

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ

«ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»

ФИЗИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ И МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ

Выпускная квалификационная работа
«РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВЕБ –
КВЕСТА ПО КУЛИНАРИИ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ»

Работу выполнила:
студентка 842 группы
направления подготовки
44.03.01.62 Педагогическое
образование, профиль «Технология»
Лузина Татьяна Юрьевна

(подпись)

«Допущена к защите в ГЭК»
зав. кафедрой
«__» _____2016г.

(подпись)

Руководитель:
к. ф-м.н., доцент, заведующий
кафедрой технологии и методики
преподавания технологии
Ильин Алексей Николаевич

(подпись)

ПЕРМЬ
2016

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Современное методическое обеспечение урока технологии.....	5
1.1 Использование возможностей интернета на уроках технологии.....	5
1.2 Веб-квест как образовательная технология.....	14
Глава 2. Методика и проведение образовательного Веб-квеста на уроке технологии.....	25
2.1 Этапы разработки образовательного Веб - квеста.....	25
2.2.Опытно – экспериментальная проверка образовательного Веб-квеста.....	40
Заключение.....	53
Список литературы.....	54
Приложение 1. «Отзыв по уроку технологии».....	57
Приложение 2. «План конспект урока».....	58

Введение

Внимание многих педагогов-исследователей, в последнее время, обращено на изучение возможностей использования Интернет-ресурсов в современном образовательном процессе. Разумеется, усвоения основного программного материала учебных предметов с помощью Интернет и речи быть не может. Для этого более подходят обычные учебники и опытные учителя, умеющие правильно определить каждому ученику свой уровень трудности учебно-познавательных заданий, необходимый для полного усвоения знаний. Однако с использованием возможностей «всемирной паутины» весьма эффективно могут быть решены многие образовательные цели и задачи.

Главной особенностью фактологической стороны содержания образования становится многократное увеличение «поддерживающей информации», появление компьютерной *информационной среды*, включающей на современном уровне базы информации, гипертекст и мультимедиа (гипермедиа), микромиры, имитационное обучение, электронные коммуникации (сети), экспертные системы.

Актуальность темы в том, что все педагоги хотят сделать свои уроки - интересными, простыми и понятными. Сейчас это во многом подразумевает использование современных ИКТ-технологий. Интерес побуждает учащихся к действию. Одной из таких технологий является технология Web- квест. Однако данная технология не рассматривается, как возможное средство повышения эффективности уроков в школах. Web-квест, как молодая информационная технология, способствует активизации учебной деятельности и повышения эффективности уроков, но **проблема** в том, что она практически не используется в школах, так как учитель не знает и не умеет создавать образовательные веб-квесты.

Объект исследования: образовательные информационные технологии.

Предмет исследования: Образовательный веб-квест на уроке

технологии.

Цель исследования: Разработать образовательный веб-квест «Занимательная кулинария» для учащихся 5х классов.

Задачи:

- Изучить литературу по теме исследования.
- Рассмотреть педагогические особенности использования технологии «Web-квест» на уроках технологии.
- Создать и проверить на практике Web-квест для учащихся 5х классов.
- Активизировать познавательную деятельность обучающихся на уроках технологии.

В период реализации работы мы использовали теоретические и эмпирические **методы исследования:**

- анализ психолого-педагогической литературы и Интернет ресурсов
- наблюдение
- опытно - экспериментальная проверка образовательного веб-квеста
- анализ труда учащихся

Гипотеза: Образовательная технология «Веб-квест» позволит систематизировать знания по теме при условии что:

- 1) будет создан сайт «Веб – квеста»
- 2) задания Веб – квеста будут различных видов:

- поисковые;
- практические;
- контролирующие.

База исследования: МОУ Усть – Качкинская СОШ; с. Усть – Качка Пермский край; урок технологии в 5 «а» классе; количество обучающихся: 12 девочек.

Глава 1.

Современное методическое обеспечение урока технологии

1.1. Использование возможностей интернета на уроках технологии

Современный образовательный процесс предполагает развитие творческих способностей у обучаемых. Данное требование толкает на необходимость работы учащихся с информацией, в виде творческой образовательной продукции самостоятельно формируемой ими. Информационно-коммуникативные технологии, в данном случае, предназначены для создания различного рода информационных продуктов (текстов, презентаций, web-страниц и т.п.) и обладающие огромным творческим потенциалом, также могли бы стать эффективным инструментом в руках учащихся.

«Информационные технологии расширяют возможности диагностики уровня усвоения информации. Индивидуализировать процесс оценки знаний учащихся позволяют разнообразные текстовые системы и оболочки, так же они развивают способность учащихся к самооценке.» [19]

Таким образом, информационные технологии способны: разбудить познавательный интерес к технологии, придать учебной работе проблемный, творческий, исследовательский характер, во многом способствовать обновлению содержательной стороны предмета, развить самостоятельную деятельность школьников и индивидуализировать процесс обучения.

«Для пользователей огромнейшие возможности представляет Интернет, всемирная сеть которого дает доступ к графическому и мультимедийному содержанию Web, включает электронную почту. В понятие мультимедиа входит разноплановая информационная среда, которую составляет текстовая информация (тексты, числовые данные), аудиоряд (речь, музыка, звуковые эффекты), видеоряд (анимация, видео, графические изображения). Здесь же

имеются поисковые системы, каналы для дискуссий и переговоров в режиме реального времени, новости, игры. Виртуальный ресурсный центр включает в себя выставки, выставочные центры ведущих музеев стран мира, on-line экскурсии.»[19].

Снижение уровня мотивации обучения характерно для нашего времени, и прежде всего учебно-познавательной заинтересованности учащихся. Не является исключением и технология. Поэтому для повышения и поддержания уровня мотивации к предмету «Технология» необходимо использовать любознательность и высокую познавательную активность школьников к информационным технологиям.

Применение современных информационных технологий даёт возможность учителю:

- Автоматизировать процессы информационно-методического обеспечения обучения.
- Организовать активное информационное взаимодействие между участниками учебного процесса.
- Обеспечить широкую вариативность обучения.
- Оптимизировать текущий и итоговый контроль через подбор разноуровневых заданий и автоматизацию обработки результатов.
- Визуализировать учебный материал.
- Возможность создать большое количество раздаточных материалов.
- Возможность дистанционного, дифференцированного, личностно-ориентированного обучения.

Занятия с использованием ИКТ имеют отличие от стандартной системы обучения. Это новая роль учителя – его функция сводится к консультативно-координирующей, он уже не основной источник знаний. Задача учителя – подобрать способы обучения, соответственно содержанию учебного материала, возрастными и психологическими особенностями обучающихся, а также с их умениями применять ПК в учебных целях.

Урок изучения нового материала. Компьютерный слайд-фильм, в сравнении с другими средствами обучения, обладает следующими преимуществами:

- содержит большой материал в компактной форме, что позволяет учащимся быстро усваивать и уяснять полученную информацию;
- удобен в пользовании и хранении;
- представляет открытую образовательную систему, что дает возможность дополнять, расширять и обновлять имеющуюся в нем информацию, как текстовую, так и графическую;
- при наличии экрана, позволяет демонстрировать материал всем учащимся одновременно, что не оказывает вредного воздействия, как работа перед монитором;
- позволяет сделать занятие более динамичным, сэкономить время для другого вида работы;
- дает возможность учащимся, пропустившим занятие, самостоятельно, в комфортном для них темпе, узнать учебный материал при помощи компьютера.

Например, презентация по кулинарии 5 класс по теме «Бутерброды. Сервировка чайного стола» содержит слайды с видами бутербродов, краткими познавательными сведениями, правила Т/Б и санитарии, схемы приготовления бутербродов, схемы складывания салфеток, иллюстрации, новые термины, задания для закрепления темы.

Урок-практикум. На уроке осуществляется цель освоения учащимися рабочих приемов освоения технологических операций, формирование трудовых умений и навыков. Для наглядного представления различного вида работ, можно использовать небольшие по объёму презентации на каждом этапе урока. Например, слайд по изготовлению изделия с инструкционной картой, видеоролик с показом трудового процесса по вязанию крючком, презентация с текущим инструктажем и элементами контроля качества швов.

Использовать ПК как средство для сбора информации и составления пояснительной записки – для раздела «Творческий проект».

Урок контроля знаний. Компьютерное тестирование позволяет корректировать степень сложности и число вариантов, тем самым учитывать уровень усвоения материала каждым обучающимися и подходить к контролю знаний дифференцированно. Сохраняя результаты, учитель может сопоставить их провести анализ и выявить пробелы в знаниях. Можно использовать мини-тест, во время изучения новой темы, для закрепления материала в конце урока. Он может быть исполнен и в игровой форме. А также в форме викторины, для проверки знаний.

Урок – Виртуальная экскурсия включает в себя изучение сайтов различных культурно-просветительских, научных учреждений, различных городов и стран и т.п. Предварительно ознакомившись с информацией сайта, учитель ставит цель экскурсии и примерный объем знаний, который обучающиеся должны приобрести на экскурсии. После этого разрабатывается маршрут экскурсии, какие страницы, и в какой последовательности должны просмотреть учащиеся, на какие объекты нужно обратить особое внимание, каково содержание наблюдений, которые должны провести учащиеся.

Итоги экскурсии подводятся различными способами: обобщающая беседа, выставка письменных отзывов об экскурсии с использованием иллюстративного материала посещенных сайтов урок-конференция.

Если информация требует какого-либо оформления (письменно, в электронном виде), то важно, чтобы учащиеся не просто распечатывал на принтер найденные web-страницы, а, используя их, создали собственное информационное сообщение. Это возможно при помощи специальной формулирования задания, например: «Пользуясь информацией (ссылками) расположенными на web-странице по адресу..., подготовьте сообщение о... объемом не более 2-х страниц». Ограничение объема не позволит механически скопировать чужую работу из Сети.

