

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Шалинского городского округа
«Шалинская средняя общеобразовательная школа № 45»

Интерактивные технологии в урочной и внеурочной деятельности учащихся

Разработчик:
учитель истории и обществознания
I квалификационная категория
Телепова Светлана Владимировна

Шаля
2015

Глава 1. Теоретические основы использования интерактивных технологий

Нам нужно подготовить учащихся к ИХ будущему, а не НАШЕМУ прошлому.

Йан Джукс, педагог и футуролог

За последние десятилетия перемены в обществе были настолько кардинальными и глубокими, что практически невозможно предсказать, как наша жизнь изменится в будущем. Современные технологии, глобализация, а так же возрастающая озабоченность по поводу важных социальных проблем оказывают влияние на нашу преподавательскую деятельность. Быстро меняющийся мир требует и соответствующих перемен в системе образования, чтобы учащиеся уже сегодня были готовы к тому, что ждет их завтра.

Поэтому внедрение Федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения (ФГОС) – одно из приоритетных направлений системы российского образования. В основе Стандарта заложен деятельностный подход, что бросает определенный вызов традиционным педагогическим практикам, ориентируя на формирование готовности обучающихся к непрерывному образованию и саморазвитию, активную учебно – познавательную деятельность обучающихся и построение образовательного процесса с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей учащихся.

Основной результат – развитие личности ребенка на основе учебной деятельности...

Основная педагогическая задача – создание и организация условий, инициирующих детское действие...

Отличительной особенностью новых образовательных стандартов всех ступеней школьного образования является признание воспитательной компоненты как основополагающей в формировании личности школьника и его успешной социализации. Эта задача сегодня признана государством в качестве приоритетной, что отражено в Концепции духовно-нравственного воспитания и развития личности гражданина России. О своевременности этого документа говорить не приходится... Как справедливо отмечается в Концепции, в 90-е гг. прошлого столетия в России произошли как важные позитивные перемены, так и негативные явления, неизбежные в период крупных

социально-политических изменений¹. Эти явления оказали отрицательное влияние на общественную нравственность, гражданское самосознание, на отношение людей к обществу, государству, закону и труду, на отношение человека к человеку. Это не могло не сказаться на подрастающем поколении. Поэтому на школу сегодня возлагаются большие надежды: «... в школе должна быть сосредоточена не только интеллектуальная, но и гражданская, духовная и культурная жизнь обучающегося»².

Основная образовательная программа определяет содержание образования и включает (программы отдельных учебных предметов, курсов, в том числе интегрированных), а так же междисциплинарные образовательные программы, ориентированные на достижение личностных, предметных и метапредметных результатов, в том числе программы формирования:

- универсальных учебных действий (программу формирования общеучебных умений и навыков);
- ИКТ-компетентности обучающихся, включающую формирование компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- основ учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- смыслового чтения.

В рамках Стандарта средства образовательных достижений (например, подходы к конструированию заданий, целесообразные методы, формы и способы организации образовательного процесса, методы и средства оценивания образовательных результатов обучающихся и т.п.), к сожалению, сформулированы только на уровне рекомендаций. Вопросы выбора эффективных средств и методов решения, поставленных перед педагогом задач предстоит решать ему самому. Как ни странно, но мы пытаемся решить новые задачи – старыми проверенными методами и приемами, и как результат – ждем от учащихся правильного ответа, вместо того, чтобы найти способы оценить, как учащиеся размышляют.

Общество XXI века предлагает развивать у обучающихся качества и умения, которые выходят за пределы программы основного образования. Ученики должны уметь

¹ Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России – М.: Просвещение, 2009 – С.9

² Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России – М.: Просвещение, 2009 – С.9

критически относиться к прочитанной информации, убедительно писать, размышлять и убеждать логически, а так же решать комплексные проблемы. Успешный ученик XXI века должен в совершенстве владеть навыками обработки информации, такими как поиск, оценка и применение изученного материала, и уметь адаптировать эти навыки к различным условиям.

В результате должны измениться и подходы к оценке деятельности учащегося: представим, как оценить способность к сотрудничеству у учеников, если использовать обычное тестирование. Необходимо организовать оценивание деятельности таким образом, чтобы контроль над процессом обучения осуществлялся и со стороны самого ученика. Какими умениями и навыками должен обладать ученик XXI века?

- ✚ Творческий подход и новаторство;
- ✚ Критическое мышление и способность решать проблемы;
- ✚ Коммуникабельность и сотрудничество;
- ✚ Информационная грамотность;
- ✚ Медиаграмотность;
- ✚ Грамотность в области информации, коммуникации и технологии;
- ✚ Гибкость и готовность к адаптации;
- ✚ Инициативность и самостоятельность;
- ✚ Социальные и межкультурные качества и умения;
- ✚ Продуктивность и дисциплина;
- ✚ Лидерство и ответственность.

Информационное общество требует сегодня не только высокограмотных специалистов, но и работников, которые самостоятельно и в команде готовы неординарно и творчески решать возникающие проблемы, использовать ресурсы интернет, отбирая только проверенную и качественную информацию в сети. Поэтому работа учащихся в образовательной технологии «веб - квест» позволяет разнообразить учебный процесс, делает его интересным и увлекательным. А самое главное, развивает умения и навыки учащегося XXI века, которые принесут свои плоды в будущем.

Интерактивное проблемное обучение предполагает поиск материала в сети Интернет, но не просто его скачивание и презентацию, а переосмысление и создание

нового качественного продукта деятельности. Американский профессор Берни Додж³ разработал виды заданий для веб – квеста:

Пересказ демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.	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.
Планирование и проектирование разработка плана или проекта на основе заданных условий.	Самопознание любые аспекты исследования личности	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 он-лайн источников.

Исходя из вышеизложенного, можно сказать, что веб - квест – это форма учебного занятия, основанная на самостоятельной учебной деятельности учащихся с различными ресурсами сети Интернет и направленная на формирование информационной грамотности всех субъектов образовательного процесса:

³ <http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>



Методические аспекты содержания веб-квеста должно соответствовать следующим требованиям⁴:

1. Наличие темы соответствующей учебным задачам.
2. Продуманная система заданий, которые раскрывают содержание темы веб-квеста.
3. Разработка ролей и четких инструкций для работы учеников над заданиями.
4. Грамотное использование онлайн ресурсов (релевантность и оригинальность ресурсов), в ходе работы с которыми будут решаться определенные образовательные задачи.
5. Возможность отслеживать промежуточные результаты работы обучающихся и своевременно корректировать их действия.
6. Наличие разнообразных критериев оценивания итоговых продуктов.

Веб-квест можно использовать в рамках следующих видов учебных занятий:

⁴ <http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>

- путешествие;
- практикум;
- инсценировка;
- проблемный урок.
- проект;
- исследование;
- виртуальная экскурсия;

Таким образом, хотелось бы акцентировать внимание на нескольких моментах: прежде всего, педагог должен:

- определить направление веб-квеста (проект, выполненный в рамках урока или внеурочная деятельность учащихся);
- рассчитать длительность реализации проекта – краткосрочный проект в рамках урока или долгосрочный проект;
- определить возрастную категорию учащихся (выявить возможности учащихся работы в компьютерных программах и уровень информационной грамотности детей);
- продумайте вопрос об аудитории, на которую рассчитан проект: учащиеся, родители – учащиеся;
- разработать направление деятельности каждого учащегося, которое будет оформлено в конкретную роль, например: следователи, журналисты, следопыты, фольклористы, сказочники, путешественники, кулинары, адвокаты, искусствоведы и другие. Количество ролей неограниченно, но не стоит увлекаться, практика показывает, что приемлемо 4- 5 для групповых работ;
- подготовить инструкции с указанием пошаговых действий, конечного результата и оформления их работы;
- предоставить ряд ссылок, которыми учащиеся могут воспользоваться при поиске ответов на поставленные вопросы, при этом каждому сайту дать краткую аннотацию;
- представить критерии оценки вашего веб-квеста.

