



Початкова школа і сучасність

№2(6) ЛЮТИЙ
2015

**Письмо рядкової літери «ч» (че),
складів і слів із нею**

Урок письма, 1 клас

**Підсумковий урок за розділом
«Народні казки»**

Урок читання, 2 клас

**Чи вмієте поводити себе
в транспорті?**

Вікторина, 2 клас

Чи існує «погана» пора року?

Виховна година, 2 клас

Ділення круглого числа на кругле

Урок математики, 2 клас

Казка вчить, як на світі жити

Урок позакласного читання, 3 клас

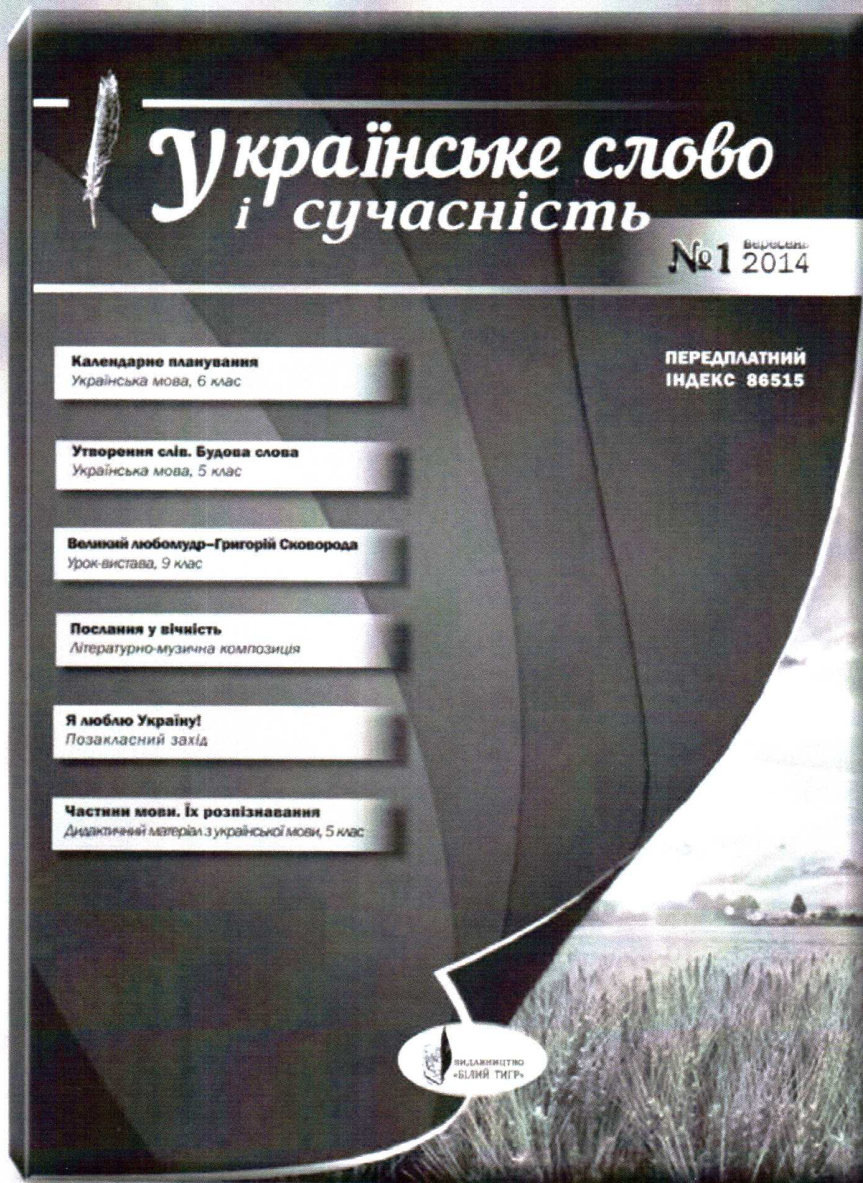
ПЕРЕДПЛАТНИЙ
ІНДЕКС 86516



ВИД*ВНИЦТВО
«БІЛИЙ ТИГР»