Такой интернет-урок может стать веб-квестом. Заранее создаётся тематическая база данных, которая оформляется в виде Интернет-страницы. Это позволяет достаточно большой по объёму материал собрать, систематизировать, классифицировать, красочно оформить и многократно применять его в своей работе.

Урок по решению технологических задач. Эти занятия посвящаются: вопросам конструирования и моделирования изделий; планированию технологических процессов и разработка инструкционных карт; составлению чертежей и эскизов.

Урок с элементами историзма. Используя межпредметные связи с историей, можно познакомить учащихся с бытом наших предков или с развитием какой-либо технологии.

Урок –игра . На занятиях по технологии используются игры двух видов. Это может быть игровая форма подачи учебного материала (викторина, кроссворд) или соревнование двух групп учащихся в практической или учебной работе.

Урок – проект. Учащихся необходимо научить оформлять проект. Презентация «Творческий проект» ознакомит с видами проектов, с этапами их выполнения, правилами оформления и т.д. Создав такую презентацию один раз, можно её использовать с 5 по 8 класс. Этот прием экономит время и силы учителя по подготовке к уроку. Учащиеся работают над исследовательскими проектами. С этими работами они выступают на школьной научно-практической конференции, развивая тем самым личностные и информационно-коммуникационные компетенции.

Практико-ориентированный (прикладной) проект направлен на социальные интересы самих участников проекта. Результат выпаленной работы может быть использован в жизни класса, школы и т.д.

В своей работе учитель может использовать разные формы ИКТ:

- Дидактический материал. При подготовке разнопланового материала к урокам технологии используются возможности сети Интернет, а также технические возможности такого компьютерного оборудования, как принтер, сканер и цифровой фотоаппарат. С их помощью можно сохранять и редактировать нужное графическое изображение или текст.

- Банк ссылок на ресурсы сети Интернет.

Это тематический банк полезных ссылок, содержащих в себе важную информацию для подготовки и проведения уроков. Организации внеурочной деятельности обучающихся.

- Методический материал.

В своей работе учитель может использовать советы, рекомендации и разработки преподавателей технологии из разных городов нашей страны, что является хорошим способом самообразования и саморазвития.

- Использование готовых ЦОР.

Можно изучать целые темы или выбирать нужные фрагменты из программы, лишь комментируя их по ходу занятия. Мультимедийность позволяет сделать урок более интересным и динамичным, облегчает процесс запоминания, помогает формированию объемных и ярких представлений о технологиях обработки различных материалов.

«Итак, использование ИКТ на уроках технологии предоставляют возможность:

- визуализировать учебную информацию с помощью наглядного представления на экране теоретического материала, технологического процесса и т.п.
- осуществлять подготовку выпускника школы к жизни в условия информационного общества;
- индивидуализировать и дифференцировать процесс обучения за счет возможности изучения, повторения с помощью индивидуальной траектории обучения и скорости усвоения материала

- осуществлять регулирование учебной деятельности и контролировать результаты усвоения учебного материала
- развивать межпредметную связь с информатикой»[3].

Методика применения ресурсов сети Интернет на уроке основана на возможности использовать следующие методические приемы:

Использование ресурсов Сети учениками:

1.Изучение новой темы:

поиск информации в Интернете;
создание плана-конспекта по тексту;
составление вопросов к тексту;
анализ текста и составление схемы или таблицы;
поиск ответов на вопросы, поставленные учителем;
просмотр и обсуждение видеофрагмента;
просмотр и обсуждение презентации;
поиск статистических данных и их анализ.

2.Контроль знаний:

использование тестов с самопроверкой;
сетевые викторины.

3.Работа над проектом.

Учащиеся могут найти для проекта информацию в сети по проблеме, которая рассматривается в данный момент времени, активно обсуждается и подлежит исследованию. Во время работы над проектом используются все возможности и ресурсы Интернет:

- виртуальные библиотеки,
- виртуальные музеи,
- разнообразные образовательные статьи;
- Сайты СМИ;

- энциклопедии и справочники.

4.Участие в телеконференциях и чате.

Следствие обязательности живого общения с реальными партнерами приводит к возможностям телеконференций, чат-технологий.

5.Использование электронной почты.

Самостоятельное реализация практического задания, контрольной работы, составление теста с последующей отправкой на электронный адрес педагога.

6.Дифференцированная работа на уроке.

- Подготовить сообщение (доклад), презентацию, используя информацию из Интернета, дает возможность получения более высокого балла, такую работу способны выполнить только сильные ученики. Слабые ученики могут взять более легкую информацию и составить к ней вопросы.
- Выполнение разноуровневых тестов.

Организация работы учащихся в классе с внедрением ресурсов сети Интернет может быть составлена следующим образом:

- фронтально (виртуальные путешествия, глобальный сетевой проект);
- индивидуально (поиск, отбор и анализ учебной информации);
- в группах (выполнение общего учебного проекта).

В структуре урока могут быть отражены все компоненты учебного процесса, а также обязательное чередование видов деятельности:

- повтор учебного материала;
- формирование ЗУНов (осознание и осмысление блока учебной информации, закрепление учебного материала);
- использование на практике учебного материала, систематизация информации и создание собственного интеллектуального продукта;
- контроль уровня усвоения материала.

Можно сказать точно, что и для этой структуры урока возможны варианты и модификации. За учителем остается выбор оптимальных организационных форм и методов.

Рассмотрим основные причины использования Интернета школьниками:

- получение информации по нескольким темам;
- доступ к информации, не отраженной в обычных источниках;
- постоянное обновление данных, возможность виртуальных экскурсий;
- участие в больших детских сетевых проектах и интерактивный режим общения со своими сверстниками.

«Учитель – консультанта по поиску в Сети и использованию различного рода учебной информации.

Основная цель урока с использованием ресурсов сети Интернет соответствует триединой цели урока:

Образовательный аспект: понимание учащимися учебного материала, осознание связей и отношений в объектах изучения.

Развивающий аспект: развитие познавательного интереса у учащихся, умения обобщать, анализировать, сравнивать, активизация творческой деятельности учащихся.

Воспитательный аспект: воспитание научного мировоззрения, умения четко организовать самостоятельную и групповую работу, воспитание чувства товарищества, взаимопомощи.

Внедряя в учебный процесс ресурсы сети Интернет можно, более эффективно решать целый ряд дидактических задач на уроке.»[7]

1.2. Веб-квест как образовательная технология

Развитие современных информационных технологий позволяет значительно продвинуть гипертекстовые и гипермедиа технологии, открывая широчайшие перспективы для качественного скачка в сфере образования. Линия на информатизацию в сфере образования позволила разработать различные высокотехнологичные обучающие методики, в том числе и Web-квесты.

«Образовательный веб-квест»- (webquest от англ. Интернет - поиск) – проблемные задания с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

«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. 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)»[2].

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 on-line источников.

Описание различных образовательных Web-квестов[8,9,11,14,16] позволяет выделить среди них, прежде всего, игровые и исследовательские.

«Игровые Web-квесты» могут носить образовательный характер, так как способствуют ознакомлению с определённой совокупностью технологических знаний. Они ориентированы на школьников 5-6 классов, поскольку форма предоставления информации носит игровой характер. Авторы не ставят задачу целостного охвата учебного материала какой-либо темы. Цель игровых образовательных Web-квестов очень проста и состоит в том, чтобы увлечь подростка забавной игрой, а заодно и познакомить его с простейшими математическими сведениями.

Исследовательские Web-квесты, напротив, позволяют осуществлять углубление изученных школьниками знаний по предмету, т.е. ориентированы всего лишь на одну категорию школьников, а именно на тех, кто хорошо мотивирован к занятиям и стремится активно пополнять своё портфолио.

Они могут охватывать содержание какой-либо одной учебной проблемы, носящей узкий характер или, напротив, задействовать знания из различных областей учебного.

Предложив учащимся выбрать роли и действовать в соответствии с ними можно создать дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста. Web-квест может быть сделан для одного предмета или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее»[15].

«*Формы web-квеста* также могут быть различными. Приведем наиболее популярные:

- Создание базы данных по проблеме, все разделы которой готовят ученики.
- Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
- Написание интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
- Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
- Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.» [4]

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации.

«Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств

личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. В начальной школе квесты имеют краткосрочный характер, что обусловлено психологическим и особенностями младших школьников. К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность. Удачным является использование на уроках квест-проектов.» [4]

Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Квест-урок может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Учащийся в процессе работы над таким квест-проектом проживает конкретные ситуации, постигает реальные процессы, приобщается и погружается в глубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест-проект, школьник учится формулировать проблему, критически мыслить, планировать свою деятельность, взвешивать альтернативные мнения, решать сложные проблемы, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Проектная деятельность, как любая учебная деятельность, обусловлена двусторонним процессом: деятельностью учителя (обучение) и деятельностью учеников (учение).

Учитель, приступая к созданию квест-урока:

- готовит интересное выступление;
- формулирует интересное задание;
- составляет план работы;
- составляет список информационных ресурсов.

Ученик:

- выбирает роль;
- составляет план поиска ресурсов;
- исследует информационные ресурсы;
- готовит отчет.

«В процессе защиты выполненных заданий по квест-уроку ученик может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения»[4]

Квест-уроки формируют у учеников информационные компетенции, знания и умения, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение ученика к себе, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества, целеустремленность и настойчивость в достижении целей.

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, где четко определен итоговый результат самостоятельной работы
- 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.
- Роли. Учащимся должен быть представлен список ролей (от 2 и более), от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли необходимо прописать план работы и задания.
- Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
- Описание критериев и параметров оценки веб-квеста.
- Руководство к действиям, где описывается, как организовать и представить

собранную информацию.

- Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

"Многофункциональность *образовательных Web-квестов* приобретает важное значение на заключительном этапе изучения темы, поскольку их использование помогает достичь целей обобщающего повторения, способствует систематизации знаний, приведению их в целостную систему. Поэтому вполне правильно говорить о целесообразности использования *тематических образовательных Web-квестов* по технологии, которые позволяют решать и такую важную задачу совершенствования технологической подготовки школьников, как задачу развития их познавательной самостоятельности.