Мастерская «Использование интерактивных технологий»

В ходе мастерской будут рассмотрены особенности создания образовательных веб-квестов с помощью сервисов Google, сервисов web 2.0 и интерактивных заданий онлайн сервиса learningapps.org.

Аудитория: педагоги дополнительного образования, работники библиотек, методисты и преподаватели, учителя-предметники, учителя начальной школы.

Требования к участникам

- Уровень владения ИКТ: средний

- Наличие Google - аккаунта
- Возможность работать в мастерской не менее одного часа в день.
- Браузер Google Chrom или Firefox.

Средства для создания и организации веб - квеста:

Содержание	Назначение	Сервисы для реализации
Основной сайт веб-квеста	Организация работы, размещение заданий	Google -сайт, wiki-системы , блог, статичный сайт созданный по технологии web 2.0
Сервисы для размещения работ учащихся	Размещение результатов работы над заданиями	карты онлайн, онлайн документы, сайты
Средства мониторинга	Отслеживание промежуточных результатов работы	Google -формы, Google - таблицы, системы онлайн опроса
Сервисы для создания онлайн заданий	Позволяют создавать онлайн задания, с которыми ученики будут работать в ходе веб-квеста.	Google -формы, интерактивные задания онлайн - сервиса learningapps.org. , ленты времени, сервисы для создания онлайн кроссвордов и ребусов и т. д.
Поисковые службы	Осуществление различных видов поиска в сети, для выполнения заданий	поиск Google, Яндекс и т.д.
Сервисы рефлексии и оказания помощи в работе	Корректировка и координирование действий при работе над заданиями, оперативное оказание помощи	Блог, Google -группа, Google -мероприятие.

2.1. Поиск информации в системе Google

Веб-квест, как форма организации учебной деятельности обучающихся, подразумевает активное использование поисковых систем. Поэтому в содержание заданий необходимо включать различные виды поиска. Сегодня мы познакомимся с некоторыми возможностями поисковой системы Google.

Вашему вниманию предлагается методическое руководство по использованию элементов данной системы при организации веб-квеста, так как учащимся придется искать

информацию в сети Интернет и они должны уметь пользоваться быстрым и оперативным поиском:

1. Как найти точную фразу или форму слова

С помощью оператора **" "**. Заключите фразу или слово в кавычки, и система будет искать только те страницы, где есть такая фраза.

Пример: ["Я помню ранило березу осколком бомбы на заре...
с сайта <http://www.inpearls.ru/>"]

2. Как найти фразу, в которой пропущено слово

Возьмите всю фразу в кавычки, а вместо пропущенного слова поставьте **звездочку *** и она найдется целиком.

Пример: ["Клубился дым пороховой, но мы * отстояли...
с сайта <http://www.inpearls.ru/>"]

3. Как найти любые из нескольких слов

Просто перечислите все подходящие варианты через вертикальный **слеш: |**. Google будет искать документы с любым из этих слов.

Пример: [Александр II | крестьяне | суд]

4. Поиск слов в пределах одного предложения

Используйте оператор **«амперсанд» — &**. Если им соединить слова, Google найдет страницы, где эти слова стоят в одном предложении.

Пример: [памятник Ленину & Екатеринбург]

5. Как найти документ, содержащий определённое слово или слова.

Поставьте перед нужным словом **плюс, не отделяя его от слова пробелом**. В запрос можно включить несколько обязательных слов.

Пример: [Наполеон +Ватерлоо +Кутузов]

6. Как исключить слово из поиска

Поставьте **минус перед словом, которое вы не хотите видеть в ответах**. Так можно исключить даже несколько слов:

Пример: [отрасли права –уголовное право]

7. Как искать на определенном сайте

С этой целью используют **оператор site**. Он позволяет прямо в запросе указать сайт, на котором нужно искать. В окно поиска вводим запрос, после него пробел, пишем **site** двоеточие и адрес сайта.

Пример: [веб-квест site:letopisi.org]

8. Как искать документы определенного типа

Чтобы искать документы определенного типа поставьте в запросе **ext**, двоеточие и затем укажите тип документа.

Пример: [веб-квест ext:doc]

9. Как искать на сайтах на определенном языке.

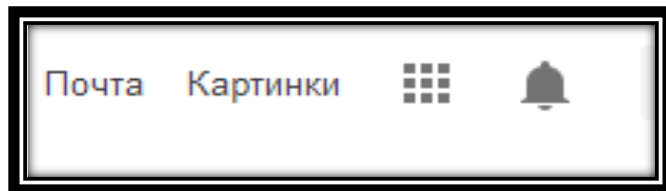
При поиске информации поисковая система в первую очередь выдает страницы на языке той страны, из которой производится запрос. Чтобы найти информацию на других языках, можно воспользоваться **оператором lang**. После lang нужно поставить двоеточие и написать, на каком языке вам нужны документы. Если это русский язык, то нужно указать ru, если украинский — uk, белорусский язык обозначается как be, английский — en, французский — fr, немецкий - de

Пример: [Берлин lang:de]

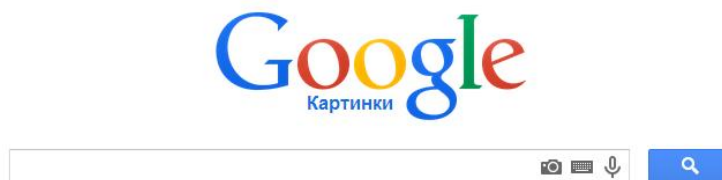
Поиск по картинке

В поисковой системе Google есть возможность осуществлять поиск по картинке.

1. Для поиска по картинке переходим по ссылке [google.com](https://www.google.com)
2. Вверху находим ссылку картинки и нажимаем на нее

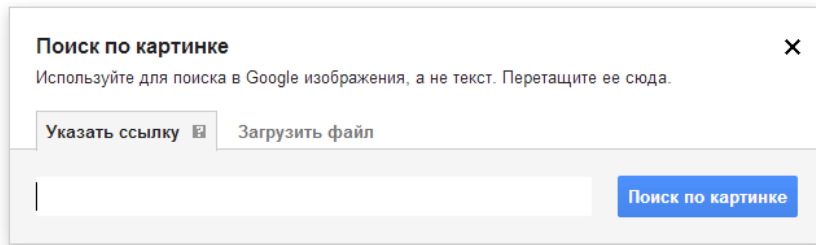
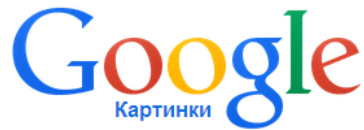


