

Майстер-клас

Технологія «Веб–квест» (Webquest)
у методичній скарбничці вчителя математики



Web Quest

Підготувала:
Кейс Світлана Юріївна,
вчитель математики
Великолучківської ЗОШ І-ІІ ступенів
кваліфікаційна категорія
«спеціаліст вищої категорії»
педагогічне звання
«старший учитель»

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

- ознайомлення з особливостями, призначенням і можливостями використання технології веб-квест у роботі вчителя математики;

- сприяти формуванню ІКТ–компетентності.



Завдання:

- *Знайомство з структурою веб-квесту.*
- *Типи веб-квестів.*
- *Використання веб-квесту, як форми дистанційного навчання.*
- *Підвищувати ефективність викладання математики.*

Веб-квест – це...

Quest в перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук.

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.

це форма уроку
орієнтованого на
розвиток
пізнавальної,
діяльності учнів,
через ресурси
Інтернету.

це приклад
організації
інтерактивного
освітнього
середовища

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

Веб-квест -

це проблемне
завдання з
елементами
рольової гри.

це пошукова
діяльність

це дидактична
структура, в
рамках якої
вчитель
удосконалює
пошукову
діяльність учнів

Web-квести можуть бути

Короткострокові

спрямовані на набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань.

Робота над ними може займати від одного до трьох сеансів.

Довгострокові

спрямовані на розширення і уточнення понять.

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 віртуальної виставки, капсули часу...

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 - обґрунтування 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 технології веб-квест ?

Веб-квест сприяє:

- активізації пізнавальної діяльності;
- розвитку дослідницьких і творчих здібностей учнів;
- розвитку мислення учнів на стадії аналізу, узагальнення та оцінки інформації;
- розвитку комп'ютерних навичок учнів і підвищенню їх словникового запасу;
- цілеспрямованому пошуку інформації в Інтернет;
- заохоченню учнів навчатися;
- підвищенню самооцінки.



**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.

Структура веб-квесту:

- Вступ
- Завдання
- Ресурси
- Процес роботи
- Оцінка
- Висновок



Як створити веб-квест ?

Крок 1: визначте тему.



Крок 2: виберіть платформу для створення веб-квесту.



Крок 3: сформууйте завдання, вибравши одну із форм:

- *у вигляді презентації;*
- *у вигляді тексту;*
- *візуальний матеріал;*
- *Google-форма.*



Крок 4: придумайте систему оцінювання.



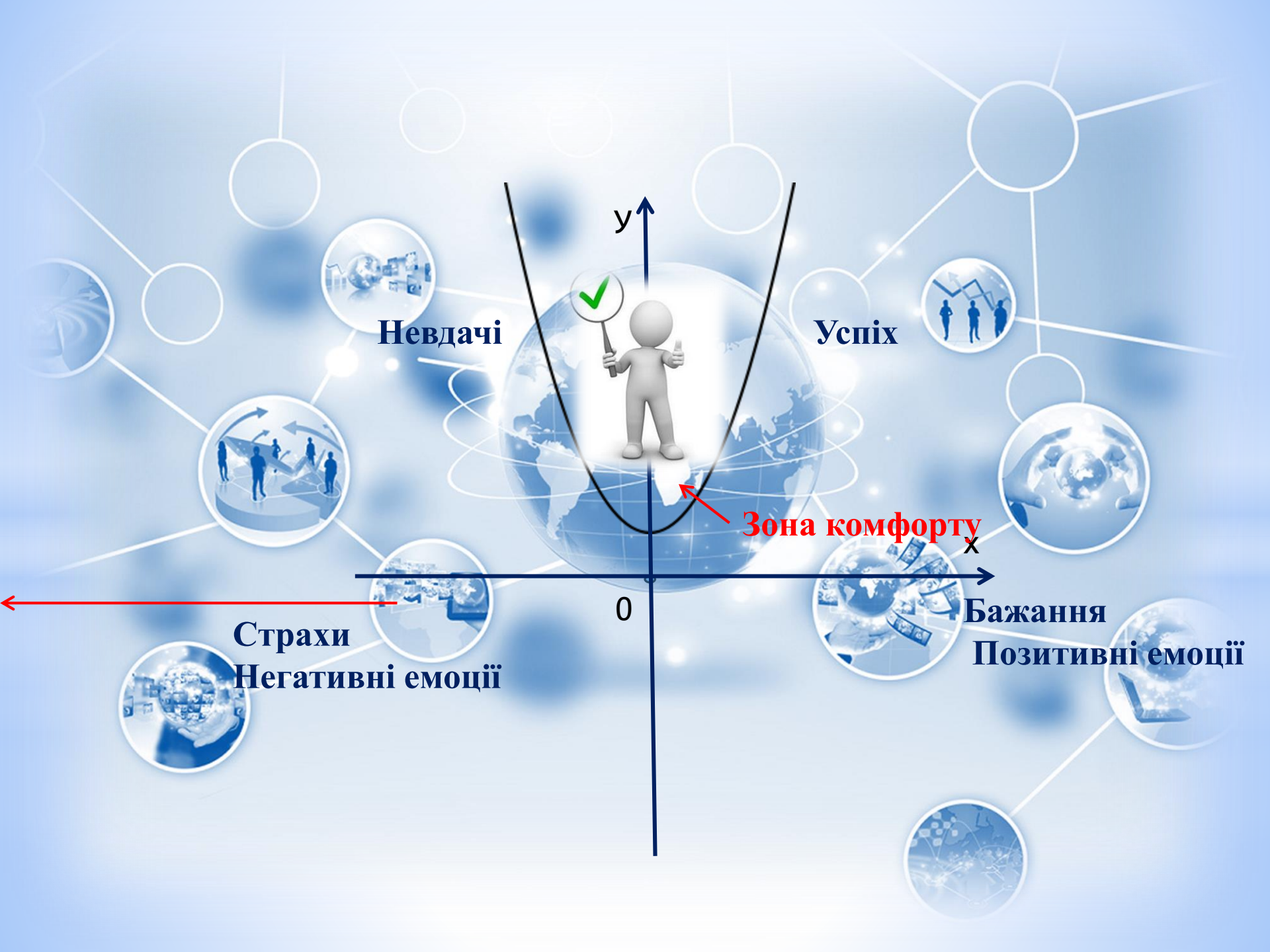
Крок 5: знайдіть джерела інформації, якими користуватимуться учні для пошуку відповідей.



***Крок 6:** маючи на аркуші приблизний план і основну інформацію приступайте до розміщення веб-квесту на сайті.*

*Модель сучасного педагога
передбачає готовність до
використання нових технологій,
здатність постійно навчатись
і бути в постійному
творчому пошуку.*





Невдачі

Успіх

Зона комфорту

**Страхи
Негативні емоції**

**Бажання
Позитивні емоції**

0

y

x