Некоторые дополнения:

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников. Предложив учащимся выбрать роли можно создать дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.п.) и действовать в соответствии с ними. Web-квест может относиться к одному предмету или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее.»[19]

Рассматривают два вида веб-квестов: *краткосрочный и долгосрочный*. «Целью краткосрочных проектов является усвоение знаний и осуществление их внедрения в свою систему знаний. Работа над кратковременным web-квестом может занимать от одного до трех сеансов. Долгосрочные web-квесты направлены на расширение и уточнение понятий.

«По завершении работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь анализировать полученные знания, трансформировать их, владеть материалом так, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над

долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).»[19]

В ходе организации работы школьников над веб-квестами реализуются следующие задачи:

- образовательная — вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

- развивающая — развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

- воспитательная — воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

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 вариантов решений проблемной ситуации.

Одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникационных компетенций является технология образовательных веб-квестов (Web Quest).

Информационная и учебно-познавательная компетенции проявляются в следующем:

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информацию, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ);

- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

- овладение элементарными методами исторического познания, умениями и навыками работы с различными источниками исторической информации;

После завершения работы учащиеся смогут

Личностные результаты:

- Использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций, публикаций для представления результатов поисковой и исследовательской деятельности;

- 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»[7]

Предметные результаты:

- Усвоение первоначальных сведений;
 - Использование базового понятийного аппарата на уровне, доступном для понимания средних школьников,
 - Умение описывать и характеризовать явления в изучаемой области.
- «Кроме того, работая над веб-квестом, учащиеся проходят полный цикл мотивации от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет учащимся исследовать, обсуждать и

осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Важной составляющей любого Web-квеста является его информационный контент, позволяющий вовлекать школьников в активную познавательную деятельность, обеспечивающую решение дидактических, воспитательных и развивающих задач обучения».[12]

Информационный контент любого образовательного Web-квеста – сложен и многообразен, имеет, как правило, разветвленную структуру и многочисленные отделы. Основные составляющие информационного контента главным образом ориентированы на решение задач развития познавательного интереса к технологии, навыков самообразования и совершенствования учащихся.

Основной методической задачей учителя на пути создания хорошего веб-квеста остается продуманность содержания, выбор темы и постановка задачи. Сложность в создании веб-квеста состоит в отборе качественных и тематически релевантных сайтов, соответствующих также уровню подготовки и психологическим и возрастным особенностям учащихся.

«Информационный контент тематического образовательного Web-квеста по технологии может быть постоянным, заданным изначально, а может и пополняться в процессе выполнения поисково-познавательных заданий.

Несмотря на то, что Интернет-ресурсы являются важным дополнительным фактором совершенствования методики обучения, внедрение элементов Web-квест технологии в образовательный процесс, в силу ряда обстоятельств, происходит крайне медленно. На это указывают многие учёные: Я. А. Ваграменко, С. П. Грушевский, В. А. Далингер, А. П. Ершов, Т. В. Капустина, А. А. Кузнецов, О. А. Козлов, В. М. Монахов, И. В. Роберт, Е. И. Смирнов и др.» [5]

Причина тому коренится, на наш взгляд, прежде всего в отсутствии целостной концепции использования Интернет-ресурсов в подготовке школьников, и, что не менее важно – в неразработанности видов учебных

заданий, выполняемых с использованием ресурсов Интернета с целью развития познавательной самостоятельности школьников, а также – в неопределённости их места в образовательном процессе и дидактического назначения.

«Работа учащихся в формате веб-квеста разнообразит учебно-воспитательный процесс, делает его живым и интересным. Образовательный веб-квест - это сайт в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную 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. 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.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности. Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.» [5].

Глава 2.

Методика и проведение образовательного Веб-квеста

2.1. Этапы разработки по теме

Технология разработки веб-квестов — процесс длительный и непростой. *Квест* - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки.

Каждая *загадка* – это ключ к следующей точке и следующей задаче. Задачи могут быть самыми различными: активными, творческими, интеллектуальными. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении. (Образовательный квест – как форма проявления урока трудового обучения Осолодкова Е. А., учитель технологии)

Во-первых, работая над изучением какой-либо темы, преподаватель задействует обширную информацию интернет - ресурсов по определенной тематике.

Во-вторых, работая над выполнением веб-квеста, обучающийся может выбрать для себя наиболее удобный для него темп выполнения задания, вне зависимости от того, работает студент над веб-квестом индивидуально или в команде.

В-третьих, веб-квест предоставляет возможность поиска дополнительной информации по теме, однако в определенных, заданных преподавателем рамках.

Предварительный отбор преподавателем сайтов позволяет исключить вероятность использования студентами сайтов с неподтвержденной, ложной или необъективной информацией. Представленная в мультимедийном виде информация имеет иные свойства, чем информация, данная в учебниках.

«Она не ориентирована на усвоение знаний и понимание, а направлена лишь на формирование образа, не имеющего структуры. Кроме того, в Интернете различные формы информации переплетены между собой и воздействуют на психику человека с помощью эффектов: сочетания цвета, звуков и символов. Еще одна проблема заключается в том, что находящаяся в Интернете информация представлена в различных жанрах, стилях, имеет различную адресную направленность, по-разному интерпретируются одни и те же факты. Только специалист-предметник может оценить информацию на тематическом сайте и решить, можно ли ее использовать в учебном процессе. Преподаватель также отбирает интернет-ресурсы, ориентируясь на разные уровни подготовки обучающихся».[13]

Технологию разработки веб-квеста можно представить в виде следующих основных этапов:

1. Придумывание идеи Веб-квеста и постановка цели.
2. Выбор программ для разработки Веб-квеста:

Для создания Веб-квеста используются различные *образовательные интерактивные интернет ресурсы*.

Программы для создания Веб-квеста:

- 1) *Сайты Google* (англ. *Google Sites*) — упрощённый бесплатный хостинг на базе структурированной вики (en). (см. рис. 1)

Может использоваться как часть Google Apps. Позволяет при помощи технологии wiki сделать информацию доступной для людей, которые нуждаются в её быстрой подаче. Пользователи сайта могут работать вместе, добавлять информацию из других приложений Google, например Документы Google, Календарь Google, YouTube, Picasa и из других источников.

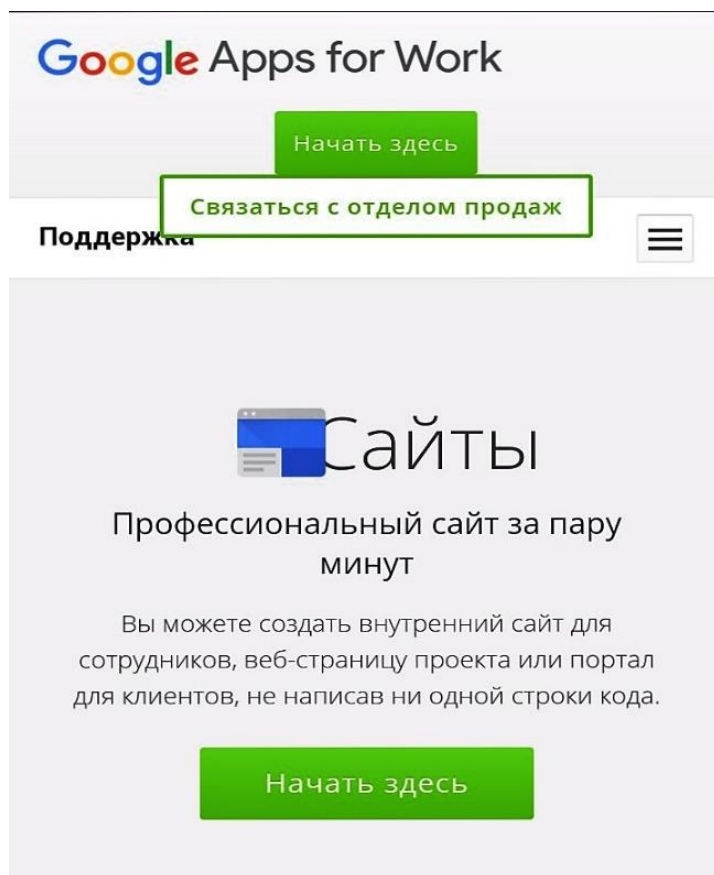


Рис.1. Стартовая страница Google Site.

«Создатель сайта может приглашать других пользователей для совместной работы над сайтом, контролировать их доступ к материалам. Сайт может быть использован в private режиме, например, для организации личного wiki-блокнота либо для ведения записей по частному проекту с доступом к информации только после авторизации.

Ограничения Google Sites:

- 100 мегабайт (бесплатный аккаунт) и 10 гигабайт (пользователи Google Apps).
- Анонимные комментарии запрещены, изменять содержание (в том числе добавлять комментарии) могут только авторизованные пользователи.
- Ограничения по настройке оформления: настраиваются только цветовая гамма, размер и стиль шрифтов, CSS и JavaScript недоступны.
- Файл Sitemap ограничен 1000 ссылок, хотя количество страниц на сайте не ограничено

- Вставка некоторых объектов в визуальном редакторе возможна только в начало страницы, перемещать объекты в другие места страницы нужно вручную.» [22]

Именно с помощью Google Sites был создан наш Веб-квест. В нем были собраны все задания для девочек в общую форму и размещены в сети Интернет.

2) «ZunalWebQuestMaker - это онлайн сервис web-ориентированного программного обеспечения для создания WebQuests в короткие сроки без написания какого-либо HTML-кода. Сервис поддерживает русский язык. Для начала работы необходимо зарегистрироваться. В базовом тарифе вам предлагается сделать всего один WEB - квест. Есть возможность создания группового ресурса (сайта) для работы с классом.» [25]

Порядок использования сервиса:

- Шаг 1: Зарегистрироваться или Войти - БЕСПЛАТНО
- Шаг 2: Создать Профессионально выглядящий WebQuests
- Шаг 3: Опубликовать мгновенно
- Шаг 4: Поделиться работой через URL, Электронную почту, Facebook и т.д
- Шаг 5: Получите отзывы о вашей работе от коллег

Обзор Функций:

- Ваш Бесплатный Аккаунт без ограничений
- 100 Шаблонов для выбора
- Добавлять Неограниченное Файлов и Фотографий
- Вставлять Видео с YouTube или других видео веб-сайтов.
- Встроить интерактивности
- Встроить Glogster Презентации
- Скрыть/Показать Ваши Страницы[25].