3. Откроется страница поиска

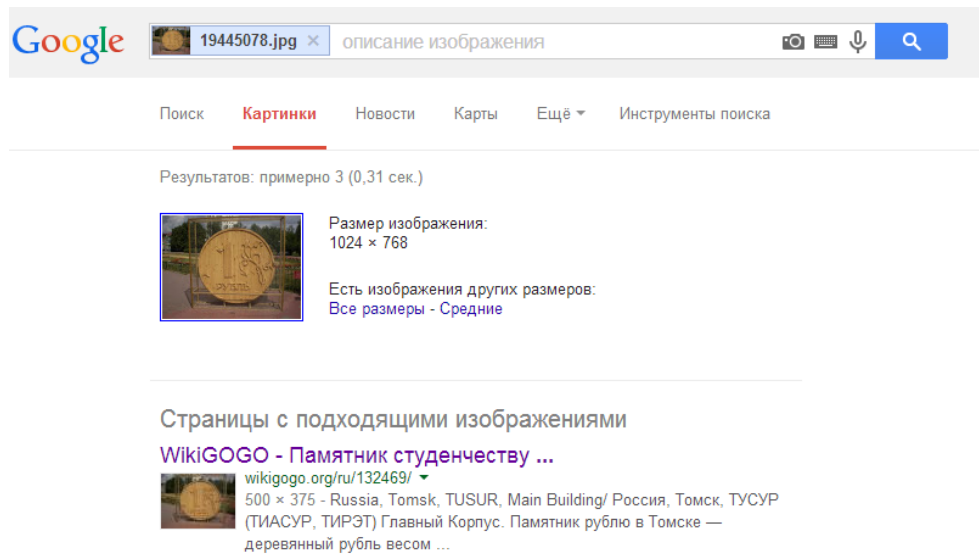


4. Нажимаем на значок в виде фотоаппарата, который расположен в строке поиска

5. Откроется меню поиска по картинке



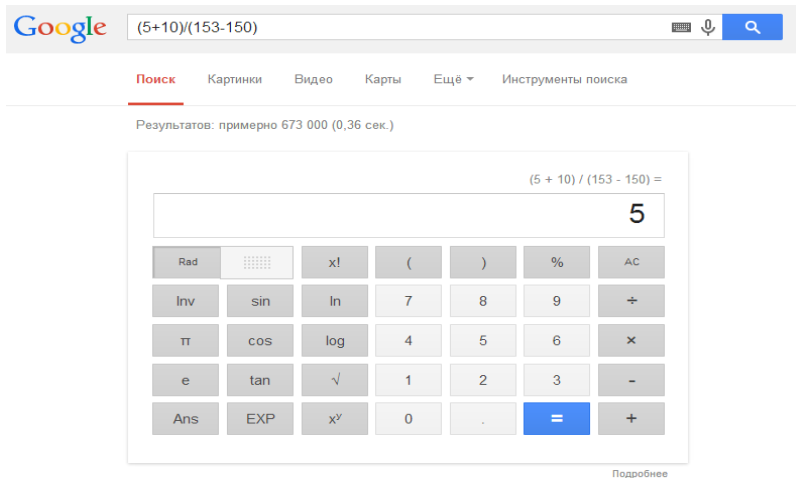
6. Искать по картинке можно указав ссылку на изображение, которое размещено в сети или загрузить с картинку с компьютера.



7. В результате поисковая система выдаст результаты поиска по этой картинке.

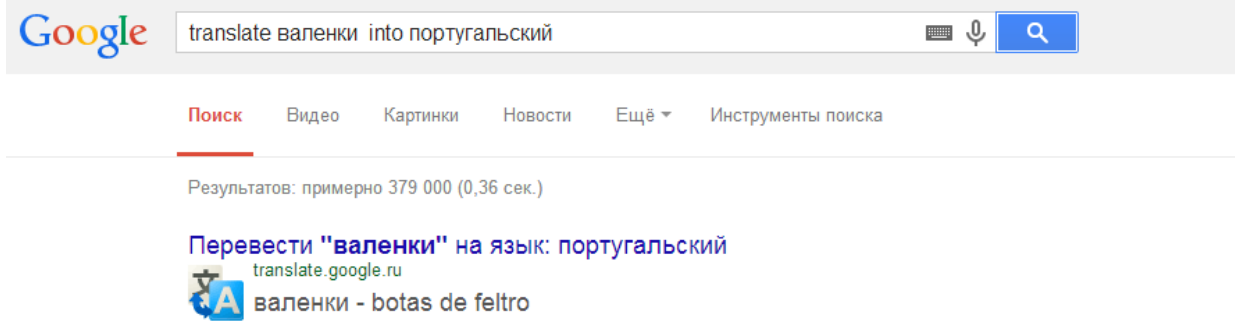
2.2. Секреты поисковой строки для все категорий пользователей.

1. В строке поиска можно выполнять вычисления, для этого достаточно ввести в нее математическое выражение, нажать клавишу Enter и откроется онлайн калькулятор.



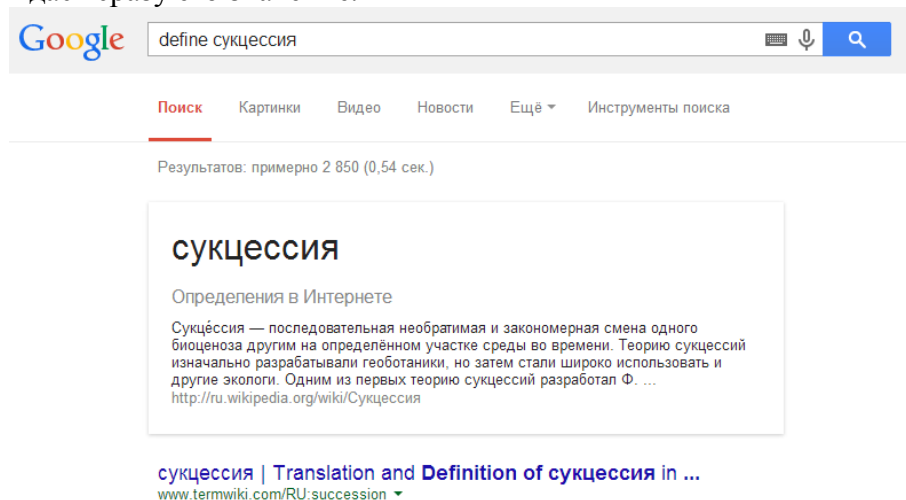
2. В поисковой строке можно выполнять перевод.

Для этого используйте оператор `translate`, после него пишем фразу, которую нужно перевести, через пробел пишем `into` и указываем язык, на который необходимо перевести



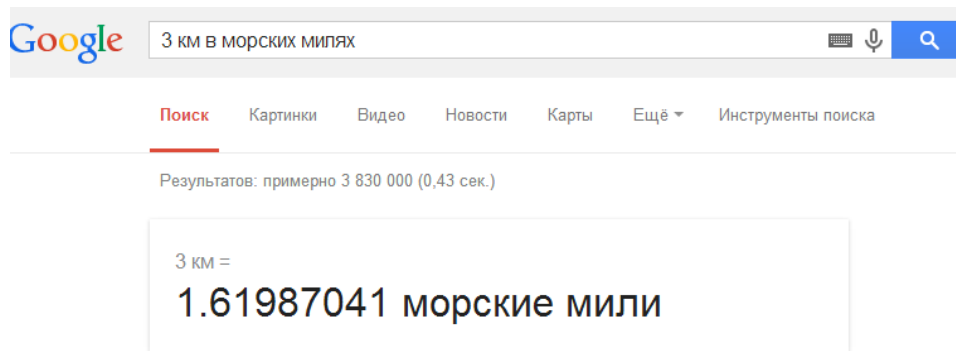
3. Определение слова.

