

Методика проведения веб-квеста в курсе «Анимационных дел мастер»

Консультант: Тарасова Е.Г., доцент кафедры гуманитарных и социально-экономических дисциплин ТОИПКРО

Ключевые слова: интерактивные технологии, веб-квест, проектная технология, сетевой проект, сервисы веб 2.0.

Краткая аннотация контента консультации:

Поиск эффективных подходов к формированию группы компетенций, относящиеся к деятельности человека: компетенция познавательной деятельности; компетенции информационных технологий; компетенции деятельности ставит перед педагогом современной школы задачу выбора наиболее успешных форм обучения, позволяющих ученику оценить свои знания и возможности на основе развития своих природных способностей и личностных качеств, познать себя, ощутить практическую востребованность различных специальностей и свою конкурентоспособность на рынке труда. В этой связи представляет интерес такая форма организации образовательного процесса как веб-квест. Как показывает практика, веб-квесты развивают критическое мышление, умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно, у учащихся повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности обучения. Участие в квест-проекте позволяет смоделировать, проиграть ситуацию, которая вскоре может возникнуть в самостоятельной жизни, подготовиться к ней.

Запрос на консультирование:

Как спроектировать индивидуальный веб-квест в дистанционном курсе? Каковы возможности применения технологии веб-квест в художественном образовании учащихся общеобразовательной школы? Как технология веб-квест способствует формированию качеств и умений 21 века? Что следует учитывать в процессе подготовки и непосредственного проведения веб-квеста? Как оценить эффективность образовательного Веб-квеста? В каких конструкторах можно создать образовательный веб-квест?

Консультационный текст:

В настоящее время широко известен и в настоящее время активно применяется во многих российских школах метод проектов. Веб-квесты (веб-квест, webquest – кому как больше нравится) один из видов проектной деятельности.

Впервые Веб-квест был представлен преподавателем университета Сан-Диего Берни Доджем в 1995 году, однако в образовательных целях в нашей

стране она используется не так давно. Для подготовки и проведения Веб-квеста необходим высокий уровень информационной компетентности педагога. Возможно, одной из причин явилось и отсутствие доступа к высокоскоростному Интернету во многих образовательных учреждениях. Но в последнее время ситуация меняется, и учителя все чаще используют эту технологию в учебных целях.

«Образовательный web-квест – (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Разрабатываются такие web-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы.

Web-квест – это сайты в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную задачу, отвечая на тот или иной вопрос, которые ставит перед ними учитель. Данная методика универсальна и проста, так как для ее реализации необходим лишь компьютер с выходом в Интернет. Однако в условиях стремительного роста информационных потоков возникает потребность в правильном использовании образовательных интернет-ресурсов для поддержки учебного процесса. Web-квесты представляют собой мини проекты, основанные на поиске информации в Интернете по заранее составленному преподавателем списку адресов сайтов.

Ключевыми моментами здесь является следующее: список ссылок на ресурсы, необходимых для выполнения задания, учитель подбирает заранее. Указанные ресурсы должны содержать ссылки на сайты, тематические форумы, электронные библиотеки и т.п. Благодаря этому учащиеся не будут терять времени, блуждая по сети Интернет. На заранее подготовленный web-квест (специальным образом организованная web-страница) могут быть скопированы некоторые (но не все) ресурсы, чтобы облегчить учащимся скачивание материалов. К сожалению, на практике вместо создания такого сайта некоторые педагоги используют презентацию или только отдельный список ссылок.

В остальном же к web-квесту применяются те же методы, что и при разработке любого проекта, т.е. определение сроков, выбор задания, анализ проделанной работы, оценивание и т.д.

Формы web-квеста могут быть различными, например:

- Создание базы данных по проблеме.
- Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
- Написание интерактивной истории (учащиеся могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин).
- Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов.
- Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. (Это

может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.)

Что представляет собой методика проведения веб-квеста в дистанционном курсе?

Как упоминалось выше, технология Веб-квест достаточно известна и не исключает работы над квестом одного ученика.

Несмотря на критические замечания в отношении образовательного Веб-квеста, технология имеет множество «плюсов». При использовании этой технологии учитель адаптирует её к конкретным условиям, сохраняя при этом основные пункты. Опыт показывает, что проведение Веб-квеста дает определенные результаты как в учебной работе, так и в работе классного руководителя.

Актуальность технологии в том, что она помогает раскрыть «образовательный вектор» использования сетевых ресурсов. Получив доступ ко всемирной паутине, обучаемые не используют все её достоинства в полной мере. Технология Веб-квест уводит школьников от потребительского отношения к сети. Творчество, сотрудничество, умение работать, выполняя разные социальные роли – это далеко неполный перечень «плюсов» этой технологии. Именно Веб-квест является инструментом, с помощью которого учитель получает возможность формировать и развивать [навыки и умения 21 века](http://letopisi.ru/index.php) (<http://letopisi.ru/index.php>).

Алгоритм работы с Web-квестом отражает последовательность мыслительных операций в процессе исследовательски-ориентированной деятельности школьников:

- постановка проблемы по изучаемой теме;
- ознакомление учащихся с заданиями Web-квеста;
- выполнение задания на основе ресурсов Интернета (оформление работы на сервисах веб 2.0, в образовательных визуальных программах и обсуждение результатов деятельности).