Программы для создания заданий:

1) *LearningApps.org* (см. рис. 2)

«Является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным.» [24]



Рис. 2. Стартовая страница LearningApps

Такие блоки (так называемые приложения или упражнения) не включены по этой причине ни в какие программы или конкретные сценарии. Они имеют свою ценность, а именно Интерактивность.

В этой программе можно создать огромное множество различных карточек заданий с использованием разных приемов и форм их изображения.

Задания с выбором ответа:

- Викторина
- Викторина с выбором правильного ответа
- Выделить слова
- Кто хочет стать миллионером?

- Слова из букв

Задания распределение:

- Игра "Парочки"
- Классификация
- Найти на карте
- Найти пару
- Пазл "Угадай-ка"
- Соответствия в сетке
- Сортировка картинок
- Таблица соответствий

Задания на последовательность:

- Расставить по порядку
- Хронологическая линейка

Задания на заполнение:

- Викторина с вводом текста
- Виселица
- Заполнить пропуски
- Заполнить таблицу
- Кроссворд

Задания Онлайн - игры:

- Викторина для нескольких игроков
- Где находится это?
- Оцените
- Папка Challenge
- Скачки

Инструменты:

- Mindmap
- Notebook
- QikPad
- Аудио/видео контент

- Голосование
- Доска объявлений
- Календарь
- Сетка приложений
- Чат

На наш взгляд, это один из самых удобных и понятных в использовании серверов[24].

2) *ThingLink* (см. рис. 3)

«Является ведущей платформой для создания интерактивных изображений и видео для сети, социальной рекламы и образовательных каналов. Будь креативным! Сделайте ваши изображения живыми с видео, текстом, картинками, музыкой и многим другим! Каждое изображение содержит историю и ThingLink поможет вам рассказать свои истории. Эта программа помогает создавать так называемые *облака тегов*. Это очень удобная вещь, которая может помочь детям сформулировать цель на уроке, что является одним из критериев ФГОСа. Интерактивные изображения ThingLink помогают школьникам развивать навыки 21 века и повысить свой энтузиазм для обучения.»

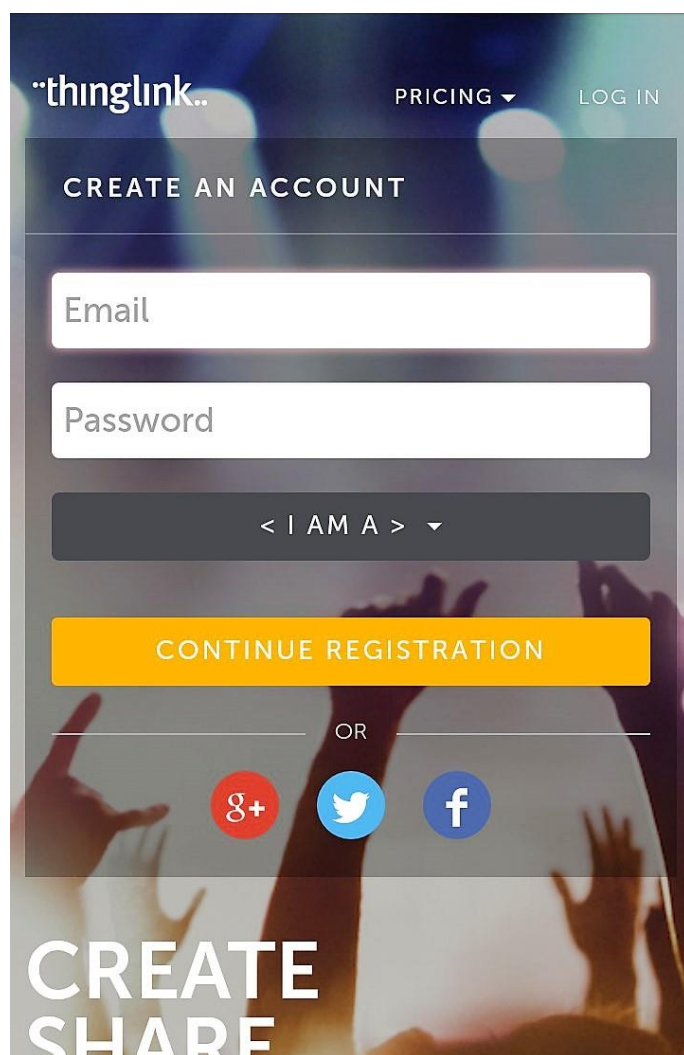


Рис.3. Стартовая страница ThingLink

ThingLink работает на всех современных браузерах, а также Ipad, iPhone и Android[23].

- 3) *Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов(ФЦИОР)* (см. рис. 4) направлен на распространение электронных образовательных ресурсов и сервисов для всех уровней и ступеней образования.

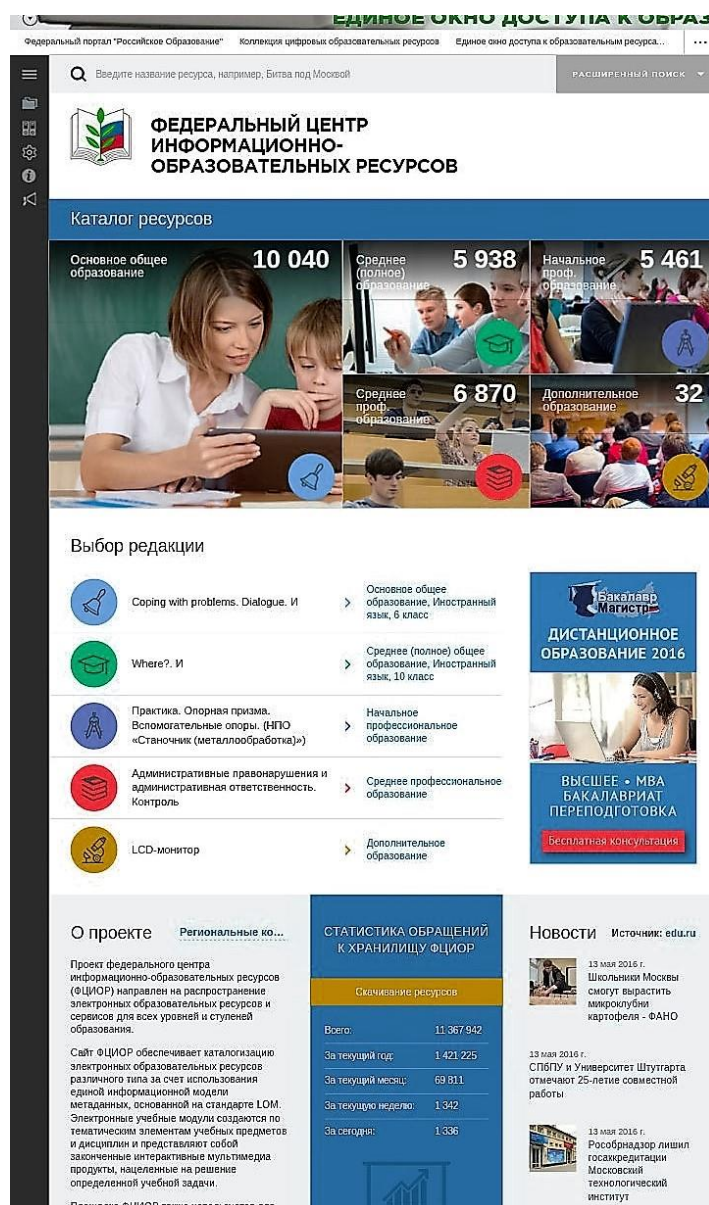


Рис.4. Стартовая страница ФЦИОР

«Сайт ФЦИОР обеспечивает каталогизацию электронных образовательных ресурсов различного типа за счет использования единой информационной модели метаданных, основанной на стандарте LOM. Электронные учебные модули создаются по тематическим элементам учебных предметов и дисциплин и представляют собой законченные интерактивные мультимедиа продукты, нацеленные на решение определенной учебной задачи.» [17]

В этом образовательном ресурсе я воспользовалась таким компонентом, как модуль ОМС.

ОМС модуль - это открытое образовательное модульное мультимедиа

система (ОМС) представляют собой электронный образовательный ресурс модульной архитектуры.

ОМС бывают:

- Информационные;
- Практические;
- Контрольные;

Так же они делятся по уровню образования:

- Основное общее;
- Среднее (полное) общее;
- Начальное профессиональное;
- Среднее профессиональное;
- Дополнительное[17];

4) Создание Японских кроссвордов on-line

Описание сайта:

«Наш сайт посвящен графическим головоломкам, в которых требуется найти цветные или черно-белые графические изображения по заданным числам.

Самой популярной из таких головоломок является японский кроссворд. Кроме японских кроссвордов, вы найдете другие, не менее интересные головоломки с зашифрованными картинками – филиппинские кроссворды и японскую мозаику.

Мы гарантируем, что все головоломки не содержат ошибок и имеют единственное решение. Также для каждой из них есть правильный ответ, а для некоторых — и весь пошаговый процесс решения (указано в предпросмотре). Желаем вам приятно провести время, развивая логическое мышление и эрудицию.» [21]

“+”:

- множество вариантов различных кроссвордов
- развивает логику
- удобный интерфейс

“_”

- нет объяснения выполнения задания, если ты никогда не разгадывал такие кроссворды, то с первого раза не получится. [21]

5) Master-test.net

«Мастер-Тест — это бесплатный интернет сервис, который позволяет создавать тесты. Вы можете создавать как онлайн тесты так и скачать и проходить тест без подключения к интернету. И для этого Вам не нужно устанавливать на компьютер дополнительные программы.» [10]

- **Тестирование знаний**(см. рис. 5)

Мы — образовательный сервис. На страницах нашего сайта нет информации, которая будет отвлекать от прохождения теста. Основная идея нашей программы — проводить интерактивное тестирование знаний студентов и учеников.