Чтобы узнать значение неизвестного слова, можно воспользоваться оператором `define`, поисковик выдаст сразу его значение.



4. Конвертер величин.

Чтобы конвертировать одни единицы в другие, достаточно ввести запрос по типу: "50 карат в граммах"



2.3. Организация картографического путешествия.

Если в качестве итогового продукта деятельности группы в веб - квесте выбрано создание карты, то наиболее удобным сервисом для ее создания являются карты Google. (Приложение 1. Инструкция по созданию карт).

Карты Google идеально подходят для:

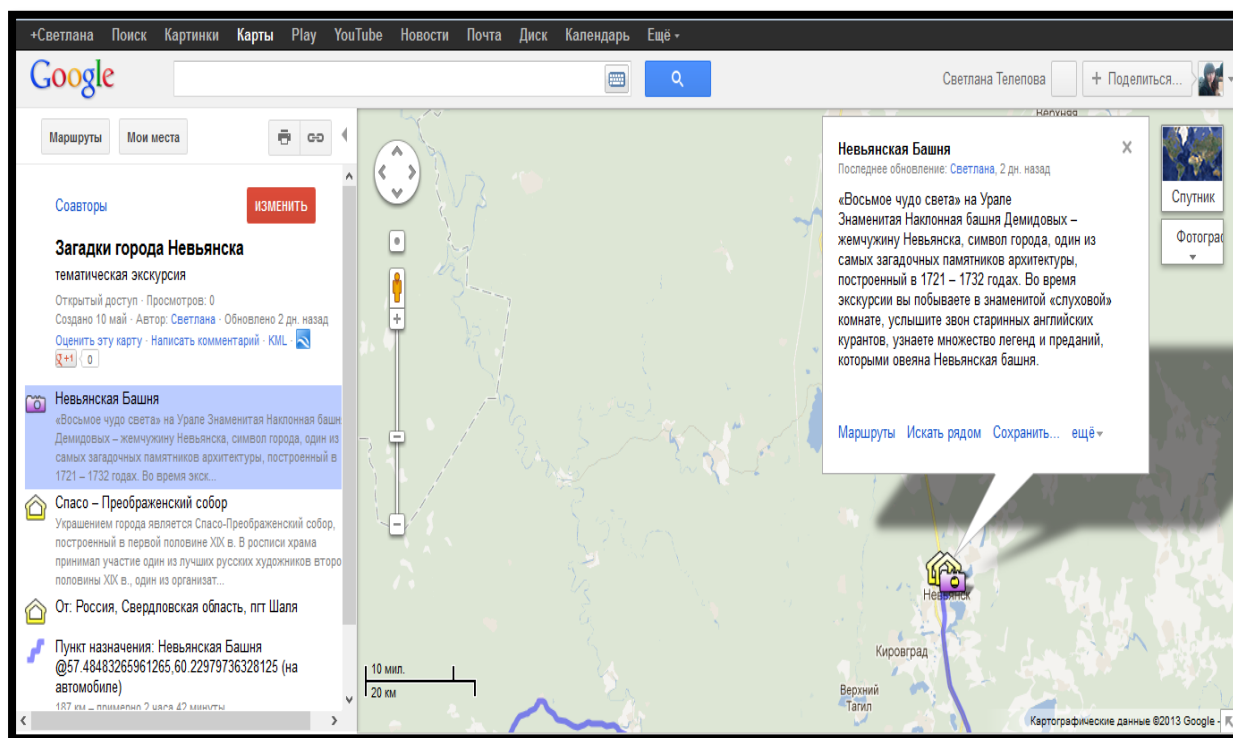
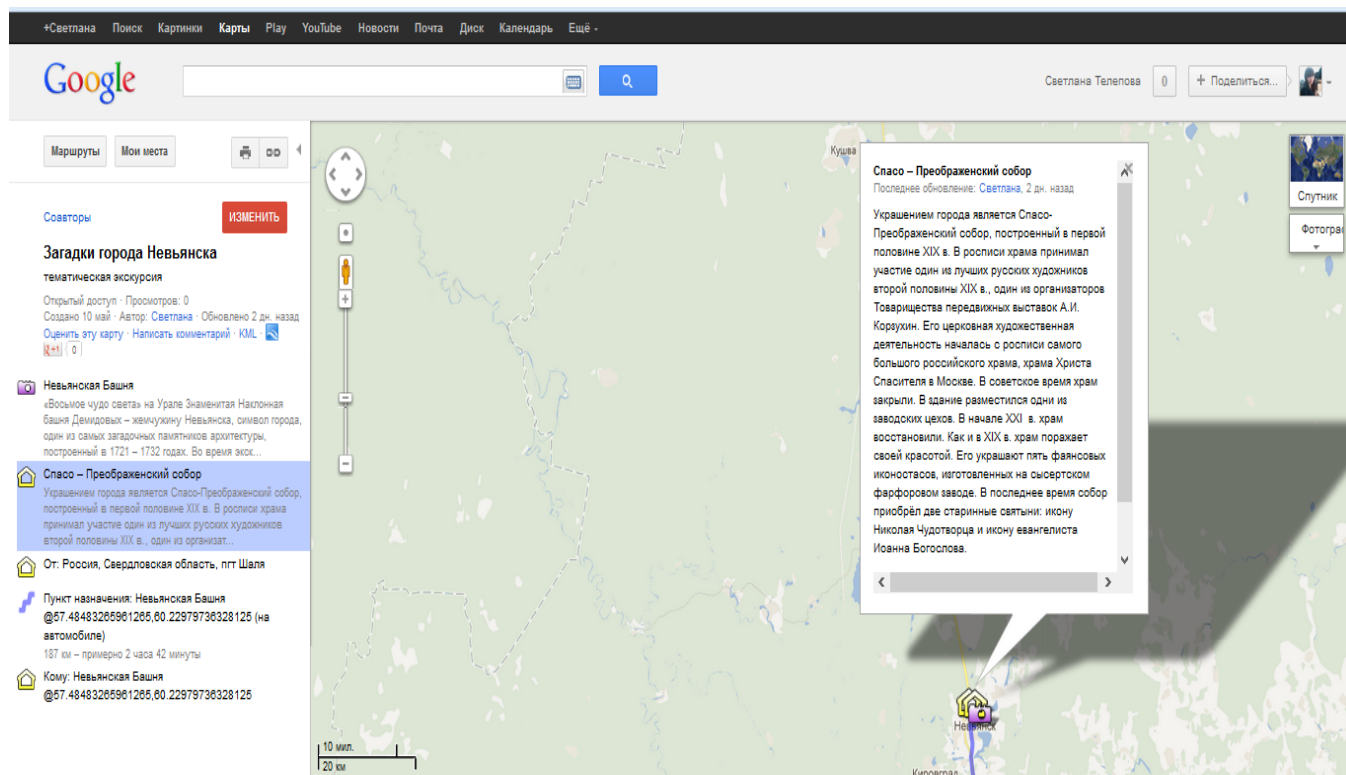
1. Создание виртуальных экскурсий.
2. Визуализации цифровых данных.
3. Создание маршрутов исторических и литературных героев.
4. Отображение на картах процессов и взаимосвязей объектов.