Поспішайте передплатити
популярно-педагогічний журнал
«Українське слово і сучасність»



Календарне планування
Українська мова, 6 клас

ПЕРЕДПЛАТНИЙ
ІНДЕКС 86515

Утворення слів. Будова слова
Українська мова, 5 клас

Великий любомудр-Григорій Сковорода
Урок-вистава, 9 клас

Послання у вічність
Літературно-музична композиція

Я люблю Україну!
Позакласний захід

Частини мови. Їх розпізнавання
Дидактичний матеріал з української мови, 5 клас



Передплатний
індекс 86515

Застосування веб-квест технології на уроках літературного читання у 3 класі початкової школи

Марія МАГАС, студентка V курсу Педагогічного інституту Київського університету імені Бориса Грінченка, м. Київ

*Ми змінили своє оточення так радикально,
що тепер повинні змінювати себе,
щоб жити в цьому новому оточенні...*

Норберт Вінер

Сучасний світ перебуває в процесі постійних змін, які спричинені активним розвитком технічного прогресу. Нині комп'ютерні технології увійшли в життя кожної людини і є невід'ємною його частиною. В результаті цього, вони займають активну позицію і в житті молодших школярів. Зазвичай застосування цих технологій зводиться лише до гри, але, якщо використовувати комп'ютер та Інтернет-ресурси у навчальній діяльності, результати навчання учнів підвищуються. Відбувається позитивний вплив на мотивацію до навчання, діти будуть почувати себе дорослими, тому що не будуть гратися, а працюватимуть із сучасними технологіями, як їхні батьки. Це сприятиме осучасненню освіти та підвищенню рівня розвитку її компетентності. Однією із таких технологій, на нашу думку, є веб-квест технологія.

Веб-квест (*web* з англ. – мережа; *quest* – пошук) – це інформаційно-комунікативна технологія, спрямована на вирішення навчально-творчих завдань за допомогою пошукової діяльності в мережі Інтернет, кінцевим результатом якої є створення оригінального проекту та виконання навчально-творчих завдань у мережі Інтернет за допомогою індивідуальної або групової форм роботи. Ця технологія була створена в 1995 році американськими дослідниками Б. Доджем і Т. Марчем, які вперше визначили методичні вимоги до веб-квесту. Застосування веб-квесту об'єднує в собі елементи проектного методу та нові можливості Інтернет-ресурсів, що сприяють модернізації освітнього процесу навчання. Означена форма організації навчання має потужний дидактичний потенціал, що відповідає умовам розвитку суспільства, допомагає організувати пізнавальну діяльність за межами навчального закладу, що є досить актуальним і своєчасним для розвитку національної системи освіти.

На нашу думку, головним завданням веб-квест технології є не лише пошук інформації в мережі, а й робота над виконанням проблемно-пошукових завдань, які передбачають збір, аналіз, оброблення інформації, створення продукту творчої діяльності та його публічний захист. Процес перероблення інформації (порівняння, узагальнення, класифікація, виявлення протиріч) сприяє розвитку в особистості творчих умінь, креативного мислення та забезпечує міцне підґрунтя для здобуття знань, формування вмінь і набуття практичного досвіду. Ця технологія позитивно впливає на розвиток творчих здібностей учнів. Виконуючи завдання веб-квесту учні розвивають уяву, логічне мислення, вчать генерувати оригінальні ідеї, фантазувати, асоціативно мислити, а також, відстоювати власну точку зору, переконувати під час творчої дискусії.

Особливістю веб-квестів є те, що всю інформацію або її частину розміщено на різних сайтах. Результати роботи можуть бути презентовані у вигляді веб-сторінок або веб-сайтів, комп'ютерної презентації, відеофільму або усного виступу.