Рис.5. Стартовая страница Мастер – тест

Другие виды онлайн тестов тоже можно создавать в нашем сервисе, но мы ориентируемся в первую очередь на потребности педагогов.[10]

3. Формулировка краткого введения, где четко описаны главные роли участников (например: «Ты — детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия» и пр.), или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
4. Предоставление банка информационных ресурсов, необходимых для выполнения учащимися задания.
5. Пошаговое описание этапов выполнения задания, которое предполагает:
 - а) самостоятельное изучение учениками предложенного преподавателем материала;
 - б) консультация учителя по вопросам, связанным непосредственно с содержанием веб-квеста либо с его презентацией;
 - в) рекомендации учителя по использованию электронных источников;
6. Строго регламентировать время на каждый вопрос.
7. Заключение: подведение итогов, проведение рефлексии

Оценка результатов веб-квеста имеет ряд критериев. Безусловно, ключевым преимуществом внедрения веб-квестов в учебный процесс является стимулирование обучающихся к самостоятельному аналитическому и креативному мышлению, вовлечение их в объективное оценивание своих собственных результатов и результатов своих коллег.

«Веб-квесты — это не только инновационный метод обучения и контроля полученных знаний преподавателем, но и новый метод получения (или, точнее сказать, «добывания») знаний обучающимися, т. е. отказ от насильственного навязывания готовых ответов. Здесь преподаватель выступает в роли помощника, который скорее направляет самостоятельный творческий процесс поиска ответов на поставленные вопросы в веб-квесте. Вопросы веб-квеста являются своеобразным «скелетом» его выполнения. Безусловно, составление хорошего веб-квеста требует времени и высокого профессионализма. Разработав серию веб-квестов к определенному курсу, учитель сможет использовать ее в последующие годы, не только экономя

время, но и сделав процесс обучения и контроля увлекательными современным.

Веб-квесты способствуют также развитию у обучающихся навыков, необходимых для человека XXI в.: умение ориентироваться в огромном потоке информации, умение анализировать, самостоятельно и творчески мыслить, объективно оценивать свои достижения, умение работать в команде, идти в ногу со временем и т.д.» [1]

Этапы работы над веб-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 учиться 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.

О критериях оценки веб-квеста.

Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель.

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

- достижение заявленной цели;
- качество выполнения работы;
- качество процесса выполнения работы;
- содержание; сложность задания.

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

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

Требования к описанию параметров:

- язык описания должен быть понятен учащимся;
- описание должно позволять определить количественные отличия одного параметра от другого;
- разница между количественными показателями должна быть примерно одинаковой (например, 4 балла ставится при наличии 1-2 ошибок, 3 балла - при наличии 3-4 ошибок и т.д.)

4. При необходимости можно также указать значимость каждого критерия в общей оценке (например, в процентах).[19]

Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата

Рекомендуется использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работы,
- качества аргументации, оригинальности работы,
- навыков работы в микрогруппе,
- устного выступления,
- мультимедийной презентации,
- письменного текста и т.п.

2.2. Опытно – экспериментальная проверка образовательного Веб-квеста.

Как работает Веб-квест?

Прежде чем разделить учащихся на группы, весь класс знакомится с общими сведениями по изучаемой теме, тем самым погружается в проблему предстоящего проекта.

Учитель отбирает ресурсы сети Интернет и классифицирует их так, чтобы каждая группа ознакомилась лишь с одним проблемным аспектом темы.

После изучения, обсуждения и полного понимания конкретной проблемы в каждой первичной группе учащиеся перегруппировываются так, чтобы во вновь образованных группах было по одному представителю из каждой первичной группы.

В процессе обсуждения все учащиеся узнают друг от друга уже все аспекты обсуждаемой проблемы.

При таком обсуждении учащиеся должны высказывать свое собственное мнение, делать выводы, прогнозировать дальнейший возможный ход действия (если это приемлемо).

В ходе решения веб-квеста через изучение материала и его обсуждение обучающиеся должны ответить на один общий вопрос дискуссионного характера.

Место:МОУ Усть-Качкинская СОШ; с. Усть-Качка Пермский край;5«а»класс

Дата: 11.04.2016

Урок Веб-квест по разделу:«Кулинария»

Урок: закрепление пройденного материала.

Время на проведение: 2 урока по 45 мин.

Так как игра командная нужно было поделить девочек на команды при помощи жеребьевки. Было 12 девочек, они поделились на 3 команды по 4 человека. В каждой команде был ноутбук с выходом в Интернет сеть, компьютеры были предоставлены школой.

В самом начале нашего урока я объяснила девочкам, чем мы будем заниматься. Вместе с ними мы сформулировали цель и определили, что урок наш будет посвящен проверке усвоенного материала. Девочки как раз недавно закончили раздел «Кулинария, мой Веб-квест был посвящен именно этой теме. [18]

На каждом компьютере был открыт сайт, на котором был размещен Веб-квест. После я рассказала правила игры и о времени выполнения заданий, оно было регламентировано для каждого из заданий и озвучивалось перед их выполнением.

Игра начинается с изучения карты путешествия (см. рис. 6), в которую включены семь заданий, каждое задание отрабатывает разные умения и навыки.

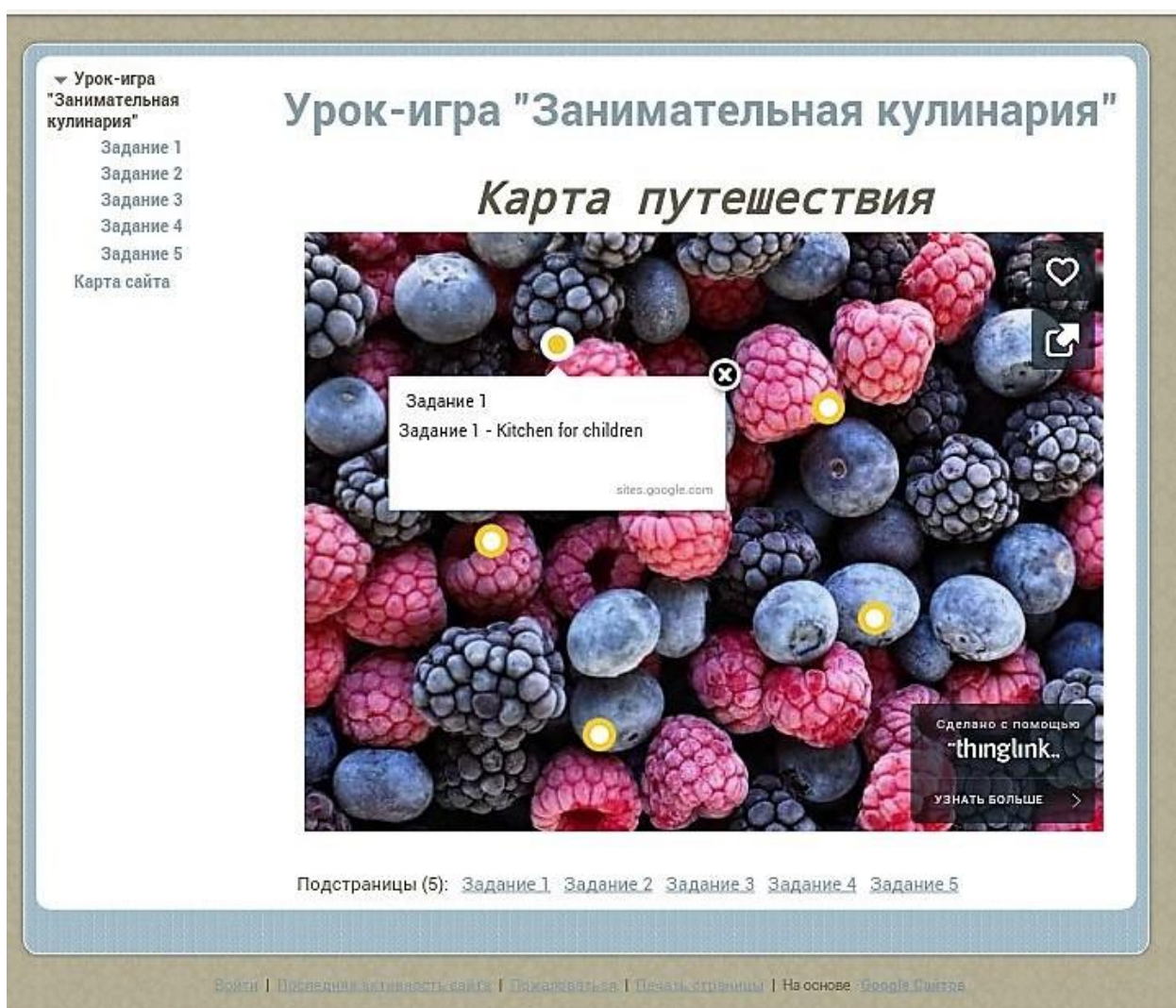


Рис.6.Стартовая страница Веб – квеста «Карта путешествия».

Перед тем, как преступить к первому заданию, команды должны разгадать ребус. Данная процедура будет является ключом к открытию каждого последующего задания. Ребусы будут связывать переходы от задания к заданию. За них так же будут ставиться баллы.