Во всем мире Google Street View имеет огромное значение в расширении средств наглядности при изучении многих учебных дисциплин и позволяет организовывать виртуальные туры, по различным местам планеты. В нашей стране данный сервис можно использовать только при изучении крупных городов, а для периферии – накладывать слои и метки достопримечательностей.

При использовании инструментов просмотра улиц на уроках возникает ряд проблем, связанных с низкой скоростью интернета в учебных заведениях или отсутствием вообще в учебном кабинете. Для подготовки экскурсии необходимо воспользоваться панорамами и фототурами Street View на картах GOOGLE, также можно использовать сайт [фототуров](#).

Например: Дворец Царя Алексея Михайловича в Коломенском. Съемка производилась с октокоптера с высоты 50-70 метров.
<https://www.google.com/maps/views/view/107759834136565178894/gphoto/6032149044610472402?gl=ru&loc=0x46b54afc73d4b0c9:0x3d44d6cc5757cf4c>

Можно разработать экскурсионный маршрут с описанием достопримечательностей, например «Экскурсия по загадочным местам г. Невьянска»:



2.4. Универсальный игровой сервис <http://learningapps.org>.

Специальный интерактивный сайт для педагогов и учащихся, достаточно простой в использовании, не требует определенных знаний в кодировании информации, нужно только выбрать необходимый для создания продукт и воспользоваться подсказками системы. Можно использовать в урочной и внеурочной деятельности с учащимися.

The screenshot displays the LearningApps.org website. At the top, there is a search bar and a navigation menu with options like 'Все упражнения', 'Новое упражнение', 'Мои классы', and 'Мои приложения'. A featured application, 'Доска объявлений' (Noticeboard) by Michael Hiescher, is highlighted. It is described as a simple noticeboard for placing notes with multimedia content. Below this, a grid of application categories is shown:

- Выбор**: Викторина, Викторина с выбором правильного ответа, Выделить слова, Кто хочет стать миллионером?, Слова из букв
- Распределение**: Игра "Парочки", Классификация, Найти на карте, Найти пару, Пазл "Угадай-ка", Соответствия в сетке, Сортировка картинок, Таблица соответствий
- Последовательность**: Расставить по порядку, Хронологическая линейка
- Заполнение**: Викторина с вводом текста, Виселица, Заполнить пропуски, Заполнить таблицу, Кроссворд
- 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 сайте можно разработать:

- крсворды
- пазлы
- упражнения по работе с картинками, схемами и картами
- различные тестовые задания: вставить слова в текст, дать ответ в виде слова
- устанавливать взаимосвязи между объектами
- задания по работе с таблицами
- ленты времени
- упражнения по работе с видео

Чтобы зарегистрироваться на сайте пройдите по ссылке и воспользуйтесь приведенной инструкцией (Приложение 2. Регистрация на сайте).

Использование приложений <http://learningapps.org> в веб-квесте

Если в веб-квесте требуется, чтобы ученики переходили к следующему заданию, только после выполнения предыдущего, то в приложении необходимо настроить навигацию.

Возможность предоставлена в разделе «**обратная связь**» - редактор приложений.

Обратная связь

Если на все вопросы были даны правильные ответы, то напишите здесь текст, который появится потом как вставка.

Молодцы, вы справились с заданием. Вот ссылка на следующую страницу: <https://sites.google.com/site/kvestda/aneroid>

Background image

Select a background image for the crossword if you like.



Выберите картинку

Размер: 0 x 0

редактировать изображение

Помощь

Создайте некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.

Прочтите текст в учебнике

Таким образом, в результате использования данного сервиса, учащийся превращается из пассивного слушателя предлагаемой информации в **интерактивного учащегося** – ученик не только субъект взаимодействия, но и активный участник процесса обучения, который идет в соответствии с собственным маршрутом.

Платформа Google.

Современные сервисы Google позволяют создавать не отдельные продукты, а взаимосвязанные страницы единого проекта. Такую возможность дают отдельные блоги или сайты Google, где учащиеся продолжают работать над ними самостоятельно или совместно с группой, при этом онлайн – деятельность позволяет проследить за деятельностью каждого участника группы, выявить трудности, возникшие в работе:

- ✓ вики-вики (для размещения своих страниц и для совместно-го их оценивания и редактирования);
- ✓ «Google -диск» (для совместной работы над текстовыми документами, таблицами, презентациями, необходимо только открыть доступ к нему всем участникам группы или проекта);

- ✓ «Google -сайты» (для создания сайтов по шаблону или комментирования и прикрепления своих файлов к веб-страницам);
- ✓ «Google -формы» (для создания форм опроса со сбором ответов в таблицу);
- ✓ блоги (для участия в ведении блога или комментирования сообщений);
- ✓ социальные сети (для создания групп с обсуждениями и размещением файлов).

Самой подходящей для проведения проектов со школьниками в Интернете, по мнению многих специалистов, является технология вики-вики. На вики-сайтах школьник попадает в среду, позволяющую не только быстро и легко создать свои страницы, но и принять участие в совместном редактировании страниц и их обсуждении. Есть возможность самостоятельно учиться дизайну страниц у других пользователей вики-сайта. К тому же вики-сайт позволяет вставку виджетов (окошек с трансляцией чужих или своих видеороликов и слайд - шоу) со многих других социальных сервисов, как например YouTube.

При необходимости организовать совместную работу не над текстом с иллюстрациями (что позволяет вики-страница), а над текстовым документом типа .doc или электронной таблицей .xls или презентаций .ppt /.pps, безальтернативным средством является сервис «Диск Google» (еще недавно называвшийся «Документы Google» – docs.google.com).

Все участники веб – квеста проходят опрос или анкетирование, которое можно разработать посредством сервиса «Анкетер» - anketer.ru, но этот ресурс имеет ограничение: определенного количества вопросов и количества респондентов.

Более простой опросник можно разработать и при помощи формы Google. При этом данный сервис качественно обрабатывает материалы респондентов и представляет их в виде диаграмм и графиков, что очень удобно для исследователя. Стоит отметить, что разработчики дополнили функции опроса – появилась возможность вставлять в вопрос видеофрагменты. Например, во время работы над проектом можно запустить следующую анкету для учащегося с целью контроля и саморегуляции в процессе работы над проектом:

Проверочный лист совместной работы

	Всегда	Иногда	Почти никогда	Примеры
1. Я устанавливаю цели.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2. Я определяю задачи.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. Я намечаю новые подходы.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4. Я предлагаю новые идеи и направления.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5. Я добровольно принимаюсь за решение сложных задач.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6. Я задаю вопросы.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7. Я нахожу информацию и делюсь ею.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8. Я задаю уточняющие вопросы.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9. Я ищу факты.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10. Я сравниваю факты и мнения.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
11. Я с энтузиазмом откликаюсь на предложения других.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12. Я приглашаю других к участию в совместной работе.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
13. Я способствую формированию положительной самооценки у членов группы.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14. Я обобщаю точки зрения, высказанные в обсуждении.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
15. Я упрощаю сложные мысли.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
16. Я задаю вопросы на перспективу.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
17. Я помогаю создать график работы и установить приоритеты.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
18. Я удерживаю обсуждение в нужном русле.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Всегда	Иногда	Почти никогда	Примеры

	Всегда	Иногда	Почти никогда	Примеры
19. Я стимулирую дискуссию, предлагая различные точки зрения.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
20. Я помогаю правильно разделить задачи.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
21. Я корректирую слабые идеи.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
22. Я помогаю определить необходимые изменения и побуждаю к ним группу.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
23. Я ищу альтернативные решения.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
24. Я помогаю своей группе в выборе правильных, обоснованных решений.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Длительная реализация проекта с использованием технологии веб – квест предполагает создание отдельного сайта по данной проблематике. Поэтому в данном случае можно предложить следующие варианты обработки информации и размещения ее в сети:

1. **Wiki - система**, например, [Летописи](#). Удобство использование готовых шаблонов проектов веб - квест, дополняет ряд недостатков:

1. Открытость системы - любой пользователь может просматривать материалы и вносить правки, а это неприемлемо при проведении веб-квеста.