Веб-квест має свою структуру, що охоплює вступ, в якому подаються сценарій квесту і головні ролі учасників, попередній план роботи, огляд усього квесту, центрального завдання, яке має бути зрозумілим і цікавим, містити мотивацію для спільної пізнавально-пошукової діяльності; список інформаційних ресурсів, який має адреси Інтернет-ресурсів і веб-сайтів із теми; опис процедури роботи, яку необхідно виконувати кожному учаснику; перелік критеріїв і параметрів оцінювання квесту; висновок, де підсумовується отриманий творчий досвід під час проходження квесту [1].

Робота над квестом здійснюється в чотири етапи, зокрема:

- *перший* – підготовча робота, ознайомлення з темою, формування проблеми, створення груп, розподіл ролей у групах;

- *другий* – виконання творчого завдання: збір інформації, її аналіз, пошук відповідей на поставлені запитання;

- *третій* – оформлення результатів: відбір найбільш значущої інформації, представлення її у вигляді творчого продукту (веб-сайту, html-сторінки, слайд-шоу, буклету);

- *четвертий* – обговорення результатів роботи над веб-квестом: презентація результатів, обговорення, відстоювання власної точки зору, переконання під час творчої дискусії [1].

Розроблення веб-квесту здійснюється у два етапи: підготовка змістової складової та вибір програмного забезпечення і платформи розміщення створеного веб-квесту.

Для створення веб-квесту можна використовувати такий алгоритм:

- визначення теми, мети та тривалості квесту;

- опрацювання необхідної кількості інформації за темою;

- створення груп, відбір цікавих завдань для кожної з них, які б передбачали пошук інформації, в тому числі в Інтернет-джерелах;

- підготовка Інтернет-джерел, які допоможуть учням під час виконання поставлених завдань;

- передбачення труднощів, що можуть виникнути в учнів під час проходження квесту та створення інструкцій, додаткових пояснень для учнів;

- визначення критеріїв оцінювання, визначені розробниками технології веб-квесту, проте їх потрібно адаптувати, відповідно до класу та можливостей учнів.

Підготувавши весь теоретичний матеріал для веб-квесту, його потрібно розмістити на сайт. Для цього можна використовувати такі платформи як: <http://www.ucoz.com>, <http://ru.wix.com>, <http://fbdbhost.com>.

Для зразку пропонуємо веб-квест «Пригоди Дюймовочки», який можна застосувати на уроках поза-класного читання в 3 класі початкової школи (<http://mashenkammb.wix.com/web-kwest>).

Мета квесту:

- навчати учнів працювати з Інтернет-джерелами, використовувати комп'ютерні програми;

- розвивати пізнавальний інтерес, самостійність у здобутті знань;

- формувати увагу, пам'ять, логічне та образне мислення, уяву, фантазію;

- удосконалювати навички читання;

- виховувати почуття відповідальності за справу та колективну творчість.

Умови проведення квесту:

- термін проведення – 2 тижні;

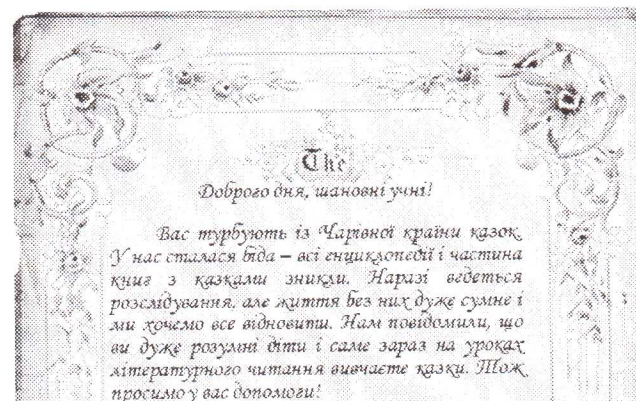
- оцінювання – за дванадцятибальною системою.