Задания Веб-квеста представляют собой отдельные блоки вопросов и перечни адресов сайтов в Интернете, где можно получить интересную информацию. Веб-квест должен иметь:

- четко описанные главные роли участников (сценарий квеста, предварительный план, обзор всего квеста);
- центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо школьниками;
- четко определен итоговый результат поисковой деятельности учащихся (составлен перечень вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую необходимо решить);
- список сайтов, на которых необходимо осуществлять поиск информации.

На первом занятии учитель знакомит ученика с темой урока, формирует проблему, знакомит с вопросами Веб-квестов. Учащийся осуществляет поиск информации по указанным учителем сайтам. Учащийся отбирает необходимые для представления иллюстрации, схемы, таблицы, текстовый материал. На

этом этапе работы у ученика происходит осмысление проделанной работы. Ему приходится отбирать самую значимую информацию из собранного по данной проблеме материала.

Если педагог будет создавать вместе со своими учениками веб-квест для самостоятельной работы в классе по своему учебному предмету, он может при этом опереться на основные требования к образовательному веб-квесту:

- Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников (например, «Ты – детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия» и пр.) или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
- Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; прописана проблема, которую нужно решить; определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
- Список информационных ресурсов (в электронном виде – на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса Веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения учащимся задания. Этот список должен быть аннотированным.
- Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы).
- Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» веб-страниц – для избежания технических трудностей при создании ими самостоятельных страничек, как результата изученного ими материала и др.).
- Заключение, в котором суммируется опыт, полученный учащимися при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

В курсе «Анимационных дел мастер» возможно предложить следующее начало работы ученика в веб-квесте: «Любишь ли ты смотреть мультфильмы? А играть в аркадные игры?! Наверняка ответ утвердительный. А пробовал создать их сам?! Нет?!

Конечно, вряд ли найдется человек, который скажет, что никогда не видел и не любит волшебство оживления. Ведь анимация – («оживление» изображений) – это важное средство для передачи информации. Первый мультфильм в России был кукольным, что положило начало развитию объемной мультипликации. Рисовать персонажи и создавать с их помощью коротенькие мультики научились чуть позже. Значительный вклад в развитие графической мультипликации внес Уолт Дисней, ставший одним из выдающихся создателей мультииндустрии в истории мировой

мультипликации. Современному мультипликатору мало уметь рисовать, надо еще быть и уверенным пользователем, превосходно владеть ПК и знать целый ряд специальных графических программ. Современный мультипликатор – это и превосходный художник, и мыслящий скульптор, и музыкант и даже немножко волшебник со своим стилем рисования и собственными приемами создания уникальных мультипликационных персонажей.

Итак, в нашем веб-квесте, ты попробуешь свои силы в волшебстве оживления, создашь своего мультипликационного героя, героя фильма, придумаешь его образ, оживишь его, придумаешь его характер, пройдя вместе с нами по урокам анимации.

Ведь ты уже умеешь рисовать при помощи компьютерных программ, в этом курсе мы научимся оживлять твои рисунки, создавать из них виртуальные книги в 3D формате, книжки с забавными и поучительными комиксами, освоим азы мультипликации. А еще, мы попробуем создавать твои любимые игры, которыми ты сможешь удивить и порадовать своих родных и близких, друзей и подруг».

Для начала необходимо учащихся познакомить с ролями квеста, в нашем курсе они могут быть следующими: историки, аниматоры, веб-мастера, художники-мультипликаторы. Для каждой роли необходимо поставить вопрос-задачу.

В постановке задач указываются конкретные условия, которые необходимо выполнить для достижения цели.

Перед выполнением заданий обучаемым рекомендовано познакомиться с инструкцией. Для успешного выполнения необходимо составить подробную инструкцию для ученика, с советами по выполнению заданий и возможным техническим трудностям. В инструкции для учителя предлагаются методические комментарии.

Почему так важно конкретизировать место поиска информации? Каждый из нас попадал в ситуацию, когда садишься за компьютер с одной целью, но незаметно для себя оказываешься совсем на другой веб-странице, не имеющей ничего общего с первоначальными намерениями. В открытой веб-среде невозможно организовать автономную работу, поэтому для того, чтобы снизить риск подобных явлений, важно четко прописать алгоритм работы над выполнением задания.

В разделе «Что нужно сделать?» должна быть размещена пошаговая инструкция. Приведем пример: «Пять правил успеха».

1. Выбери самое интересное для тебя направление работы!
2. Оцени свои возможности и выбери задание, при выполнении которого ты будешь наиболее полезен для достижения общей цели!
3. Свои предложения высказывай аргументировано! Помни, от тебя зависит успех дела!
4. Кто может помочь, если возникли сложности?

– Тебе могут помочь родители, старшие сестры и братья. Если ты заинтересуешь их проблемой, над которой вы работаете, то помощь может быть значительной. В случае необходимости используй этот шанс!

– В любой момент ты можешь рассчитывать на помощь учителя.

– Если что-то не получается, то ты можешь помочь себе сам. Как? Прочти еще раз внимательно задание, информацию на страницах веб-квеста. Может быть, ты просто не совсем внимательно её прочитал?

5. Как редактировать содержимое страницы при выполнении задания.



а. В правом верхнем углу страницы вы найдете управляющие кнопки для редактирования.

б. После загрузки редактора (появления панели инструментов) можно приступать к редактированию.

б.1. При вставке текста нужно выбрать размер и цвет шрифта в верхнем левом углу.

б.2. Для вставки рисунка нужно выбрать управляющую кнопку «Вставить» и кликнуть по кнопке «Изображение». В открывшемся окне выбрать изображение или загрузить его. Далее выбираем нужное изображение и подтверждаем выбор «ОК».