2. Данный сервис имеет внутреннюю защиту и при встраивании материала на страницы, он может их не добавить.

2. [Сайт Google](#) – удобство навигации и оформления сайта, открывает следующие возможности:

1. Простота в создании ресурса и для педагога и для учащегося;

2. Наличие различных уровней доступа, что дает возможность приглашать редакторов, открывать и закрывать сайт для просмотра и даже настраивать доступ к отдельным страницам.

3. Возможность встраивать на страницы интерактивное содержимое. любого формата и объема (большие объекты предварительно можно загрузить на персональный Google – диск, а потом импортировать в сайт).

Проанализировав деятельность предложенных сайтов, я предпочла платформу Google и разработала [веб - квест «А патриот ли Я?»](#) (адрес в сети: <https://sites.google.com/site/apatriotlia/>)

Вступление Обновлено: 18 марта 2018 г., 20:37

А патриот ли Я?! Поиск по сайту

О проекте...
Вступление
Этапы работы
Выбираем роли
Аналитики
Истории
Криведы
Криведы
Лингвисты
Обществоведы
Заключение
Оценивание
Карта сайта

«А патриот ли Я?» - название нашего проекта, давайте подумаем, почему в конце названия стоит вопросительный знак?

- Объясните, почему люди, оказывающиеся в сложных ситуациях связанных с общей опасностью, могут вести себя в ней по-разному?
- Кого в древности называли героем?
- Как изменилось со временем древности значение слова «герой»?
- Существует ли на ваш взгляд разница между героем и патриотом?
- Что заставляет обыкновенных людей мирных профессий совершать подвиги во имя Родины?
- Какие черты характера помогают каждому человеку быть готовым стать патриотом своей Родины?

Совсем простые вопросы, на первый взгляд, несут в себе огромное значение для каждого из нас сегодня. Кто такой патриот?

Патриот — тот, кто любит свое отечество, предан своему народу, готов на жертвы и подвиги во имя интересов своей Родины. Так трактуется это понятие толковый словарь. Что же мы сегодня понимаем под этим словом? Попробуем разобраться...

Веб-квест рассчитан для работы с учащимися 4-5 классов начальной и основной школы. Данный веб-квест является межпредметным таких учебных дисциплин как история, обществознание, литература, искусство, информатика.

Целью создания данного веб - квеста является формирование у учащихся опыта проектной деятельности как особой формы учебной работы. Проект призван способствовать:

- формированию самостоятельности, инициативности, ответственности учащихся;
- повышению мотивации и эффективности учебной деятельности;
- воспитанию гражданского патриотизма, любви к Родине, чувству гордости за свою страну;
- воспитанию уважения к истории, культурным и историческим традициям, памятникам истории.

В результате работы над проектом учащиеся должны познакомиться с ролями, выбрать для себя понравившуюся роль и приступить к заданию совместно с группой.

А патриот ли Я?!

Поиск по сайту

О проекте...
Вступление
Этапы работы
Выбираем роли
Аналитики
Историки
Краеведы
Краеведы
Лингвисты
Обществоведы
Заклучение
Оценивание
Карта сайта

Выбираем роли

Ребята!

Вы должны выбрать роль, от лица которой будете проходить веб-квест. Сделать выбор всегда непросто, но именно так вы можете реализовать свою свободу выбора. Работа по выполнению заданий роли может быть как индивидуальной, так и групповой. Предлагаю пять ролей, одна из которых вас обязательно заинтересует.

По ходу прохождения веб-квеста вам придется выполнить несколько видов заданий:

Задания для выбранной вами роли (индивидуальное).

1. Познакомьтесь с предложенными ролями. Выберите себе одну из ролей.
2. Прочитайте и осмыслите задания, подготовленные для вашей роли.
3. Исследуйте предложенные вам материалы. Можно воспользоваться и самостоятельно найденными в интернете ресурсами.

Задания для групповой работы (объединений по интересам).

Учащиеся изучают представленный педагогом материал и создают свой творческий продукт:

- ✚ **Аналитики выполняют задание:** рассмотрите символы патриотизма, принятые у разных народов мира. Зайдите на сайт <http://learningapps.org> и разработайте игру "[Кто хочет стать миллионером?](#)" по символам патриотизма.
- ✚ **Историки выполняют задание:** проследите историю происхождения термина «патриот» и представьте результат своей работы в виде "[Хронологической линейки](#)" (с помощью сайта <http://learningapps.org/>)

✚ **Краеведы выполняют задание:** *рассмотрите карту и выполните задания, представленные ниже...* Найдите на карте и отметьте следующие центры: Екатеринбург, Первоуральск, р.п. Шаля. Нанесите на карту краткое описание и изображение трех достопримечательностей каждого центра.

✚ **Лингвисты выполняют задание:** Вам поручается графически изобразить страны мира, в которых русский язык является официальным языком общения. На основе новых знаний об этих странах составьте "Кроссворд" с помощью сайта <http://learningapps.org/>

✚ **Обществоведы выполняют задание:** изучите значение словосочетаний «субъект», «федерация», «государство». На основе новых знаний составьте игру "Виселица" с помощью сайта <http://learningapps.org/>

По результатам работы над проектом, учащиеся самостоятельно с помощью предложенных критериев оценивания, расположенных на странице [«Оценивание»](#), проводят анализ и аргументируют представленные работы – выбирают лучшую разработку.

В результате работы над мастерской, можно сделать следующие выводы:

1. Интерактивные технологии позволяют развивать умения и навыки учащегося в XXI веке (см. информацию выше – стр. 5), особенно информационную грамотность, коммуникативность и ответственность, творчество лежит в основе образовательного процесса.
2. Интерактивные технологии можно использовать фрагментарно на уроке или во внеурочной деятельности, а можно посвятить этому цикл занятий.
3. Итоговый продукт может быть представлен как презентация, кроссворд, лента времени, видеоролик, сайт и т.д.
4. Педагог должен подобрать сервисы для создания готовых продуктов деятельности и научить использовать их в работе учащихся.
5. В использовании интерактивных технологий должны быть четкие критерии, например, предлагаю Вашему вниманию ряд критериев, разработанных корпорацией **Intel® Teach в 2010 году**, которые достаточно объективно подходят к оценке деятельности учащихся на протяжении реализации проекта.