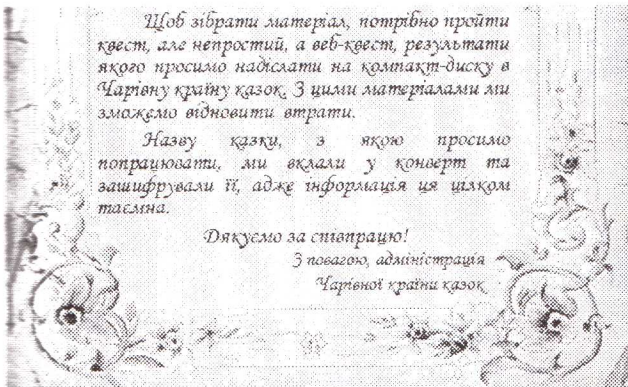
Хід квесту

І етап – підготовча робота.

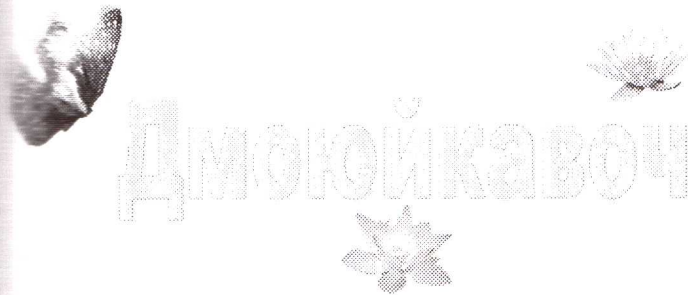
Ознайомлення з темою.

- Діти! Уважно подивіться на дошку. Зі світу казок до нас прийшов лист, тож давайте зачитаємо його. (Вчитель зачитує лист.)





- Ну що, діти, беремося за це завдання?
- Так, звичайно, беремося!
- Давайте разом спробуємо розшифрувати назву казки.



- Так, правильно, це – Дюймовочка! Написав цю казку відомий датський письменник Ганс Крістіан Андерсен. А зараз поглянемо, що ж це за квест нам надіслали. (Учні разом із вчителем переходять на сайт квесту, на якому їх вітає Дюймовочка і запрошує у світ пригод.)

Натиснувши на Дюймовочку, учні переходять на сторінку «Вхід» і виконують ігрове завдання.

Перед дітьми з'являється поводитир, який дає таку вказівку: «Щоб потрапити до квесту, потрібно відімкнути двері. Шукай ключ, використовуючи підказку».



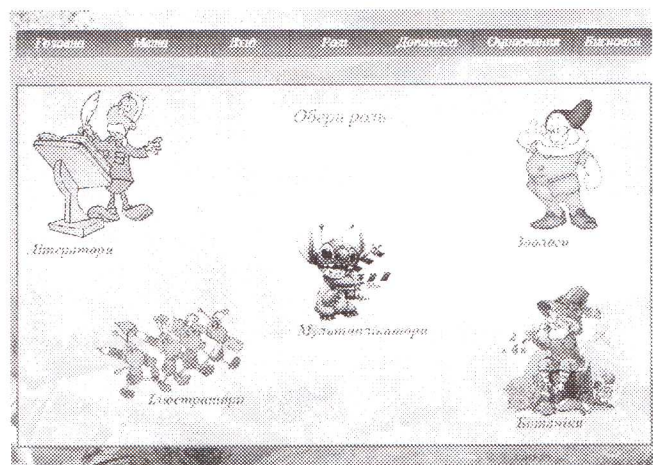
Учні шукають підказку, знайшовши її, розгадують загадку: «Красень гриб цей хоч куди, та у руки не

бери! Кожна муха його знає, як побачить – геть втікає! (Знайди цей гриб. Під ним і буде ключ)». Якщо дитина вибрала не мухомор, а інший гриб, то зазначається, що відповідь неправильна. Натиснувши на мухомор, учні знаходять ключ і проходять далі.