б.3. Для удаления изображения кликнете по изображению для появления панели, на которой выбираете кнопку «Удалить».

в. При внесении изменений в содержание страницы будьте аккуратны с записями, сделанными другими участниками веб-квеста.

г. После завершения редактирования изменения нужно сохранить. На панели управления в правом верхнем углу, с которой вы начинали работу, выбираем кнопку «Сохранить».

Не забудьте подробно описать этапы работы над той или иной ролью веб-квеста. Каждый этап с помощью гиперссылки связан с конкретной страницей для того, чтобы минимизировать поиск и не провоцировать просмотр веб-страниц, которые не нужны для выполнения определенного задания.

Подготовка итогового продукта деятельности оговаривается в самом начале работы. При формулировке основных задач веб-квеста четко определена форма представления конечного продукта.

На первом этапе учитель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по

1- 4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учиться работе с компьютерными программами. В нашем курсе все роли-задания ученик может выполнять последовательно.

Задания web-квеста представляют собой отдельные блоки вопросов и перечни адресов в Интернете, где можно получить необходимую информацию. Вопросы сформулированы так, чтобы при посещении сайта учащийся был вынужден произвести отбор материала, выделив главное из той информации, которую он находит.

На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде web – сайта, html – странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

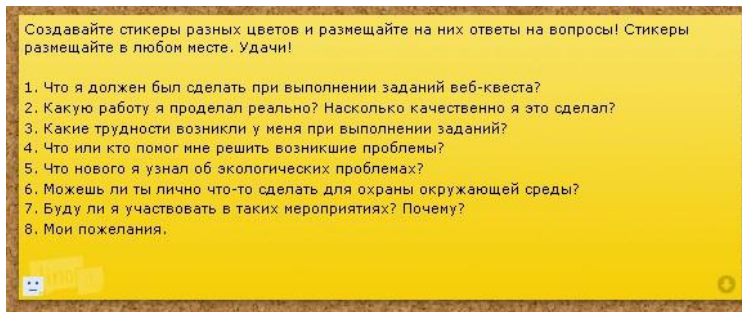
В каких конструкторах можно создать образовательный веб-квест?

Рассмотрим техническую сторону проведения Веб-квеста. Для создания среды коллективного взаимодействия предполагается наличие определенного информационного пространства. Создание сайта на сегодняшний день не представляет трудности. В сети существуют сервисы с уже готовыми шаблонами. Но интереснее создать сайт самостоятельно.

Очень удобно работать с сайтами Google. Их достоинство в наличии достаточно большого количества функциональных возможностей. Без труда можно поместить изображения, сделать ссылки на другие источники, вставить видео, таблицы. Для проведения итогового теста можно создать табличную форму, которая дает возможность создавать, проводить различные опросы и тестирования, просматривать результаты прохождения теста. С помощью Google вы можете создать собственный дизайн сайта. Создать сайт с помощью Google может даже новичок, разработчики подготовили подробные инструкции по работе с сервисом – <https://support.google.com/sites/bin/answer.py?hl=ru&answer=153197&topic=23216&ctx=topic>.

Существует множество конструкторов для создания Веб-квеста. Например: [Zunal WebQuest Maker](#), [генератор Веб-квеста](#). Можно пробовать работать с этими ресурсами, но на практике они не получили широкого применения. Возможно, кому-то будет удобнее воспользоваться генератором Веб-квеста, чем создавать самому страницы.

Одной из задач веб-квеста «Анимационных дел мастер» – развитие пользовательских умений работы с компьютером и сетевыми сервисами, поэтому возможно предложить интересные сервисы веб 2.0 для работы с информацией.



Так, на этапе рефлексии, участникам можно предложить воспользоваться сетевым сервисом [LINOIT](http://www.linoit.com). (Подробную пошаговую инструкцию можно скачать по этой ссылке – [http://www.openclass.ru/dig-](http://www.openclass.ru/dig-resource/203135)

[resource/203135](http://www.openclass.ru/dig-resource/203135)).

Этот инструмент позволяет эффективно организовывать среду коллективного взаимодействия. С его помощью было организовано обсуждение результатов веб-квеста. Учитывая психологические особенности обучаемых, школьникам интереснее работать с яркими стикерами, чем с обычными текстовыми документами.

Возможности сетевого сервиса [Symbaloo](http://www.symbaloo.com) помогут выигрышно представить коллекцию ссылок на сетевые ресурсы по проблеме веб-квеста. С помощью этого сервиса можно создать [анимационный webmix](#).

Инструкция по началу работы с сервисом:

Сервис Symbaloo

(создание WebMix)

Переходим по адресу:
<http://www.symbaloo.com/>

Регистрируемся на сайте

symbaloo start simple

Home Webmixes Webmix Collection Views highlights Major news

Create free account

Создаем бесплатный аккаунт

Google, Flickr, Amazon, etc.

symbaloo
start simple

Save your settings in your personal Symbaloo account
Please fill out your information below to start with your Symbaloo. Your current tiles, webmixes and settings will be available on your account and is accessible from any computer.
Already have an account? [log in to my Symbaloo.](#)

Create a free Symbaloo account

Name* Elena-gimn9

E-mail* Elena-gimn9@yandex.ru

Password* [masked]

Repeat password* [masked]

I want to be a scoop - please

I agree to Symbaloo's terms and conditions and privacy policy.

What can I do with r
If you create a Symbaloo ac
able to:

- Access your favorites fr
- Publish your webmixes with everyone

ЛОГИН
E-mail
Пароль
Не забыть поставить галочку
Жмем!