Первый ребус для перехода к первому заданию (см. рис. 7):

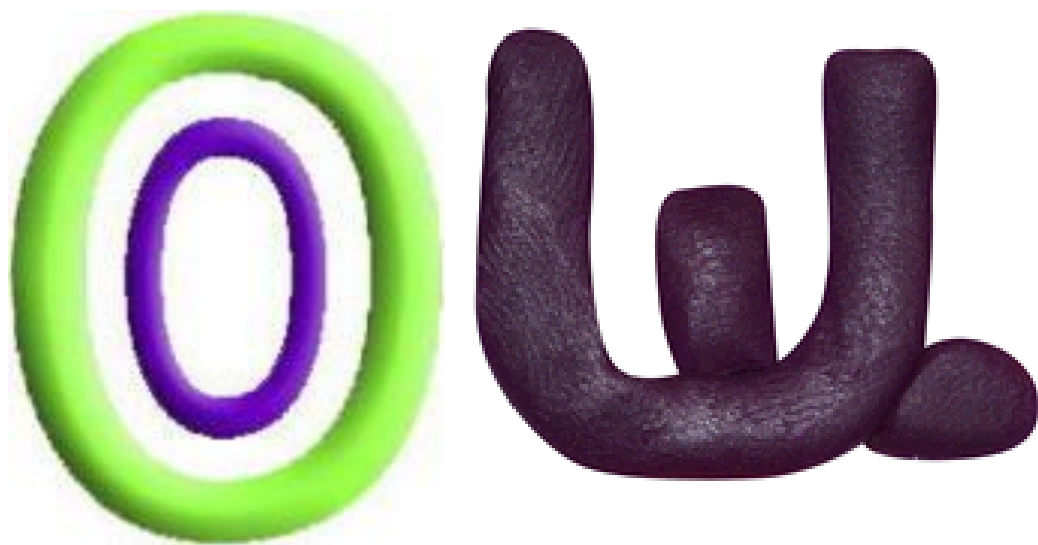


Рис. 7. Ответ: Овощ

И так девочки открывают *первое задание*. (см. рис. 8)

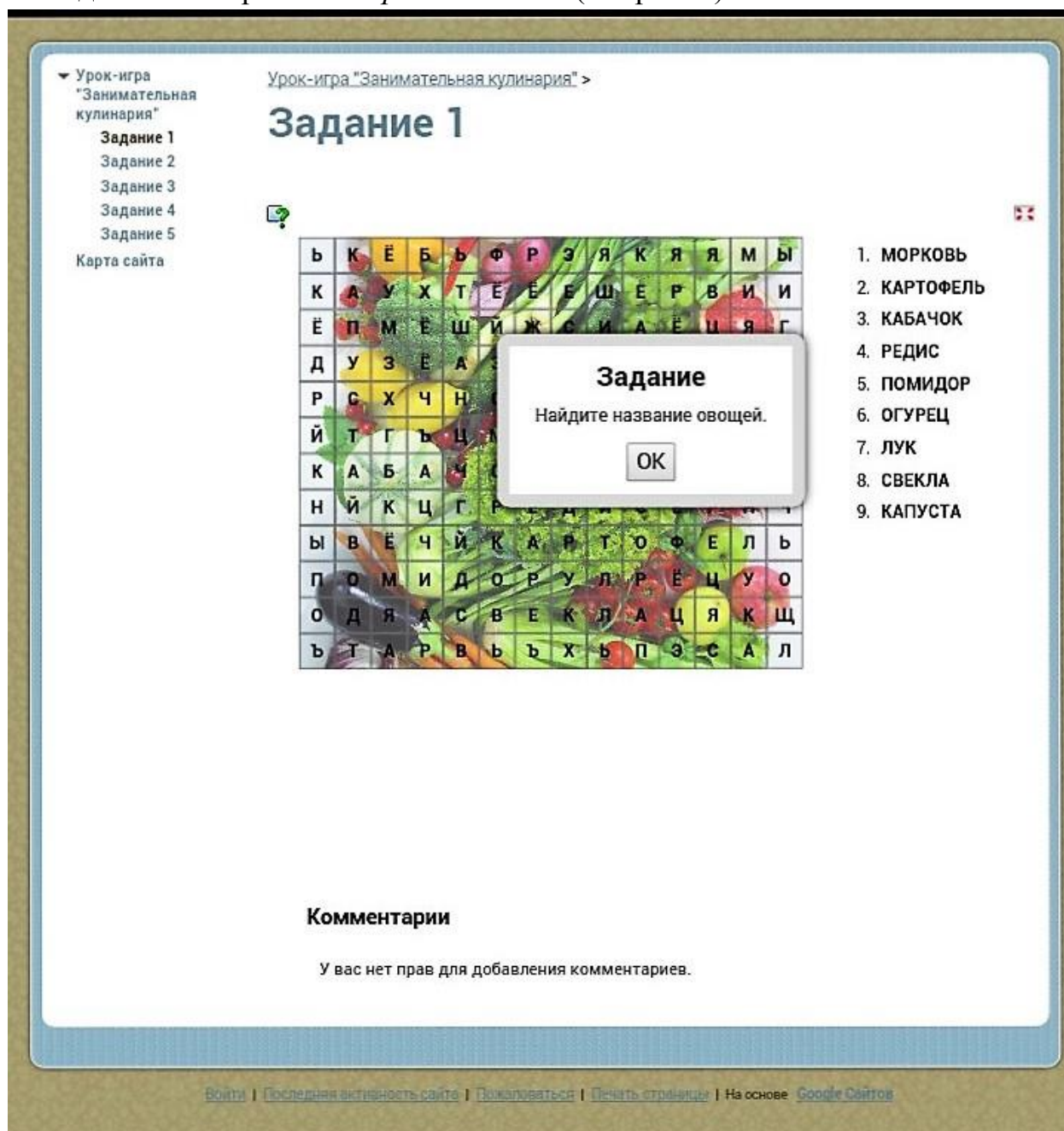


Рис.8. Задание первое

Необходимо найти название овощей, которые написаны в столбике справа. Время на задание: 4 мин. Задание на скорость и правильность. Система сама дает правильный ответ. Команда, выполнившая задание первая, получает 1 балл, вторая – 2балла, третья – 3балла. Девочки очень оперативно справились с первым заданием, быстрее установленного времени!

Ключ для перехода ко второму заданию (см. рис. 9):

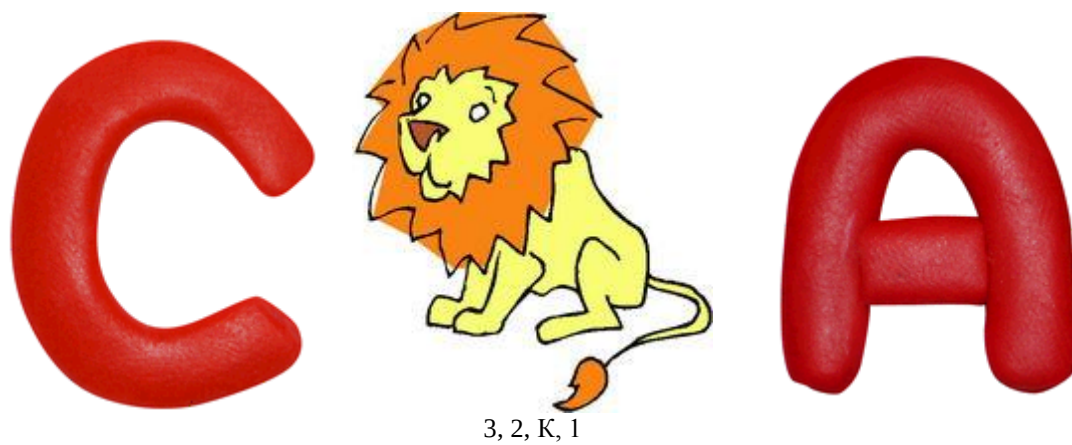


Рис. 9. Ответ: Свекла

Второе задание связано с плакатом (см. рис. 10).

▼ Урок-игра "Занимательная кулинария"

Задание 1
Задание 2
Задание 3
Задание 4
Задание 5
Карта сайта

Урок-игра "Занимательная кулинария" >

Задание 2

Найдите ошибки в плакате "Классификация овощей"



Сделано с помощью
"thinglink.."
УЗНАТЬ БОЛЬШЕ >

Комментарии

У вас нет прав для добавления комментариев.

Бойти | Последняя активность сайта | Пожаловаться | Печать страницы | На основе: Google Санта

Рис. 10. Задание второе

Девочкам нужно было внимательно изучить плакат «Классификация овощей» и найти в нем ошибки. Внизу в комментариях к заданию написать ошибку и ее исправленный вариант. Время на задание: 4 мин. Ответ модуль дает автоматически. Задание так же на внимательность. С этим заданием тоже не было особых проблем, девочки справились.

Ключ для перехода к третьему заданию (см. рис. 11):



Рис. 11. Ответ: Витамин

Третье задание было на соответствие (см. рис. 12).