Критерии оценивания творческого мышления

	4	2	2	1
Генерация идей	Я могу придумать большое количество идей.	Я могу придумать несколько идей.	С посторонней помощью я могу придумать несколько идей.	Мне очень трудно придумывать идеи.
Гибкость	Я обращаю внимание на интересные, удивительные и необычные явления в повседневных вещах и ситуациях.	Я обращаю внимание на необычные явления вокруг меня.	Когда мне напоминают, я обращаю внимание на необычные явления вокруг меня.	Я почти никогда не обращаю внимания на необычные явления вокруг меня.
Оценка	Я знаю несколько способов выбора наиболее стоящих идей.	Я могу сказать, какие из моих идей наиболее стоящие.	С посторонней помощью я могу сказать, какие из моих идей наиболее стоящие.	Я не могу сказать, какие из моих идей наиболее стоящие.
Принятие рисков	Мне нравится пробовать новые идеи и проекты. Я не боюсь ошибаться в процессе обучения.	Я пробую новые идеи и проекты. Меня не очень волнует то, что я могу ошибиться в процессе обучения.	Иногда, я не пробую новые идеи и проекты потому, что боюсь ошибиться.	Я не пробую новые идеи и проекты.
Испытание своих возможностей	Я испытываю себя, пытаюсь достичь целей, которые окружающие считают слишком сложными для меня.	Я испытываю себя, пытаюсь достичь трудных, но осуществимых целей.	Я устанавливаю для себя только те цели, которые могу легко достичь.	Я не устанавливаю никаких целей.
Разработка	Когда у меня появляется хорошая идея, я стараюсь развить ее так, чтобы сделать отличной.	Обычно у меня получается развить хорошую идею так, чтобы сделать ее отличной.	Иногда я не могу придумать, как развить и улучшить идею.	Я не знаю, как развить и улучшить идеи.

Критерии оценивания исследований

	4	3	2	1
Постановка вопроса	Я формулирую продуманный и оригинальный вопрос, который интересует меня и кажется непростым.	Я формулирую четко сформулированный вопрос, который интересует меня и кажется непростым.	Я формулирую вопрос, на который легко ответить.	В формулировке вопроса я полагаюсь на учителя.
Отбор, сортировка и оценка информации	Я самостоятельно собираю, сортирую и оцениваю значимую, разностороннюю, надежную информацию.	Я самостоятельно собираю и сортирую значимую информацию.	Я собираю и сортирую некоторую информацию, но не уверен в ее точности и актуальности.	Я перехожу от одного источника к другому, затрудняясь определить, какой именно наиболее полезен.
Систематизация информации	Я систематизирую свои идеи и важную дополнительную информацию, имеющую отношение к поставленному вопросу.	Я систематизирую имеющиеся данные по теме и ищу недостающую информацию.	Я пытаюсь систематизировать найденную информацию, но допускаю ряд ошибок. Мне тяжело выделить информацию, которая отвечает на сформулированный вопрос.	Я упускаю из вида наиболее важную часть информации.

Проверочный лист видео

	Готово	На стадии развития	Не представлено	Комментарии/Об ратная связь
1. У моего видео есть важная тема.				
2. Материал видео точный и тщательно проработанный.				
3. Я использую другие медиа средства, чтобы усилить впечатление от темы видео.				
4. Я заканчиваю свое видео ссылками на источники, а также благодарю людей, участвовавших в создании видео.				
5. Содержание видео соответствует данному мне заданию.				
6. Реквизит, костюмы и декорации соответствуют выбранной теме.				
7. Я прилагаю все усилия для того, чтобы мое видео соответствовало целевой аудитории.				
8. Мое видео содержит разнообразную и исчерпывающую информацию по теме.				
9. Участники видео говорят правильным русским языком.				

Критерии оценивания мультимедийных презентаций

4	3	2	1
Содержание: Цель			
Моя презентация имеет определенную цель или тему, с которой связаны все фрагменты презентации.	Моя презентация имеет определенную тему. Все фрагменты моей презентации связаны с этой темой.	Моя презентация имеет определенную тему. Большая часть моей презентации связана с этой темой.	Тема моей презентации неясна. Многие фрагменты презентации не имеют отношения к теме.
Содержание: Выводы			
Я использую имеющиеся знания, чтобы интерпретировать результаты исследования и сделать содержательные выводы по теме презентации.	Я делаю обоснованные выводы на основании результатов исследования.	С посторонней помощью я могу сделать выводы на основании результатов исследования.	Я редко делаю выводы на основании результатов исследования.
Содержание: Ключевые моменты			
Я объединяю результаты моего исследования с выводами и делаю по ходу презентации несколько кратких и содержательных резюме.	Моя презентация содержит несколько кратких резюме, объединяющих основные результаты моего исследования с выводами.	Я стараюсь сделать несколько кратких резюме по основным результатам моего исследования, однако презентация получается слишком многословной или лишенной информации.	Моя презентация слишком многословна или лишена информации.
Содержание: Дополнительная информация			
Я включаю в презентацию	Я включаю в презентацию	Я стараюсь включать в	Я не включаю в презентацию факты,

4	3	2	1
<p>подходящие и значимые факты из надежных источников, которые объясняют и обосновывают мою точку зрения.</p>	<p>подходящие факты из различных источников, которые объясняют и обосновывают мою точку зрения.</p>	<p>презентацию факты, которые объясняют и обосновывают мою точку зрения, однако часть информации неточная или отсутствует.</p>	<p>которые объясняют и обосновывают мою точку зрения.</p>

Критерии оценивания газеты и журнала

4	3	2	1
Фокус			
Моя публикация целиком посвящена какой-либо одной важной теме. Все части публикации значимые, интересные и непосредственно связаны с основной темой.	Моя публикация посвящена какой-либо одной теме, и все части публикации с ней связаны.	Моя публикация в основном посвящена какой-либо одной теме. Большая часть публикации связана с этой темой.	Моя публикация затрагивает несколько тем. Многие части публикации никак не связаны с основной темой.
Интерпретация информации			
Я объединяю информацию из большого количества надежных источников со своим жизненным опытом. Я высказываю мнения и делаю важные выводы по основной теме публикации.	Я объединяю информацию из нескольких источников. Я высказываю мнения и делаю обоснованные выводы по основной теме публикации.	Я стараюсь объединять информацию из различных источников, однако некоторые из моих выводов кажутся необоснованными.	Кажется, что информация в моей публикации скопирована из других источников. Я не делаю выводов.
Исследование			
Я получаю информацию из большого количества надежных источников и могу четко объяснить, где и как я их нашел.	Я получаю информацию из надежных источников и могу четко объяснить, где и как я их нашел.	Я получаю большую часть информации из одного или двух источников и не могу четко объяснить, где и как я их нашел.	Я не могу четко объяснить, откуда получил информацию.

Письменная речь: Язык			
Текст написан живым и образным языком, и публикация получается интересной и понятной. Чтобы раскрыть тему, я добавляю специфические детали и привожу примеры.	Текст написан интересно. Чтобы раскрыть тему, я добавляю некоторые специфические детали.	Текст кажется довольно интересным. Я стараюсь добавить некоторые детали, чтобы раскрыть тему, однако иногда это вносит путаницу.	Мой текст банален и предсказуем, не содержит каких-либо деталей и трудно воспринимается.
Письменная речь: Стил ь изложения			
Когда это уместно, я пишу в журналистском стиле, который описывает событие в формате «кто, что, когда, где и как».	Большая часть моей публикации написана в журналистском стиле, который описывает событие в формате «кто, что, когда, где и как».	Я пытаюсь использовать журналистский стиль, однако иногда упускаю и не описываю важные факты.	Моя публикация написана не в журналистском стиле.
Структура публикации			
Все фрагменты моей публикации расположены таким образом, чтобы наиболее выгодно представить ключевые моменты ее содержания. При необходимости я добавляю оглавление, чтобы помочь читателям легко найти то, что они ищут.	Моя публикация имеет четкую структуру. При необходимости я добавляю оглавление.	Я стараюсь структурировать мою публикацию, однако некоторые ее фрагменты расположены хаотично. В публикации не хватает оглавления или оно сделано неточно или не завершено.	Моя публикация не имеет структуры.

