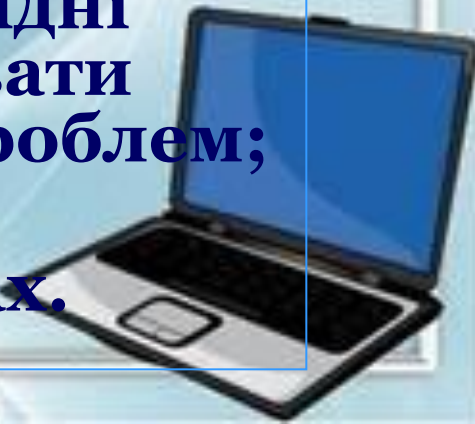




ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБ-КВЕСТ

**Сьогодні суспільство ставить перед усіма
вчителями дітьми як рівноцінними
учасниками навчально-виховного процесу, такі
ВИМОГИ:**

- **вміння самотійно мислити, знаходити оптимальні шляхи для вирішення проблем;**
- **здатність створювати нові ідеї та вміння, творчо та нестандартно мислити;**
- **вміння орієнтуватися в різноманітних життєвих ситуаціях та самотійно здобувати отримані знання;**
- **вміння працювати з інформацією: збирати, аналізувати, робити необхідні узагальнення, висновки, застосовувати отриманий досвід для вирішення проблем;**
- **здатність бути комунікабельним та активним у різних соціальних групах.**



Моделі навчання:

- **пасивна** - учень виступає в ролі "об'єкта" навчання (слухає і дивиться);
- **активна** - учень виступає "суб'єктом" навчання (самостійна робота, творчі завдання);
- **інтерактивна** - учень стає суб'єктом взаємодії, він сам бере активну участь у процесі навчання, йдучи своїм індивідуальним маршрутом.

Навіщо потрібна ця технологія?

Перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності. Навчання має розвивати критичне і творче мислення. З цією метою багато вчителі вже давно використовують проектну технологію, залучаючи ресурси мережі Інтернет. Але велика кількість інформації в мережі та її якість не тільки не спрощують процес роботи над проектом, але й ускладнюють його. Одне з можливих рішень даної проблеми це технологія веб-квест.

Використання web-квестів у навчально-виховному процесі



Quest —

(в перекладі з англійської мови —
подорож, мандрівка)

це тривалий цілеспрямований пошук,
що може бути пов'язаний із
пригодами або грою

Це детектив, в ході якого
розгадується таємнича загадка.



Розробниками веб-квесту як навчального завдання є Берні Додж, професор освітніх технологій Університету Сан-Дієго і Том Марч (США) 1995р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках та позаурочний час.

Том Марч



Берні Додж



Веб-квест (webquest)

**проблемне завдання з елементами
рольової гри, для виконання якої
використовуються інформаційні
ресурси Інтернет.**

Веб-квест в освіті

Веб-квест - це приклад організації інтерактивного освітнього середовища, ефективних моделей використання Інтернету в навчальному процесі.

Веб-квест у навчанні

Веб-квест – сценарій організації проектної діяльності учнів за будь-якою темою.

Структура веб-квеста

- *Вступ*
- *Завдання, яке зрозуміле, цікаве*
- *Ресурси*
- *Процес роботи*
- *Оцінка*
- *Висновок*



Етапи роботи учнів над квестом

- *Початковий*
- *Рольовий*
- *Заключний*



Етапи роботи учнів над квестом

- *Початковий*

Учні знайомляться з завданням та базовою інформацією з даної теми. Обирають собі ролі.



Етапи роботи учнів над квестом

Рольовий (індивідуальний)

Учасники одночасно виконують завдання у відповідності з ролями:

- Виконання завдання: збір інформації, пошук відповідей на поставлені запитання,
- Оформлення результатів: відбір найбільш значущої інформації, представлення її у вигляді звіту



Етапи роботи учнів над квестом

Заключний (командний)

Формулюються висновки. Результати робіт розміщують в Інтернеті на сайті.

Проводиться презентація робіт та їх оцінювання.



Що дає використання цієї технології?

Веб-квест сприяє:

- 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 незалежно від вчителя,
- розвитку дослідницьких і творчих здібностей учнів,
- підвищенню особистісної самооцінки.

Компетенції:

- використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань;*
- самонавчання і самоорганізація;*
- робота в команді;*
- вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обгрунтовувати свій вибір;*
- навик публічних виступів*

Як створити веб-квест

Крок 1: визначте тему.

Крок 2: дайте завдання.

- у вигляді презентації;
- у вигляді тексту;
- візуальний матеріал



Крок 3: оберіть форму виконання завдань

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.