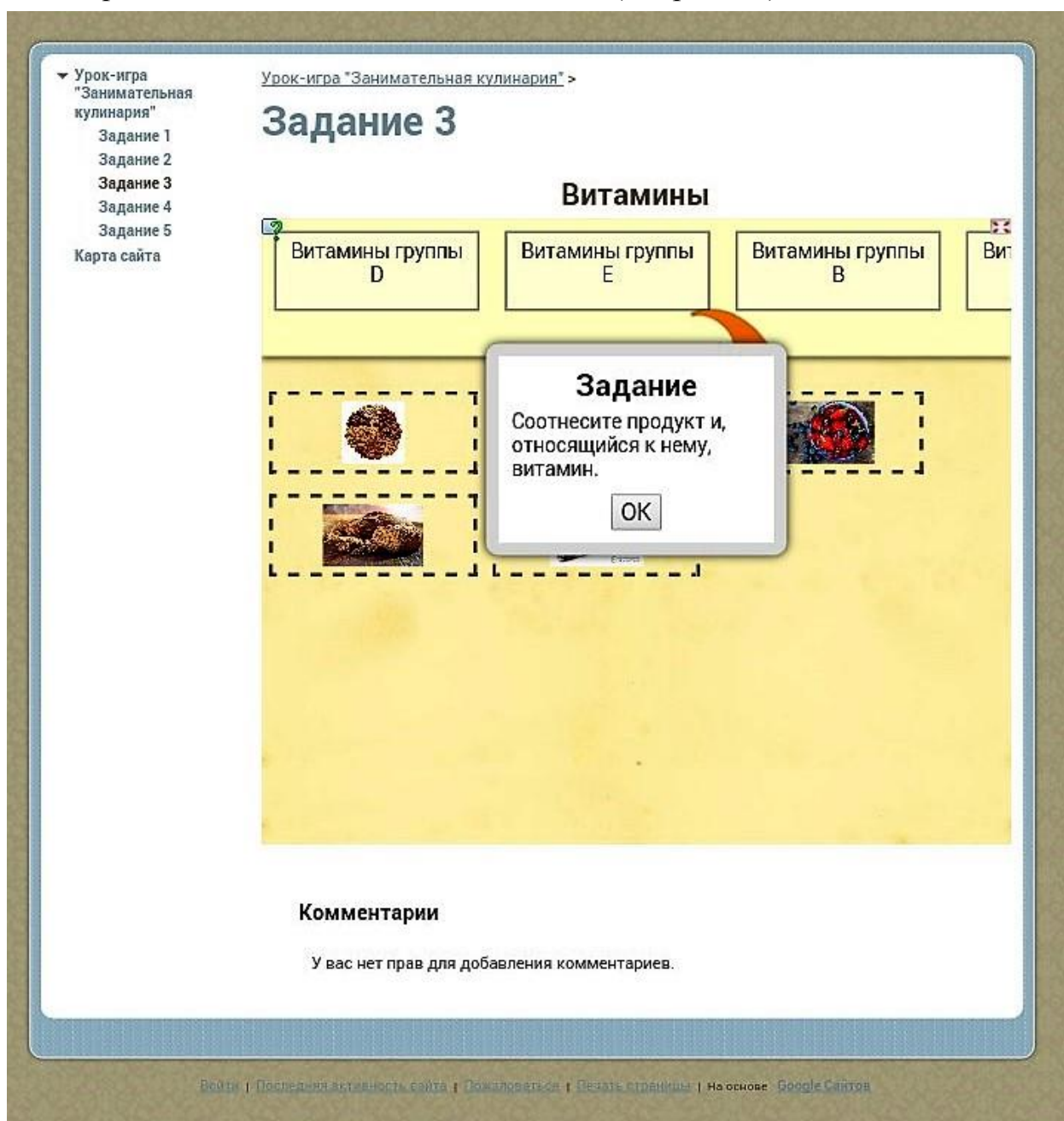


Рис. 12. Задание третье

Необходимо было соотнести витамины и продукты, которые их содержат. Время на выполнение задания 2 минуты. Система сама выдает правильный ответ.

Ключ для перехода на четвертое задание (см. рис. 13):



1,2, 3, 4 = T

Рис. 13. Ответ: Фрукт

Четвертое задание связано с рационом и правильным питанием (см. рис. 14).

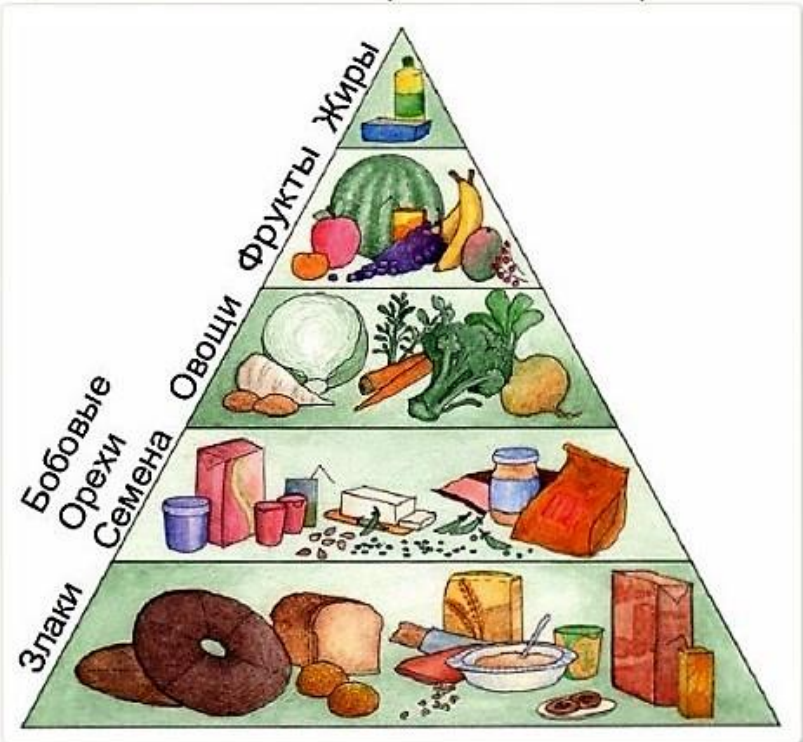
Урок-игра
"Занимательная
кулинария"

Задание 1
Задание 2
Задание 3
Задание 4
Задание 5
Карта сайта

Урок-игра "Занимательная кулинария" >

Задание 4

Посмотрите на картинку, зарисуйте, подпишите процентное соотношение в рационе человека (всего 100%).



Комментарии

У вас нет прав для добавления комментариев.

Блог | Последняя активность сайта | Подключиться | Печать страницы | На основе Google Сайтов

Рис. 14. Задание четвертое

Девочкам нужно было, в процентном соотношении, расписать рацион человека, предварительно зарисовав пирамиду. Время на задание 8мин. Девочки плодотворно поработали в команде, все уложились во времени.

Ключ для перехода на четвертое задание (см. рис. 15):

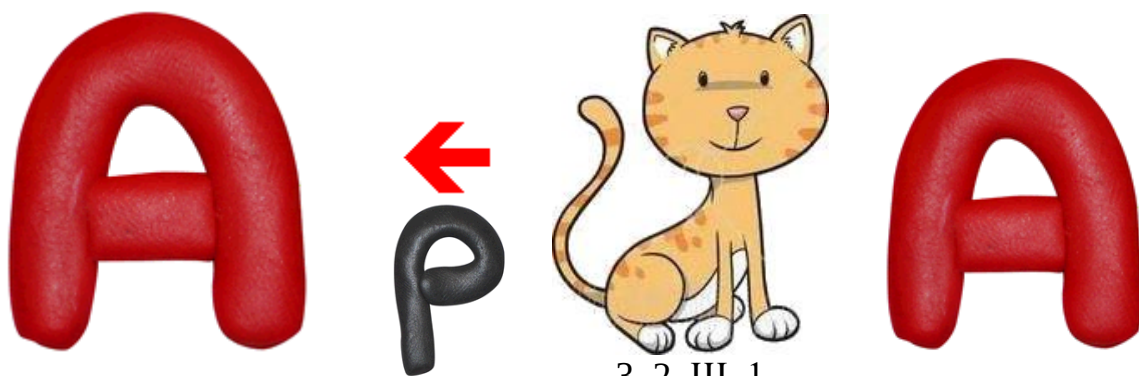


Рис. 15. Ответ: Картошка

Пятое задание поисковое (см. рис. 16).

▼ Урок-игра
"Занимательная
кулинария"

Задание 1

Задание 2

Задание 3

Задание 4

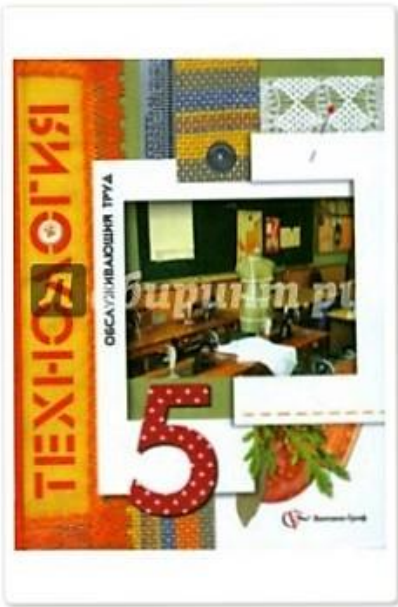
Задание 5

Карта сайта

Урок-игра "Занимательная кулинария" >

Задание 5

Поиск информации в учебнике:
Найти в учебнике способы нарезки картофеля. Сделать записи в программе Word и прикрепить файл к сайту (ссылка внизу добавить файл).



Комментарии

У вас нет прав для добавления комментариев.

Сайт | Политика конфиденциальности сайта | Контакты | Обратная связь | Настройки | Google Analytics

Рис. 16. Задание пятое

Нужно найти в учебнике способы нарезки картофеля. Записать ответ в виде комментария под заданием. Время на задание: 15мин. Была приятно удивлена тем, как девочки работают с учебником, очень четко выделяют основную мысль и записывают ее!

51

Во время проведения рефлексии все девочки показали *зеленый квадратик*, это означало, что они довольны своей работой и узнали много нового. Примерно через три дня, после того как подвела итоги, я привезла девочкам сладкий приз. Они попросили меня провести для них еще подобный урок.

На уроке присутствовала учитель технологии. Она похвалила меня за проведенный урок, много расспрашивала про задания и программы, в которых они были сделаны. Так же написала отзыв о проведенном уроке (Приложение 1). Для урока был составлен план конспект с целью, задачами и ходом урока. (Приложение 2)

Заключение

Решение выделенных учебных задач при использовании тематических образовательных Web-квестов, способствующих обобщению и систематизации учебного материала темы, фактически позволяют охватить все компоненты её содержания: информационный, методологический, смысловой и ценностный. А поэтому способствуют правильному формированию у учащихся представлений о предмете технология, а также развитию познавательной самостоятельности школьников.

Наконец, в процессе поисково-познавательной деятельности с использованием ресурсов Интернета учащиеся могут найти много дополнительного материала историко-биографического характера, что, с одной стороны, будет способствовать реализации принципа историзма и принципа персонификации обучения, а с другой стороны, будет обеспечивать развитие познавательной активности и самостоятельности обучаемых.