Критерии оценивания решения проблем

	4	3	2	1
Распознавание проблем	Я предугадываю различные проблемы в сложных проектах и размышляю о способах их решения до того как они возникнут.	Я предугадываю проблемы в сложных проектах и размышляю о том, как их избежать.	Иногда я предугадываю проблемы в сложных проектах, но обычно я не думаю о том, как их избежать.	Мне трудно предугадать проблемы до того как они возникнут.
Определение значимой информации	Я точно определяю важную информацию, которая необходима для решения сложных проблем.	Решая проблемы, я могу отделить важную информацию от несущественной.	Иногда мне нужна помощь для того, чтобы определить важную информацию при решении проблем.	При решении проблем, я часто упускаю важную информацию.
Анализ проблем	Я тщательно анализирую все характеристики проблемы, прежде чем приступить к ее решению.	Я тщательно обдумываю проблему, прежде чем приступить к ее решению.	Иногда я начинаю решать проблему, не обдумав ее.	Обычно я начинаю решать проблему, не обдумав ее.
Использование стратегий	Для решения проблем я использую стратегии, приемы и соответствующие знания, даже если они не входят в школьную программу.	Для решения проблем я использую стратегии, приемы и знания из программы обучения.	Если мне напоминают, я использую для решения проблем стратегии, приемы и знания из программы обучения.	Я не использую для решения проблем стратегии, приемы и знания из программы обучения.

	4	3	2	1
Размышление	Я обдумываю способы решения проблем, оцениваю их эффективность и вношу изменения, когда это необходимо.	Я обдумываю способы решения проблем, анализируя, что получилось хорошо и что можно было сделать лучше.	Иногда я вспоминаю и анализирую способ решения проблемы, после ее решения.	Я почти никогда не вспоминаю и не анализирую способ решения проблемы, после ее решения.
Уведомление о решениях	Я детально и доходчиво сообщаю о своих способах решения проблемы и последствиях ее решения.	Я доходчиво сообщаю о своих способах решения проблемы и последствиях ее решения.	Если мне помогают, я могу описать свои способы решения проблемы.	Я не могу рассказать о своих способах решения проблем.

Критерии оценивания видео

4	3	2	1
Тема			
Темой моего видео является важное утверждение по изучаемой проблеме.	Тема моего видео имеет отношение к изучаемой проблеме.	Создается впечатление, что мое видео имеет тему, однако содержание видео время от времени от нее отклоняется.	Мое видео не имеет никакой темы, которая бы связывала содержание видео.
Содержание			
Мое видео содержит исчерпывающую, хорошо изученную и точную информацию, которую я использую для того, чтобы делать логические выводы по теме.	Мое видео содержит хорошо изученную и точную информацию, которую я использую для того, чтобы сделать несколько выводов по теме.	Мое видео содержит изученную и, как правило, точную информацию. Я стараюсь сделать несколько выводов по теме.	Информация в моем видео неточная. Я не делаю выводов или мои выводы необоснованны.
Творчество			
Я использую различные спецэффекты, речь и драматургические приемы для того, чтобы представить свое оригинальное видение темы.	Я оригинальным способом использую различные спецэффекты, речь и драматургические приемы.	Я стараюсь оригинальным способом использовать различные спецэффекты, речь и драматургические приемы, однако эти попытки иногда отвлекают зрителей от содержания видео.	Я не пытаюсь оригинальным способом использовать спецэффекты, речь и драматургические приемы или мои попытки отвлекают зрителей от содержания видео.
Костюмы и реквизит			
Костюмы и реквизит хорошо сделаны, уместны и помогают усилить восприятие идей видео.	Костюмы и реквизит имеют отношение к идеям видео.	Некоторые костюмы и реквизит отсутствуют или отвлекают зрителей от идей видео.	Костюмы и реквизит отсутствуют.

4	3	2	1
Другие средства медиа			
Я уместно использую другие медиа средства, такие как музыка, анимации, фотографии и другое видео для того, чтобы сделать содержание моего видео более выразительным.	Я использую другие медиа средства, такие как музыка, анимации, фотографии и другое видео.	Я стараюсь использовать другие медиа средства, однако иногда они отвлекают от содержания моего видео.	Я не использую другие медиа средства или они отвлекают от содержания моего видео.
Звук			
Каждое слово, произнесенное в моем видео, четко слышно и понятно всей аудитории.	Все важные слова в моем видео четко слышны и понятны всей аудитории.	Некоторые части моего видео невнятны и не понятны некоторым зрителям или какой-то один фрагмент невнятен или не понятен большей части аудитории.	Большое количество фрагментов моего видео невнятны и не понятны большей части аудитории.
Съемка			
Камера во время съемки не трясется. В моем видео используются разнообразные подходящие ракурсы съемки и кадры для того, чтобы улучшить восприятие видео.	Камера во время съемки не трясется и демонстрирует разнообразие ракурсов съемки и кадров.	Камера время от времени дрожит во время съемки, а использование разнообразных ракурсов съемки и кадров иногда отвлекает от содержания видео.	Манера съемки моего видео отвлекает зрителей от его содержания.
Монтаж			
В своем видео я использую кадры только высокого качества. Я делаю переходы для того,	В своем видео я использую большое количество кадров высокого качества,	В моем видео часть кадров имеет низкое качество, некоторые переходы между эпизодами	В своем видео я использую большое количество кадров низкого качества, не делаю переходов

4	3	2	1
чтобы сделать смену эпизодов более гладкой. Я применяю цифровые эффекты для того, чтобы улучшить восприятие видео.	я делаю переходы между эпизодами и применяю некоторые цифровые эффекты.	получаются рваными или отсутствуют, а некоторые из использованных цифровых эффектов отвлекают.	между эпизодами и не применяю цифровых эффектов или они отвлекают.
Представление информации			
Дикторы в моем видео используют литературный язык, правильную терминологию, и их стиль речи соответствует аудитории. Они нарушают правила литературного языка только тогда, когда это помогает улучшить восприятие видео.	Дикторы в моем видео используют литературный язык и правильную терминологию.	Дикторы в моем видео время от времени используют неформальный язык или употребляют некоторые термины неправильно.	Дикторы в моем видео часто используют неформальный язык и употребляют термины неправильно.
Титры			
Я тщательно соблюдаю все авторские права, ссылаюсь на источники информации и выражаю благодарность участникам.	Я тщательно соблюдаю все авторские права, однако делаю несущественные ошибки, когда ссылаюсь на источники информации или выражаю благодарность участникам.	Иногда я нарушаю авторские права или делаю ошибки, ссылаясь на источники информации или выражая благодарность участникам.	В своем видео я нарушаю авторские права или не выражаю благодарность участникам.