Дюймовочка повідомляє, що тепер можна пройти квест і для його продовження потрібно перейти на сторінку «Ролі».

Створення груп і розподіл ролей.

Перейшовши на сторінку сайту «Ролі», учні об'єднуються в групи та обирають певну роль, а саме: Літератори, Зоологи, Ботаніки, Мультиплікатори, Ілюстратори.



Завдання для групи літераторів:

- ознайомитись із біографією письменника;
- знайти значення слова «дюйм»;
- подати матеріал у вигляді презентації.

Завдання для групи зоологів:

- ознайомитись з енциклопедичними даними про тварин, які є героями казки (жаба, хрущ, польова миша, кріт, ластівка);
- знайти в казці опис тварин;
- створити ілюстрації цих тварин за описом казки та подати основні відомості про них у вигляді презентації;

Завдання для групи ботаніків:

- ознайомитись з енциклопедичними даними про рослини, які є в казці (тюльпан, фіалка, троянда, латаття);
- порівняти їх використання у казці та реальному житті;
- інформацію подати у вигляді презентації;

Завдання для групи мультиплікаторів:

- створіть короткий відеоролик за змістом казки, використовуючи картинки та музику.

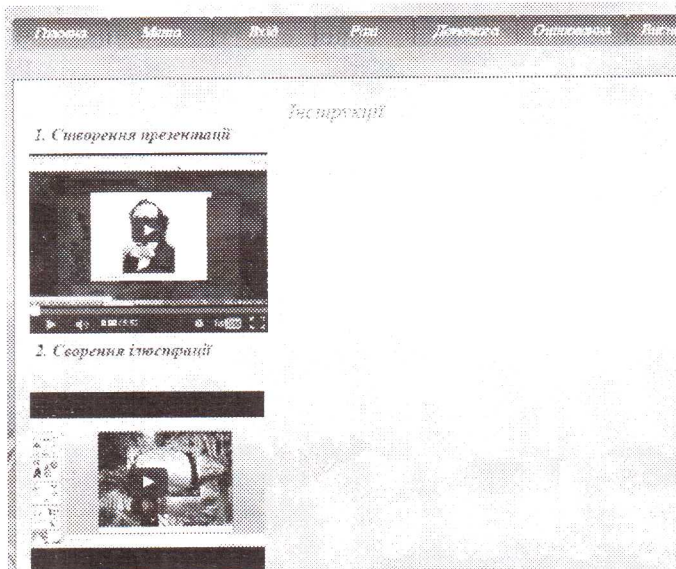
Завдання для групи ілюстраторів:

– прочитайте уривки казки, перейшовши за посиланням;

– створіть ілюстрації до уривків (перейдіть за посиланням, із поданих фрагментів створіть власні ілюстрації в програмі PowerPoint).

Після завдань кожній групі подаються посилання, перейшовши за якими, учні отримують потрібну інформацію.

Учитель звертає увагу дітей на сторінку «Допомога», на якій подано відеоінструкції та пояснення, які допоможуть їм у створенні проектів.



Після огляду веб-квесту та розподілу ролей, учитель підбиває підсумки:

– Кожен із вас отримав певне завдання, термін виконання якого – два тижні. Якщо у вас виникатимуть труднощі, обов'язково звертайтеся до мене за допомогою. Тож бажаю всім успіху та натхнення! Пам'ятайте, що ми спільно робимо одну справу!

II етап – виконання творчого завдання.

III етап – оформлення результатів проекту.

Учні виконують завдання цих етапів у позаурочний час, в разі потреби звертаються за допомогою до вчителя.

IV етап – обговорення результатів виконаної роботи.

Через два тижні учні презентують результати своєї роботи.

Учитель. Дорогі друзі! Сьогодні ви представляєте результати проектів. Чи готові Ви до презентації?