В теоретической части данной курсовой работы систематизирована информация о понятии веб-квест, о системе его составления и о программах его создающих

В практической части работы описан принцип создания и реализации образовательного веб-квеста.

Таким образом, поставленные в начале работы задачи успешно реализованы, а цель достигнута.

Резюмируя изложенное выше, подчеркнем, что сегодня в образовательной сфере имеются реальные предпосылки социально-личностного, дидактико-методического и технологического характера для активного задействования Web-квестов в образовательном процессе по технологии с целью развития познавательной самостоятельности школьников.

Список литературы

1. Бузина, Е.И. Технология разработки веб – квестов при изучении студентами иностранного языка/ Е.И. Бузина //Журн.Знание. Понимание. Умение. – 2010. - № 2. – С. 262 – 624.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]: Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99"/ Быховский Я.С. Электрон. ст.–Режим доступа :<http://ito/edu/1990/III/1/30015.html>- Загл. с экрана
3. Демина О.Н. Система использования ИКТ на уроках технологии [Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: http://vio.uchim.info/Vio_102/cd_site/articles/art_4_4.htm. - Загл. с экрана
4. «Живые» квесты в образовании [Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/library/2013/01/29/zhivye-kvesty-v-obrazovanii> Загл. с экрана
5. Зайкин, М.И. Технология обучения в классах с малой наполняемостью сельских школ: из опыта работы учителей Нижегородской области/ М.И. Зайкин// Сборник методических статей Арзамас – Н. Новгород. – 1995. – С. 85.
6. Использование ресурсов сети Интернет на уроке Методические рекомендации МОУ Дойнинская основная общеобразовательная школа 2008г
7. Использование технологий веб-квеста как интерактивной образовательной среды для активизации учебной деятельности учащихся и развития сетевого взаимодействия . [Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа:http://vio.uchim.info/Vio_124/cd_site/articles/art_3_6.htm- Загл. с экрана
8. Карденахлишвили, Т.Д. Компьютерные игры как технология коммуникативной виртуальной реальности – сети Интернет/Т.Д. Карденахлишвили //Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2012. – №1. – С. 316-322.
9. Катержина, С.Ф. Развитие познавательной самостоятельности студентов технического вуза при обучении математике с использованием Web-

- технологий: дис. канд. пед. наук. / Катержина Светлана Федоровна ; [ГОУ ВПО «Ярославск. гос. пед. ун-т»]. – Ярославль: - 2010. 174 с.: ил., карт.
10. Мастер – Тест [Электронный ресурс]: Электрон. ст. – Режим доступа: <http://www.master-test.net>. - Загл. с экрана
11. Мельникова, Л.В. Преподавание иностранного языка и роль общекультурных компетенций в формировании профессиональных компетенций в высшей школе / Л.В. Мельникова // Вестник ТОГИРРО. – 2013. - № 1 . – С . 242-246.
12. Напалков, С.В. Об одном подходе к определению основных составляющих информационного контента тематического образовательного Web-квеста / С.В. Напалов // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2013. - № 5. – С. 147-151.
13. Напалков С.В. О видовом разнообразии веб-квестов в образовательном процессе [Электронный ресурс]: Электрон. ст. – Режим доступа: <http://vestnik-rzi.ru/2014/12/2740>. - Загл. с экрана
14. Попов, А.И., Использование веб-квестов в процессе организации профессиональной творческой подготовки студентов по приоритетным направлениям / А.И. Попов, В.Г. Однолько, А.А. Букин // Вопросы современной науки и практики. Университет им. В.И. Вернадского. – 2013. - № 4 (48). – С. 64-70.
15. Романцова, Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс]: общепедагогические технологии/ Ю.В. Романцова. Электрон. ст. – Режим доступа : <http://festival.1september.ru/articles/513088>. - Загл. с экрана
16. Сокол И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов / И.Н. Соколов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. - № 12 . – С. 36-40. [Электронный ресурс]: Электрон. ст. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2013/13248.htm>. - Загл. с экрана

- 17.Федерального центра информационно-образовательных ресурсов[Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: <http://fcior.edu.ru/>. - Загл. с экрана
- 18.Что такое образовательный веб – квест? [Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа<http://nsportal.ru/vu/fakultet-inostrannykh-yazykov/obrazovatel'naya-tehnologiya-veb-kvest/chto-takoe-obrazovatelnyy-veb-> Загл. с экрана
- 19.Что такое образовательный веб-квест [Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа <http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttexnologiya.pdf>- Загл. с экрана
- 20.Щегленко М.В.Использование информационных технологий на уроках[Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: <http://scheglenko.school04.smoladmin.ru/index.php/dlya-druzej-kolleg/9-ispolzovanie-informatsionnykh-tekhnologij-na-urokakh-istorii>. - Загл. с экрана
- 21.Японские кроссворды онлайн[Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: <http://www.jcross.ru/>- Загл. с экрана
- 22.GoogleСайты [Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: <https://sites.google.com/>- Загл. с экрана
- 23.ThingLink [Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: <https://www.thinglink.com/>- Загл. с экрана
- 24.LearningApps.org[Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа: <http://learningapps.org/>- Загл. с экрана
- 25.Zunal WebQuest Maker – FREE[Электронный ресурс]:Электрон. ст. – Режим доступа:<http://zunal.com/>- Загл. с экрана

Приложение 1

Отзыв по уроку технологии Лузиной Татьяны Юрьевны

Урок закрепления материала по разделу: «Кулинария». Урок проведен в форме игры с проблемными заданиями, для выполнения которых используются информационные ресурсы интернета: Веб – квест - сайт в Интернете, с которым работали учащиеся. В начале урока четко изложен установочный момент урока, сообщены задачи и правила игры.

Студенткой подготовлены рабочие места для учащихся. Отмечается хороший уровень технической грамотности студентки. Девочки с удовольствием выполняли игровые задания в компьютерной программе, которые были составлены грамотно, красочно, интересно.

Игра продемонстрировала хороший уровень знаний и умений учащихся по теме, но недостаточно умений пятиклассников работать в группе, подчинять деятельность каждого достижению единой цели.

Подведены итоги игры, сделана рефлексия.

Учитель технологии: Андреева М.А.

Приложение 2

План конспект урока технологии для 5х классов

Урок – игра:

«Веб – квест: Занимательная кулинария»

Урок-проверка знаний

Цель урока: Проверка остаточных знаний по разделу «Кулинария»

Задачи урока:

- **Образовательные:** обучать способам перевода контурных линий;
- **Развивающие:** развивать умение планировать работу поэтапно, логическое мышление, память, речь, совершенствовать мелкую моторику;
- **Воспитательные:** воспитывать умение работать самостоятельно по инструкционным картам; воспитывать терпение, аккуратность в работе, усидчивость, интерес к выполняемой работе, добиваться правильной организации рабочего места.

Дидактические средства:

- Компьютер
- Выход в интернет
- Сайт <https://sites.google.com/site/kitchenforchildren/home>адрес

Время: 2 урока по 45мин.

Результаты обучения:

Метапредметные:

- проявление инновационного подхода к решению задач;
- обоснование путей решения проблемы;

Предметные:

- рациональное использование информации;
- знание классификации овощей;

Личностные:

- развитие трудолюбия и ответственности;
- умение работать в группе;
- проявление познавательных интересов и активности.

Ход урока.

Учитель приветствует девочек и объясняет им цель сегодняшнего урока и правила игры.

Правила игры:

1. Каждое задание открывается только с разрешения учителя.
2. Для того, что бы перейти к следующему заданию вам нужно отгадать ключ. Команда, которая первая даст правильный ответ, получает 1 балл. Ответ не выкрикивается, а записывается на листочке и передается учителю.
3. Время для каждого задания строго регламентировано.
4. Максимальный оценка за каждое задание 3 балла, минимальная 1 балл.
5. Необходимо соблюдать дисциплину и тишину. За не соблюдение дисциплины будут сниматься баллы.

Для начала нужно поделиться на 3 команды с помощью жеребьевки, в каждой команде по 4 человека.

Девочки делятся на команды и садятся за свой стол.

Открытие сайта в интернете на каждом компьютере.

(<https://sites.google.com/site/kitchenforchildren/home>адрес)

Изучение карты путешествия.

Первый ключ: ребус.

Открытие первого задания: Объяснение учителя – задание на скорость и правильность, программа сама даст ответ, правильно вы сделали задание или нет. (Ведение промежуточных итогов)

Второй ключ: ребус.

Открытие второго задания: Задание так же на скорость внимательность и правильность. Необходимо изучить плакат «Классификация овощей» и найти в нем ошибки. Внизу в комментариях к заданию написать ошибку и ее исправленный вариант.

Третий ключ: ребус.

Открытие третьего задания: необходимо было соотнести витамины и продукты, которые их содержат. Система сама выдает правильный ответ.

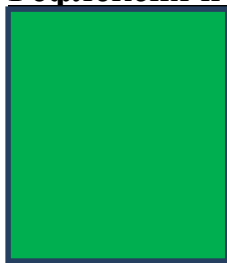
Четвертый ключ: ребус.

Открытие четвертого задания: Нужно в процентном соотношении, расписать рацион человека, предварительно зарисовав пирамиду.

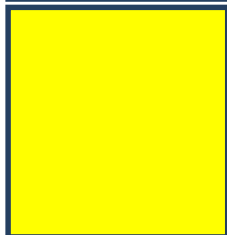
Пятый ключ: ребус.

Открытие пятого задания: Нужно найти в учебнике способы нарезки картофеля. Записать ответ в виде комментария под заданием.

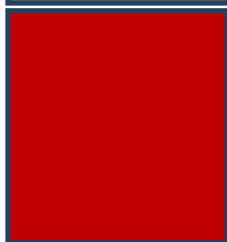
Рефлексия и подведение итогов:



Довольна своей работой, запомнила пройденный материал.



Довольна своей работой, но немножко отстала от остальных.



Сделала работу не полностью, но знаю, что могу лучше.

