**Майстер-клас**

**Технологія «Веб–квест» ( Webquest)**

**у методичній скарбничці вчителя математики**

**Підготувала:**

Кейс Світлана Юріївна,

 вчитель математики

 Великолучківської

ЗОШ І-ІІ ступенів

 кваліфікаційна категорія

 «спеціаліст вищої категорії»

 педагогічне звання

«старший учитель»

**-2016-**

**Тема: Технологія «Веб–квест» ( Webquest)**

 **у методичній скарбничці вчителя математики**

**Мета: -** вказати на спосіб цільового використання глобальної мережі при вивченні математики;

- ознайомлення учасників майстер–класу з особливостями, призначенням і можливостями використання технології веб–квест у освітньому процесі;

 **-** сприяти формуванню ІКТ–компетентності.

**Завдання:**

 1. Знайомство з структурою веб–квесту.

 2. Типи веб–квестів.

 3. Використання веб–квесту, як форми дистанційного навчання

 4. Підвищувати ефективність викладання математики.

**План**

**проведення майстер-класу**

 1. Веб-квест – це…

 1.1 Типи веб-квесту.

 2.2. Структура веб-квесту.

 2. Етапи створення веб-квесту.

Сьогодні уявити життя без комп'тера та ІТ технологій практично неможливо. Сучасні діти не бачать себе без Інтернету з його соціальними мережами та інформаційними ресурсами.

Можливість підключитись до мережі не тільки через ПК, але й за допомогою мобільних телефонів сприяє тенденції збільшення кількості Інтернет користувачів. В Україні понад 300 тисяч дітей віком від 5 до 18 років користуються Інтернет послугами. Інтернет технології стали невід'ємною частиною життя дитини.

 Все це є передумовою використання нових світових ІТ розробок в освітній діяльності, що дасть змогу раціонально і з користю використовувати мережу Інтернет. Лише при такому підході Інтернет буде відкривати неймовірні можливості для творчості, самоосвіти та нових відкриттів.

Однією з таких технологій є веб-квест

 **Веб-квест – це…**

Quest в перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук.

Метою використання веб-технології «Освітній веб-квес» є спонукання учнів до цілеспрямованого пошуку інформації, розширення, поглиблення, інтеграція знань, отриманих з інформаційних джерел.

Вперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем у 1995 р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету в навчально - виховному процесі.

Веб-квест дає можливість учням ефективно використовувати інформацію, яку вони знаходять у мережі.

Особливістю веб-квестів є те, що частина інформації або вся інформація, розміщена на сайті для індивідуального та групового ознайомлення, знаходиться насправді на різних веб-сайтах. Завдяки гіперпосиланням користувачі цього не відчувають, а працюють в єдиному інформаційному просторі. Підсумком роботи над веб-квестом може бути як створення нових веб-сторінок з даної теми, так і інші творчі роботи в електронній, усній чи друкованій формі (презентації,публікації,буклети…).

**Веб-квест (webquest) в педагогіці** - проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Веб-квест — це пошукова діяльність, спрямована по одному або декількох маршрутах, ведуча до певних цілей. Шлях до мети повинен бути розбитий на кілька етапів, переходи по яких ґрунтуються на сукупності зібраної інформації.

Веб-квест - проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Веб-квест — це ситуація з чіткими ролями всіх учасників

**Веб-квест в освіті:**

 Веб-квест - це приклад організації інтерактивного освітнього середовища.

 Освітній веб-квест - це сайт в Інтернеті, з яким працюють і навчаються, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу.

 Веб-квест - одна із найбільш ефективних моделей використання Інтернету в навчальному процесі.

**Веб-квест у навчанні:**

 Веб-квест (webquest) - це проблемне завдання з елементами рольової гри.

 Веб-квест - це формат уроку орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету.

 Веб-квест – це дидактична структура, в рамках якої вчитель удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час.

*Освітній веб-квест - це сайт в Інтернет, присвячений певній темі і складається з кількох, пов'язаних єдиною сюжетною лінією розділів, насичених посиланнями на інші ресурси Інтернет.*

**Web-квести можуть бути короткостроковими і довгостроковими.**

**1. Короткострокові web-квести**, спрямовані на набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над ними може займати від одного до трьох сеансів.

**2. Довгострокові web-квести**спрямовані на розширення і уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим web-квестом, учень повинен вміти вести глибокий аналіз отриманих знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи над темою. Робота над довгостроковим web-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум двох).