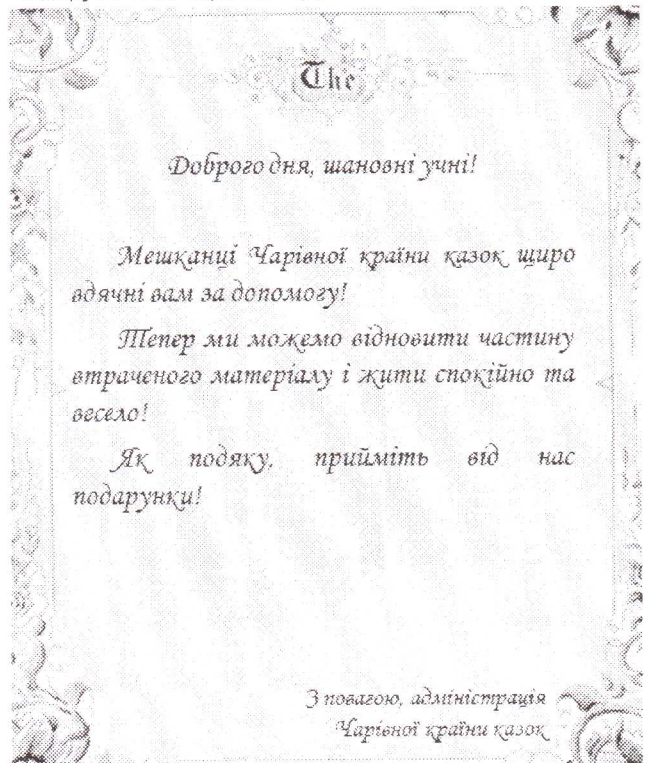
– Так, готові!

Учитель представляє кожну групу, а учні вітають оплесками, потім дає таке завдання:

– Під час виступу кожної групи ви маєте підготувати запитання за темою виступу, та поставити їх після закінчення. Вони не мають повторюватись. Від кожної групи, яка спостерігає за виступом, потрібно підготувати два запитання.

Після завершення виступів, учитель оцінює роботу учнів, підбиває підсумки та відправляє записаний диск з інформацією до Чарівної країни казок.

Наступного дня учні отримують лист з подякою та подарунки від Чарівної Країни казок.



Таким чином, запропонована веб-квест технологія, яку можна застосовувати на уроці позакласного читання у 3 класі початкової школи, дасть змогу вчителю розвивати в дітей логічне мислення, творчі здібності, фантазію та уяву, а також сприятиме їх мотивації до навчання, особистісному зростанню та вдосконаленню.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Крутієнко С. Роль веб-квест технологій у розвитку творчої особистості вчителів і учнів / С. А. Крутієнко. – [Електронний ресурс] Режим доступу : http://krutienko.ucoz.ua/2013-2014/ro_veb-kvest_tekhnologii.pdf.
2. Мартиненко С. Особливості формування творчої особистості учня в закладах освіти для розвитку здібних дітей / С. М. Мартиненко // Економічні та гуманітарні проблеми розвитку суспільства у III тисячолітті. зб. наук. праць. – Рівне : Тезис, 2000. – С. 139–145.
3. Мартиненко С. Впровадження сучасних освітніх технологій у процес підготовки майбутніх учителів початкових класів / С. М. Мартиненко // Сучасні технології навчання в початковій освіті : матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (13–14 квітня 2006 року) / Ред. кол. : З. Ф. Сіверс, О. Л. Кононко, Е. В. Белкіна та ін. – К. : КМПУ імені Б. Д. Грінченка, 2006. – С. 102–104.
4. Навчання у початковій школі як цілісний творчий процес: теорія і практика / За ред. В. І. Бондаря; упоряд. О. Я. Митник. – К. : Початкова школа, 2011. – С. 258–295.
5. Савченко О. Дидактика початкової освіти: підруч. / О. Я. Савченко. – К. : Грамота, 2012. – 504 с.



ВИДАВНИЦТВО
«БІЛИЙ ТИГР»

po-press@ukr.net

www.white-tiger.com.ua