологии. Именно Веб-квест является инструментом, с помощью которого учитель получает возможность формировать и развивать навыки и умения.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1.  Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования.- 2002,№ 7.- 37

2. Климова М.А. Компьютерные технологии на уроках  // Начальная школа . № 7, 2010.

3. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99.- [электронный ресурс] http://ito.bitpro.ru/2019 - режим доступа свободный

**Приложение 1**

Веб-квест по русской народной сказке «Два Мороза»

Здравствуйте! Сейчас вы находитесь на страничке ВЕБ-КВЕСТА по русской народной сказке «ДВА МОРОЗА».

Чтобы начать прохождение квеста, вам необходимо выбрать подходящую роль: *литераторы, этнографы, толкователи слов, медики.*

Дальше нужно разбиться на команды в соответствии с выбранными ролями и ознакомиться с ссылками и критериями оценки результата.

В каждой роли свои задания, которые вам необходимо выполнить и предоставить отчёт о проделанной работе в указанном в задании виде.

По завершению работы над квестом будет проведена публичная презентация ваших работ.

**1.ЛИТЕРАТОРЫ**

Прочитайте русскую народную сказку «Два Мороза»

<http://www.chudesnayastrana.ru/dva-moroza.htm>

Докажите принадлежность данного произведения к жанру сказки

<http://do.gendocs.ru/docs/index-327254.html>

Приготовьте презентацию на тему «Виды сказок»

**2. ЭТНОГРАФЫ**

Этнографы это специалисты, которые изучают быт народа и его жизнь.

Прочитайте русскую народную сказку «Два Мороза»

<http://www.chudesnayastrana.ru/dva-moroza.htm>

Узнайте, каким средством передвижения пользовались в сказке купец и крестьянин <http://rusmudr.ru/post/vidy-teleg>

Приготовьте сообщение об этом средстве передвижения.

**3. ТОЛКОВАТЕЛИ СЛОВ**

Прочитайте русскую народную сказку «Два Мороза»

<http://www.chudesnayastrana.ru/dva-moroza.htm>

Найдите значение данных слов : авось, купец, крестьянин, дровосек, ёжиться, полено, полушубок. <http://www.ozhegov.org/>

Сделайте словарик данных слов.

**4. МЕДИКИ**

Прочитайте русскую народную сказку «Два Мороза»

<http://www.chudesnayastrana.ru/dva-moroza.htm>

Узнайте как согреться в морозы. <http://znajko.ru/ru/kategoria3/560-st81k3.html>

Приготовьте сообщение и памятку «Как согреться в морозы»