**Визначають такі види завдань для веб-квестів.**

* *Переказ*- демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання.
* *Планування та проектування* - розробка плану або проекту на основі заданих умов.
* *Самопізнання* - будь-які аспекти дослідження особистості.
* *Компіляція* - трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.
* *Творче завдання* - творча робота у певному жанрі - створення п'єси, вірші, пісні, відеоролика.
* *Аналітична задача* - пошук і систематизація інформації.
* *Детектив, головоломка, таємнича історія* - висновки на основі суперечливих фактів.
* *Досягнення консенсусу* - вироблення рішення по гострій проблемі.
* *Оцінка* - обгрунтування певної точки зору.
* *Журналістське розслідування* - об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).
* *Переконання* - схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.
* *Наукові дослідження* - вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

**Що дає використання цієї технології?**

*Веб-квест сприяє:*

* розвитку дослідницьких і творчих здібностей учнів;
* пошуку Інтернет інформації, яку доручає учням вчитель;
* розвитку мислення учнів на стадії аналізу, узагальнення та оцінки інформації;
* розвитку комп'ютерних навичок учнів і підвищенню їх словникового запасу;
* заохоченню учнів навчатися ;
* підвищенню самооцінки.

***Технологія веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд компетенцій:***

* використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації;
* оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, баз даних тощо);
* самонавчання і самоорганізація;
* робота в команді(планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного вирішення проблем;
* вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант;

При використанні веб-квесту у навчанні підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест являє собою не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності.

Переваги даної технології в тому, що її можна застосувати для будь-якого шкільного предмету, для організації як урочної індивідуальної або групової роботи, так і позакласної.

***Методологічною основою веб-квесту є активне навчання, що створює передумови для перетворення нової інформації, яку одержують учні, в нові знання, котрі вони можуть використовувати***.

Характерними особливостями веб-квесту, що відрізняють його від інших технологій є такі:

* по-перше, заздалегідь визначаються ресурси, в яких є інформація, необхідна для розв’язання проблеми;
* по-друге, Веб- квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати учень для одержання необхідного результату;
* по-третє, обов’язковою складовою цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, які можуть придбати учні, виконавши даний веб-квест;
* по-четверте, однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань. Результати виконання веб-квесту, залежно від матеріалу, що досліджується, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, мультимедійної презентації, есе, веб-сторінки тощо.

**Структура веб-квесту:**

* [**Вступ**](#Вступ)
* [**Завдання, яке зрозуміло, цікаво і здійснимо.**](#Завдання)
* [**Ресурси**](#Ресурси)
* [**Процес роботи**](#Процес)
* [**Оцінка**](#Оцінка)
* [**Висновок**](#Висновок)
* Вступ: чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту.
* Завдання: яке зрозуміло, цікаво і здійснимо. Чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи (наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку потрібно вирішити, визначена позиція, яка повинна бути захищена, і зазначена інша діяльність, яка спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації).
* Ресурси:список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді - на компакт-дисках, відео та аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів по темі), необхідних для виконання завдання. Цей список повинен бути анотований.
* Процес роботи:Опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику веб - квесту при самостійному виконанні завдання (етапи).
* Оцінка: опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються в веб-квесті.
* Висновок: де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом. Іноді корисно включити на закінчення риторичні запитання, що стимулюють активність учнів продовжити свої досліди в подальшому.

**Етапи роботи над веб–квестом**

**Початковий етап** (командний)

Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на 1 роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами.

* **Рольовий етап**

Індивідуальна робота в команді на загальний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролями, виконують завдання. Так як мета роботи не змагальна, то в процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємне навчання членів команди умінь роботи з комп'ютерними програмами та Інтернет. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети - створення сайту.

* **Завдання:**

1) пошук інформації по конкретній темі;

2) розробка структури сайту;

3) створення матеріалів для сайту;

4) доопрацювання матеріалів для сайту.

* **Заключний етап**

Команда працює спільно, під керівництвом педагога, відчуває свою відповідальність за опубліковані в Інтернет результати дослідження.
За результатами дослідження проблеми формулюються висновки та пропозиції. Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використовуваної інформації, її ставлення до заданої теми, критичний аналіз, логічність, структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність, професіоналізм подання. Можна практикувати розміщення результатів роботи над веб-квестом в мережі Інтернет на освітніх сайтах, таким чином досягаючи трьох цілей:

* учні розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним;
* вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці;
* у них з’являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

Реальне розміщення веб-квестів у мережі дозволяє значно підвищити мотивацію учнів на досягнення найкращих навчальних результатів.

 ***Як створити веб-квест?***

* *Крок 1:* визначте тему.
* *Крок 2:* виберіть сайт, на якому розміщена матриця (шаблон) для створення веб-квесту.
* *Крок 3:* сформуйте завдання, вибравши одну із форм:
* у вигляді презентації;
* у вигляді тексту;
* візуальний матеріал.
* *Крок 4:* придумайте систему оцінювання.
* *Крок 5:* знайдіть джерела інформації, якими користуватимуться учні для пошуку відповідей.
* *Крок 6:* маючи на аркуші приблизний план і основну інформацію приступайте до розміщення веб-квесту на сайті.