

Мастер класс

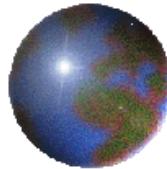
«Использование технологии веб-квеста»

Шахова Елена Анатольевна

Учитель начальных классов

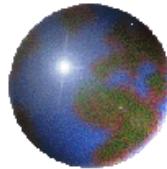
МКОУ СОШ № 1 р.п. Линёво

1 квалификационная категория

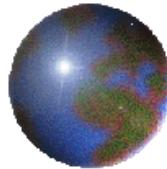


Ничему тому, что важно знать, научить
нельзя, — все, что может сделать
учитель, это указать дорожки.

Олдингтон Р.



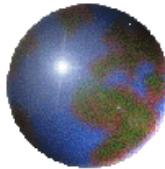
Впервые термин «веб-квест» был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Учёный разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.



Цель работы: Изучить методы и приёмы технологии Веб-квест (Webquest)

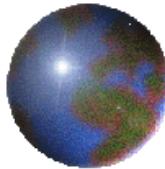
Задачи:

1. Познакомиться со структурой веб-квестов;
2. Оценить достоинства использования веб-квестов;
3. Познакомить с примерами веб-квестов.



К концу презентации вы сможете:

- объяснить, что такое веб квест;
- проанализировать структуру веб квеста;
- оценить достоинства использования веб квестов;
- создавать собственные веб квесты.



Зачем использовать веб квесты?

Мотивация

Сотрудничество

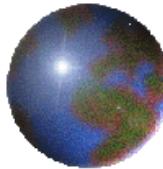
Проблемное обучение



Проектное обучение

Развитие мышления

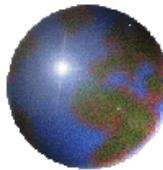
**Использование
современных
технологий**



Что такое веб-квест.

Quest - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой;

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета.
Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Bernie Dodge



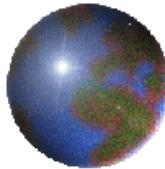
Типы веб квестов

краткосрочные

- Приобретение и закрепление знаний
- Освоение больших пластов информации
- Типично делятся 1-3 ак. часа

Долгосрочные

- Расширение и обобщение знаний
- Анализ информации и её переработка(трансформация)
- Создание продукта, на который остальные могут отреагировать
- Типично делятся от 1 недели до 1 месяца

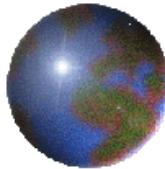


Структура веб квеста

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

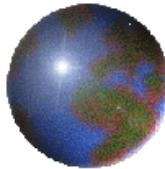
Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо.

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.

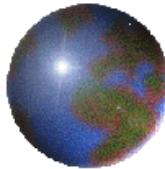
Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).



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.).

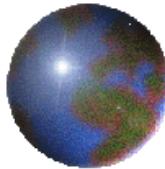
Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.



Этапы работы над квестом

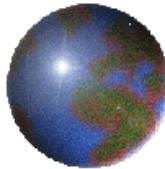
Начальный этап (командный)

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.



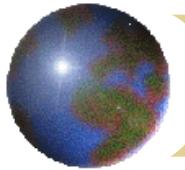
Ролевой этап

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 достижения общей цели



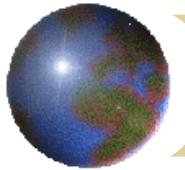
Заключительный этап

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 путем обсуждения.

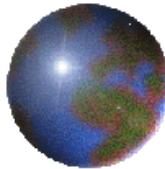


Правила создания веб-квестов

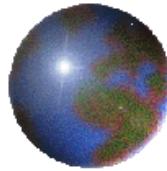
1. Определение направлению веб – квеста. Это может быть учебная деятельность или внеклассная работа по предмету, а также интегрированный веб-квест по нескольким предметам.
2. Определение возрастной категории учащихся. Это зависит от того, какие навыки работы в компьютерных программах необходимы для выполнения вашего квеста и могут ли это обучающиеся.
3. Определение темы. Тема должна быть интересна не только для учителя, но и для обучающихся.



4. Направление работы. Каждое направление будет оформлено в конкретную роль, которой надо будет дать интересное название (все-таки "квест" - это своеобразная игра, головоломка, приключение, поэтому игровые, интригующие моменты здесь просто необходимы, даже в обозначении названий ролей, например: следователи, журналисты, следопыты, расследователи, фольклористы, сказочники, путешественники, кулинары, адвокаты, искусствоведы и т.д.). Ролей должно быть от 2 до 5.
5. Порядок (план) работы для каждой роли, иными словами, инструкции с указанием пошаговых действий, конечного результата и оформления их работы.

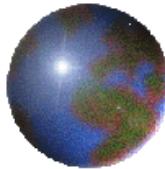


6. Критерии оценки веб-квеста.
7. Самое главное в квесте - это путешествие обучающихся по всемирной паутине в поисках ответов на вопросы квеста. Учителю необходимо дать некоторые ссылки, которые помогут обучающимся найти ответы, но группы могут использовать и свои ресурсы. Поиск учителем нужных сайтов - очень кропотливая задача. Когда все страницы заполнены, веб-квест готов. Веб-квест можно опубликовать и тогда он станет доступен для других.



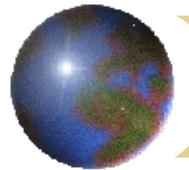
Оценка

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



Выходы

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.



Спасибо за внимание!