Создаем наш WebMix

symbaloo
start simple

Add a webmix Gallery Language

Home Webmix Webmix Collection News highlights Major news Учим и учимся с Веб

Edit webmix Delete webmix

Google Search

Weather Encyclopedia Diet/Fitness Shopping

Internet Images Maps News Weather

Google search

Добавить новый webmix

Add a webmix

Webmix is a compilation of these tiles you can search for webmixes created by other users or of your own.

Create an empty webmix

Name: [input field]

Search for a webmix in the Symbaloo Gallery

Search options: All Types United States

Will use this webmix for:
RSS feeds

You can also select tiles through the quickstart to be placed on your new webmix

Добавить webmix
Или найти готовый
Название
Выбрать вид
Жмем!

Добавление готовых «плиток»

Which tile would you like to add?

Search for tiles

You can add a new tile to your webmix. Search for a name, subject or website in the field above. Find the tile you are looking for? [click here to create your own tile.](#) or [make a new webmix with the quickstart.](#)

SlideBoom

Internet Images Maps News Weather

Google search

Можно добавить готовые "плитки"
Оставляем окошко пустым
И переходим по ссылке

Нам предлагают сразу все варианты

Выберите свои любимые сайты

Нажмите на плитку вы хотели бы добавить к вашему Symbaloo webmix. Если нажать кнопку "Создать webmix" в нижней части, новую страницу с выбранной плиткой будет создан.

2 Плитки выбраны. Вы можете выбрать еще 50 плиток.

Новости (США) 0

Социальные (США) 1

Виджеты (США) 0

Шопинг (США) 0

Google News YouTube CNN.com The New York Times BBC The Washington Post NEWS Associated Press

facebook twitter g+ myspace YouTube LinkedIn flickr tumblr.

Google

amazon.com e!y Buy.com overstock.com Walmart BEST BUY WEBFOOT

Просто выберите нужные Вам "плитки" и нажмите "Создать WebMix" внизу страницы

Можно искать и по одной

Which tile would you like to add?

http://www.zooburst.com/

Click on the tile of your choice

ZooBurst

SlideBoom slideshare Calameo Prezi Scribd DocMe Mybook 280 Slides

Internet Images Maps News Weather

Google search

Jigsaw Planet ClassTools

GeoDart Game ProProfs

Вводим веб-адрес и жмем "Поиск"
Если нужная "плитка" уже есть, она появится. Теперь можно перетащить ее на выбранное место или отредактировать

Which tile would you like to add?

Если введя адрес, мы не нашли нужной плитки...

Sorry! There is no preset tile with this description available on Symbaloo (yet).
 Worries, you can try to search again or [click here to create your own tile](#), or [make a new webmix with it](#).

Создаем свою!

Update a tile

1. Add the address of the website
 Website

Адрес сайта **Тип контента**

2. Update a tile
 Add a name for the tile ' SlideBoom
Название "плитки"

Display the name on the tile
Будет отражаться только если поставим галочку

Textcolor Black White
Цвет текста

3. Update design of your tile
 Add the color of the tile
Цвет "плитки"

Add the icon for the tile
 SlideBoom
Добавить картинку из коллекции

OR

Или со своего компьютера

Update this tile **Закончили? Жмем!**

Симвалкоо: английский > русский > Показать оригинал

baloo
 start simple Предложить плитку Мой предложен плитку Помощь Назад к Symbaloo

Создать новую плитку для вашего webmix

Введите адрес веб-сайта

Если Вы столкнулись с таким "глюком": цвет плитки не выбирается; кнопка "Добавить" отсутствует

Просто вернитесь к английскому тексту

Как я могу создать новую плитку?
 Показать... заполните адрес сайта, вы можете добавить... Адрес должен начинаться с http://... Например http://www.amazon.com шаг создает плитку. Вы можете выбрать название, цвет и значок, чтобы плитку отличить от других. Хотите добавить плитку, которую можно найти на каждом Symbaloo пользователя через плитку поиска на главной странице? Это возможно! Помогите нам сделать ваши любимые сайты более видимыми для всех пользователей.

Создать плитку

Предварительный просмотр

Добавить иконку для плитки

ИЛИ

Или загрузите собственную иконку или изображение в плитку? Загрузите свое собственное изображение

www.toondoo.com/ Website

The link seems to be correct!

Update a tile
 Name for the tile ' tooo
И все сразу встанет на свои места!

Display the name on the tile

Textcolor Black White

Design your tile
 Add the color of the tile
И все сразу встанет на свои места!

Add the icon for the tile TeenDoo

OR

И все сразу встанет на свои места!

Update this tile to webmix

Каждую плитку Вы хотели бы добавить?
 Отменить

Нажмите на плитку по вашему выбору

Берем плитку курсором и перемещаем на выбранное место

Публикуем наш «WebMix»

Share Webmix

By sharing this webmix to the world, others will be able to find your webmix in the Symbaloo gallery and add it to their Symbaloo. You also have the option to send the link to friends or post it on a website.

