Веб-квест как средство активизации познавательной деятельности детей с ОВЗ

Анисимова Вероника Васильевна
учитель физики
МБОУ «СОШ №3 с УИОП» г. Котовска

Актуальность

«Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества».

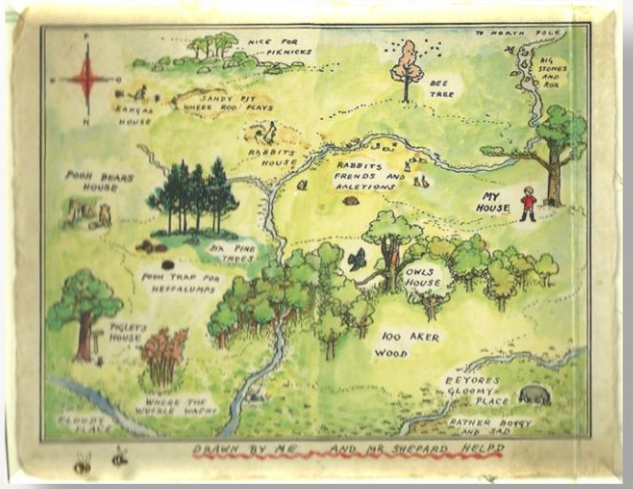
В. А. Сухомлинский

Информационные технологии помогают создать новую обучающую окружающую обстановку, в которой учащиеся являются вовлеченными, способными принимать больше ответственности за их собственное обучение и конструирование их собственного знания.

Обучение детей с ОВЗ должно обеспечить формирование у них информационных компетенций, знаний и умений, способов информационной деятельности, которые потребуются им в новой, быстро развивающейся информационной среде.

Квест-проект

Квест (от англ. **quest** - ***путешествие***) - ***компьютерная игра, в которой игрок должен добиться какой-то конкретной цели (выполнить задание или собственно пройти "квест"), прибегая к помощи собственных знаний и опыта, а также общаясь с участниками квеста***.



Web-квест-***это квест -проект, представленный средствами Web-технологий***.

Включение в образовательный процесс Web - квестов позволит:

- **развивать навыки информационной деятельности;**
- **формировать положительное эмоциональное отношение к процессу познания;**
- **повысить мотивацию обучения, качество усвоения знаний по изучаемому предмету;**
- **развивать творческий потенциал школьников;**
- **формировать общеучебные умения овладения стратегией усвоения учебного материала.**

Основные требования

1. Сценарий квеста (предварительный план работы, обзор всего квеста).
2. Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы.
3. Список информационных ресурсов.
4. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы).
5. Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.
6. Заключение, в котором суммируется опыт, полученный учащимися при выполнении самостоятельной работы над квестом.

Этапы работы над веб-квестом:

- подготовительная работа
- выполнение задания
- оформление результатов деятельности
- обсуждение результатов

Компетенции учащихся с ОВЗ:

- ***использование информационных технологий для решения профессиональных задач;***
- ***самообучение и самоорганизация;***
- ***работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);***
- ***умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор.***

Достоинства квестов

- web-квесты дают учителю ясный образец того, как проводить проектную работу;
- в Интернете имеются шаблоны, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию;
- учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении задания. В итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания;
- ученики с удовольствием работают по этой технологии для повышения знаний по предмету.

Ряд практических задач:

- Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем.
- Создает возможность развития навыков общения Интернета, тем самым, реализуя основную функцию– коммуникативную.
- Веб – квест поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки.
- Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений.
- Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности.
- Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов.

Трудности и проблемы

- технология web-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности

- для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть

- медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов)

- затруднен контроль за самостоятельной работой учащихся

Универсальные учебные действия учащихся:

- **критическое мышление**
- **технологическая и информационная грамотность**
- **навыки сотрудничества**

Информационная и учебно-познавательная компетенции

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информацию, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ);
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной деятельности.
- овладение элементарными методами познания, умениями и навыками работы с различными источниками информации.

Личностные результаты

- использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций, публикаций для представления результатов поисковой и исследовательской деятельности

- выражать своё мнение по проблеме

- аргументировать свою точку зрения

- приводить примеры, иллюстрирующие изучаемую проблему

- анализировать, сопоставлять факты и делать выводы

- обрабатывать полученную информацию

- сотрудничать с другими учащимися и родителями, продуктивно работать в команде для решения поставленной проблемы

- находить нужные информационные ресурсы

- применять творчески свои идеи

Метапредметные результаты

- способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности

- проводить анализ найденной информации, делать выводы на основе совокупности отдельных фактов

- способность осуществлять информационный поиск

- осознание правил и норм взаимодействия со взрослыми и сверстниками

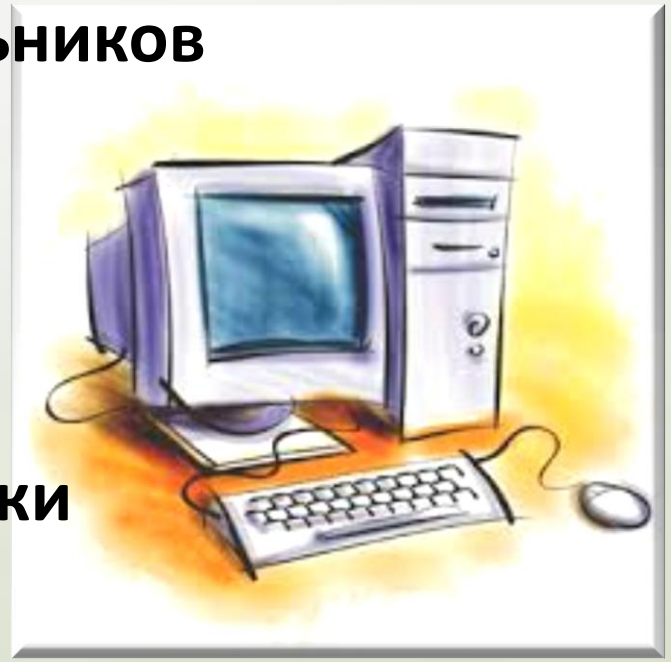
- умение структурировать найденную информацию

- навыки использования средств ИКТ для сопровождения интеллектуальной деятельности, развития универсальных учебных действий

Предметные результаты

- **усвоение первоначальных сведений**

- **использование базового понятийного аппарата на уровне, доступном для понимания средних школьников**



- **умение описывать и характеризовать явления в изучаемой области на языке науки**

Веб-квест – это увлекательный процесс познания через игровую деятельность.

Спасибо за внимание!