Information about my webmix

Webmix Name Веб 2.0 для педагога **Название**

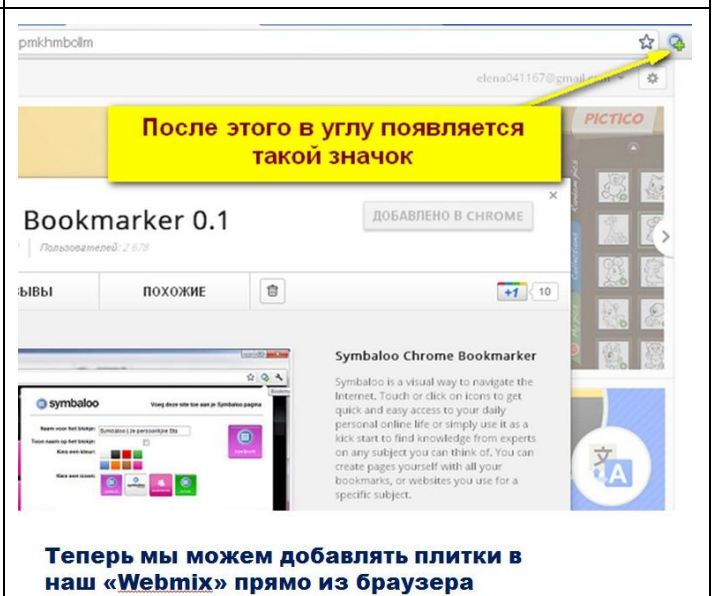
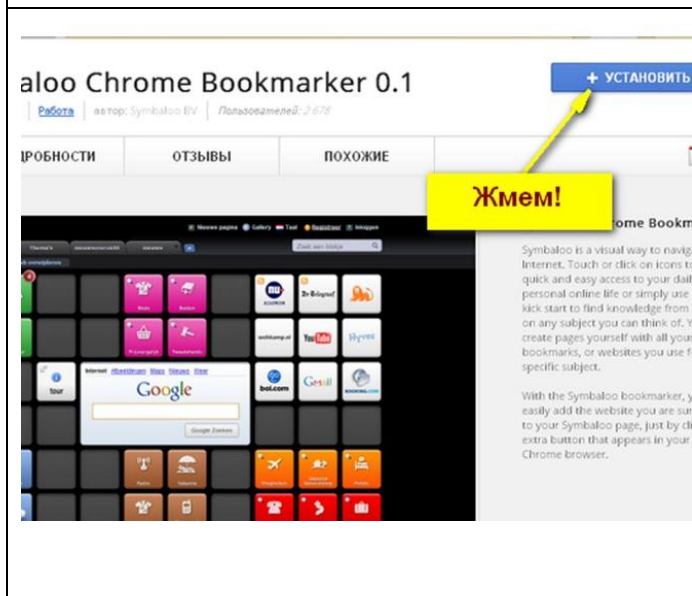
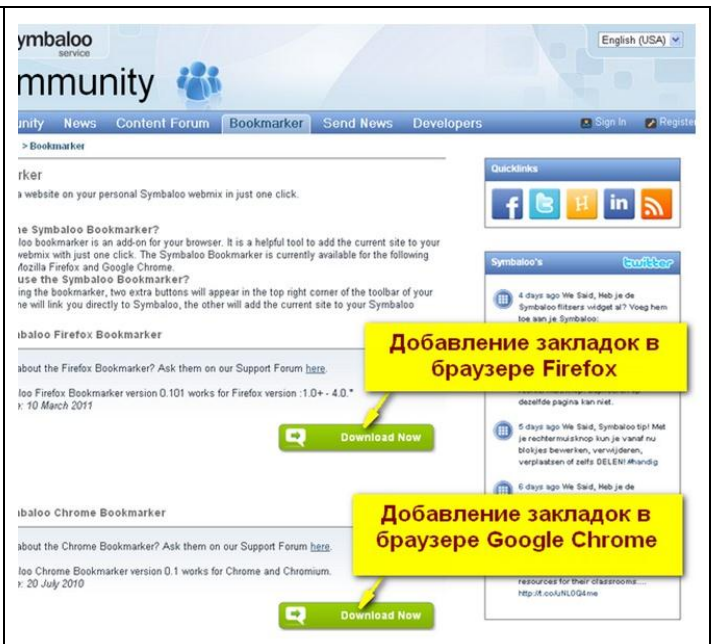
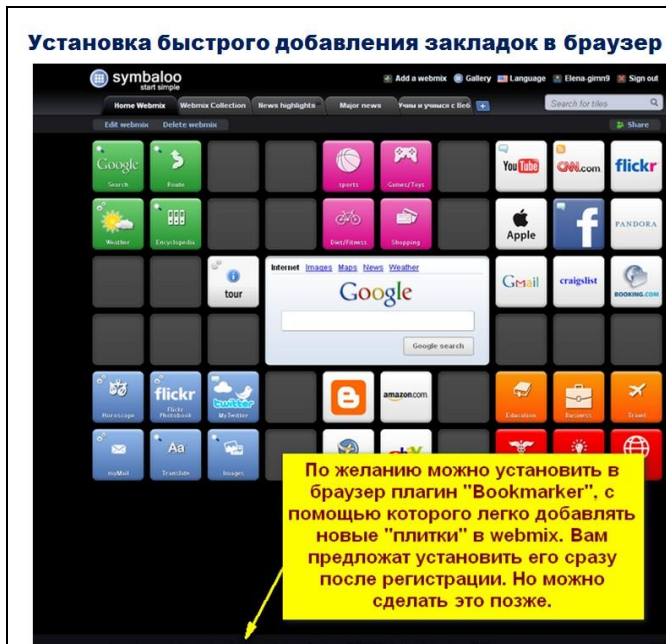
Webmix Description Сервисы веб 2.0 для использования в образовании **Описание**

Related Words (tags): веб 2.0 **Теги**

Share my webmix
 Publicly (available in Gallery) Privately (with friends)
Публичный **Приватный**

Share via Social Media facebook (Click here to login first) **или**

Жмем!



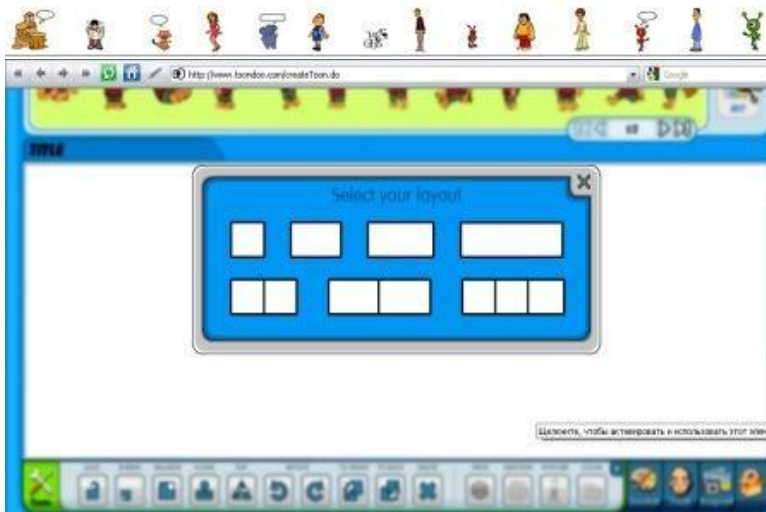
Итоговые творческие работы, также могут быть выполнены учащимися на основе сервисов веб 2.0. Приведем пример выполнения такой работы для роли художник-мультипликатор или аниматор. Учащимся предлагается нарисовать комикс самостоятельно, используя для этого любую из графических программ (Tux Paint и Paint.NET). А затем, на основе выполненных рисунков, составить из них комикс при помощи сервиса Toondoo. Сервис прост и удобен для работы учащихся. При организации данной работы можно воспользоваться следующей инструкцией:



Для создания комикса нужно зарегистрироваться на сайте www.toondoo.com. Перейди по ссылке на сервис «Комиксы».



Зайдя на главную страницу, нажать на раздел «Bookmaker» в правом углу, появится вот такая форма. Заполнив ее, ты сможешь работать над комиксом.



Нажав на книжку в правом верхнем углу, ты можешь выбрать форму, которую будешь заполнять

На сайте огромное количество картинок, они собраны в коллекции по темам, расположены коллекции вверху страницы, 3я кнопка слева – это различные фоны, нажимая на фигуру или фон, вы перетаскиваете ее на свою страницу, удалить ненужное можно используя функцию Delete внизу.

Облака различной конфигурации для надписей слов на 5 кнопке слева, открыв которую, найдите 4ую коллекцию, она предназначена для надписей на других языках, кроме английского, в том числе на русском.



Вы можете создать свой персонаж сами, используя возможности сайта по типу фоторобота, для этого нажмите на кнопку с фотоаппаратом и творите!



Нажав на кнопку, справа вверху каждой части, можно копировать картинку, а потом добавлять новые детали.

После того как вы сотворили нужное количество страниц, их нужно собрать в одну книгу комиксов, просто перетянув снизу на поверхность справа вот с такой надписью.



Вот так! И затем опубликовать, нажав на publish в конце страницы. Появится итоговая страница, куда надо занести название комикса (только набрав латиницей ваше русское название), можно краткое описание и тэги, нажать ОК в конце.



Работа готова, осталось только встроить его в блог/сайт веб-квеста.

Приведем еще один возможный вариант представления работы учащегося. Работа с картой [GeoDart Game](#) – создание игры по поиску объектов на карте. Создание такого рода игровых викторин на карте поможет связать события, персонажи, сюжеты и просто какие-то объекты с точками на географической карте и проверить эти знания у учащихся.

Инструкция по началу работы с сервисом:

U MAPPER BETA Create Map Explore Sign Up Login

GeoDart Game

GeoDart is a geography trivia game where users answer geographical questions by placing darts in the correct locations on the map. With the UMapper platform, you can build your own GeoDart game for any locale and use any questions on any map!

How do I create my own GeoDart Game?

The process of creating your own game is just like creating a standard map and consists of four simple steps. Watch the video below to see how to create your own game in minutes.

Most Popular Games

Countries and Capitals
Views: 112565 | Places: 6
Ready to put your geography skills to the test? Answer questions by clicking on the map. Speed counts, click as fast as you can.

USA States Trivia
Views: 80149 | Places: 0
Test your knowledge of the United States, place state locations on the map. Speed counts, click as fast as you can.

Start mapping!

Шаг 1

Join Our Mapping Club

Account Details

First Name* **Имя** Elena
Last Name* **Фамилия** Пономарева
Email Address* **E-mail** ponomareva-e...
Username* **Логин** Elena-gimn9
Password* **Пароль** *****
Confirm Password* *****

Already Have UMapper Account?
Login
Recover User Name or Password

1. Заполняем регистрационную форму

Are you a Robot? 96ce7
Вписываем код

2. Жмем «зарегистрироваться»

Шаг 2

U MAPPER BETA Create Map Explore My Maps Welcome, Elenagimn9 Logout

Welcome to the Jungle, Elenagimn9

Your last log in was on 2011-08-15 12:16:41

Жмем «Создать карту»

Account Information
Account: **Basic** View Details | Upgrade (Why?)
Edit Account Information
View Account Usage Details
Logout

Umapper API & Supported Plugins
UMapper supports remote map manipulation - all you need is to obtain API key and download one of our plugins. Currently only WordPress is supported, contact us if you need UMapper for your particular platform.

Шаг 3

Map Info: Родина великих ученых

1. Заполняем эту страницу;
2. переходим в следующую вкладку

Edit Info | **Templates** | User Permissions | Tags | Misc

Title*
Родина великих ученых

Description*
Найдите карты, которые были созданы или редактировались представленными учеными

Which map provider would you like to use?

Bing Maps Google OpenStreetMap CloudMade

CloudMade Stamen Yahoo

Upload Custom Map
Browse...

Русскоязычные карты - Google

Шаг 4

U MAPPER BETA | Create Map | Explore | My Maps

Return to Родина великих ученых by Elenaginn9 on October 17, 2011

Map Info: Родина великих ученых

Edit Info | Templates | User Permissions | Tags | Misc. Options

Which template would you like to use?

Default (Preview)
 Locked view (Preview)
 Unclustered markers (Preview)
 GeoDart Game (Preview)
 Weather (Preview)
 Twitter search (Preview)

Submit | Reset

Выбрать «создание игры»

Шаг 5

U MAPPER BETA | Create Map | Explore | My Maps

Return to Родина великих ученых by Elenaginn9 on October 17, 2011

Map Info: Родина великих ученых

Edit Info | Templates | User Permissions | Tags | Misc. Options

Who can view this map?

Just Me
 Anyone
 Specific People (enter Umap...

Who can edit this map?

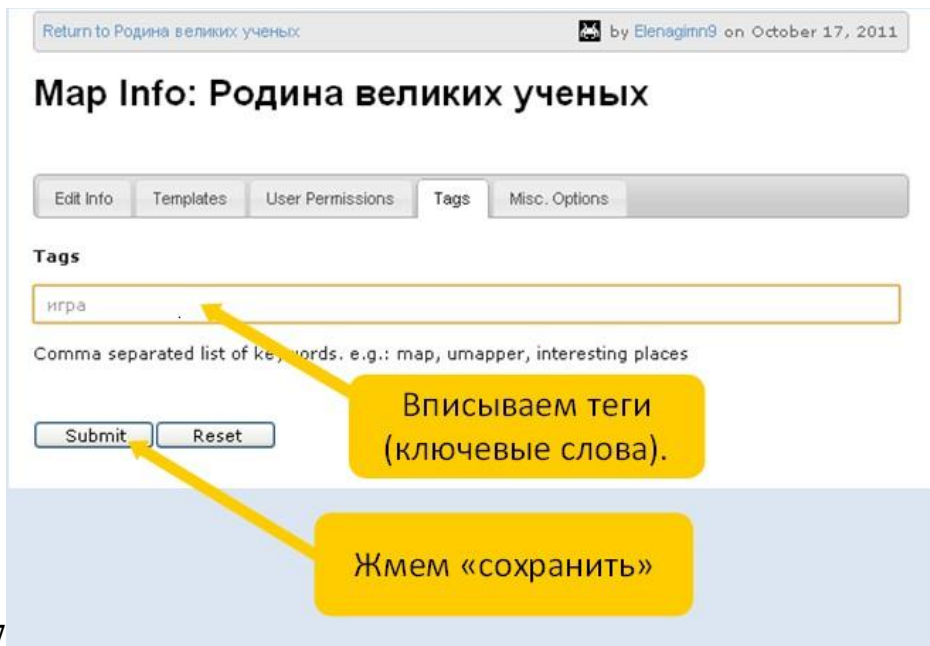
Just Me
 Map Wiki (anyone)
 Specific People (enter Umap...

Кто может смотреть карту? Все.

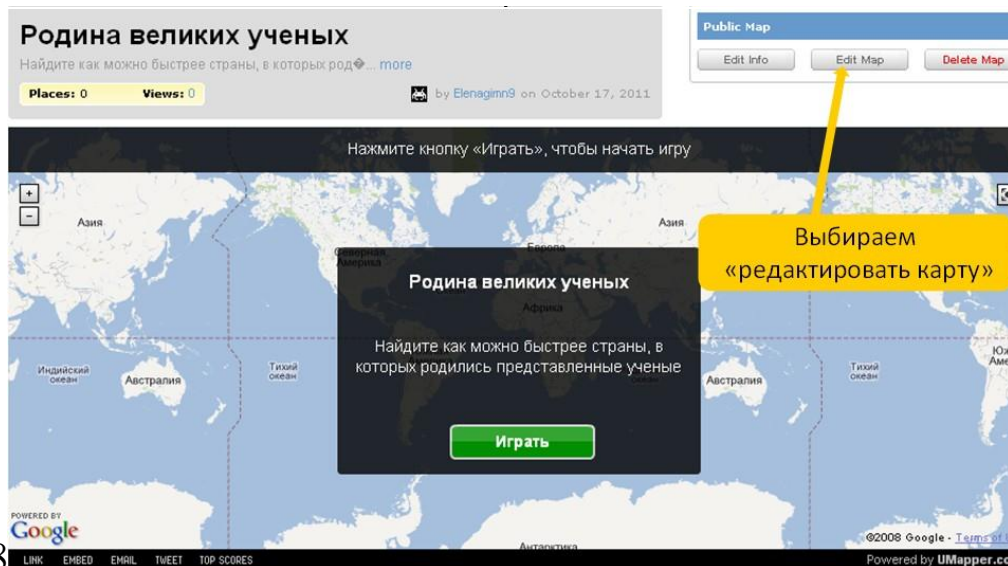
Кто может редактировать карту? Только я.

Шаг 6

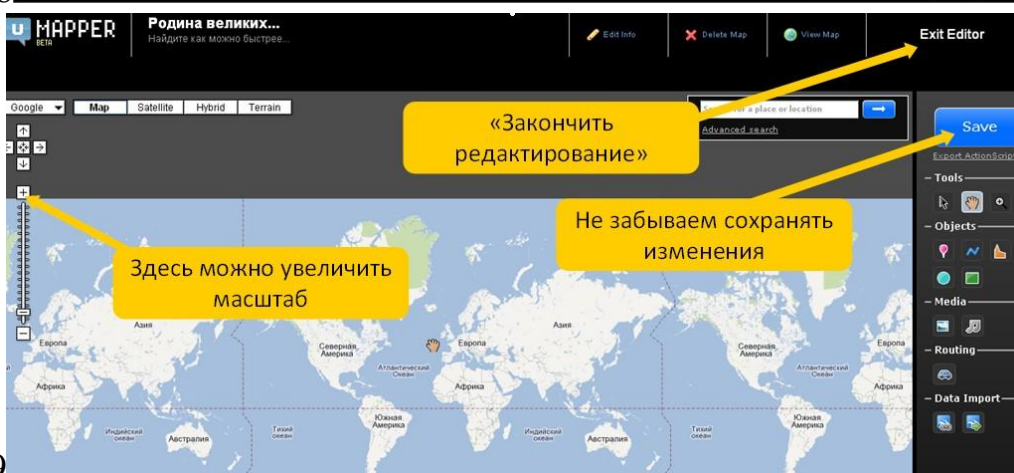
Submit | Reset



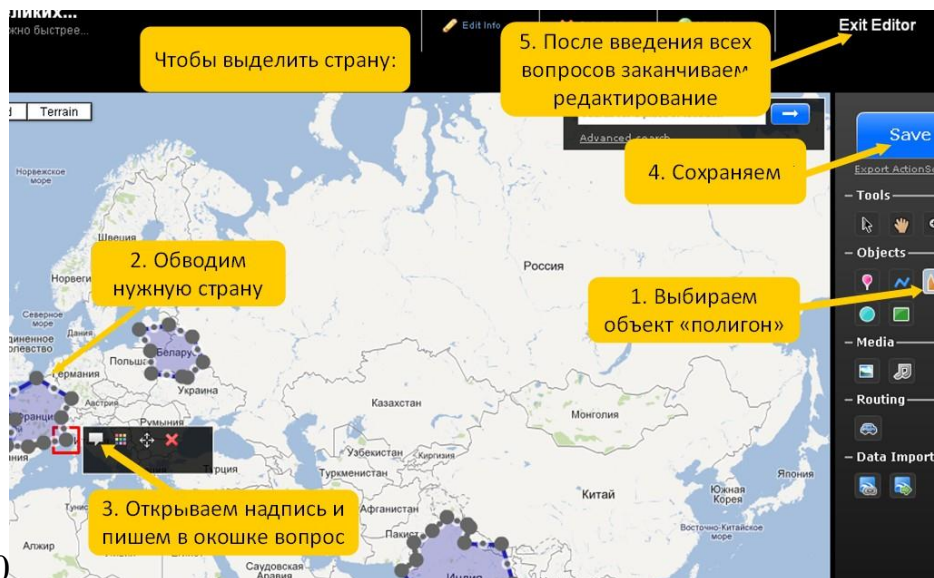
Шаг 7



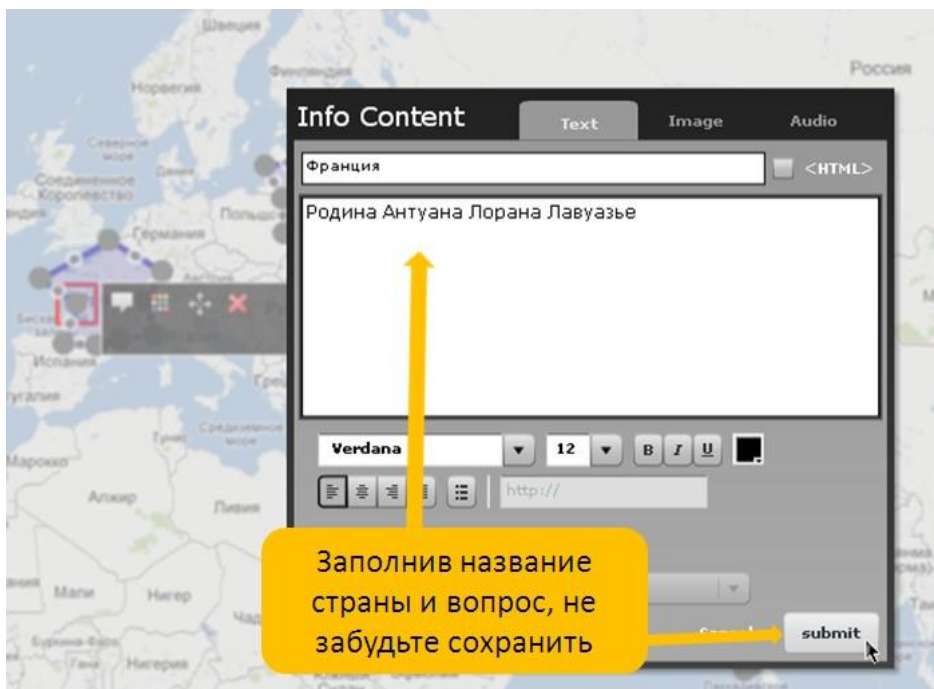
Шаг 8



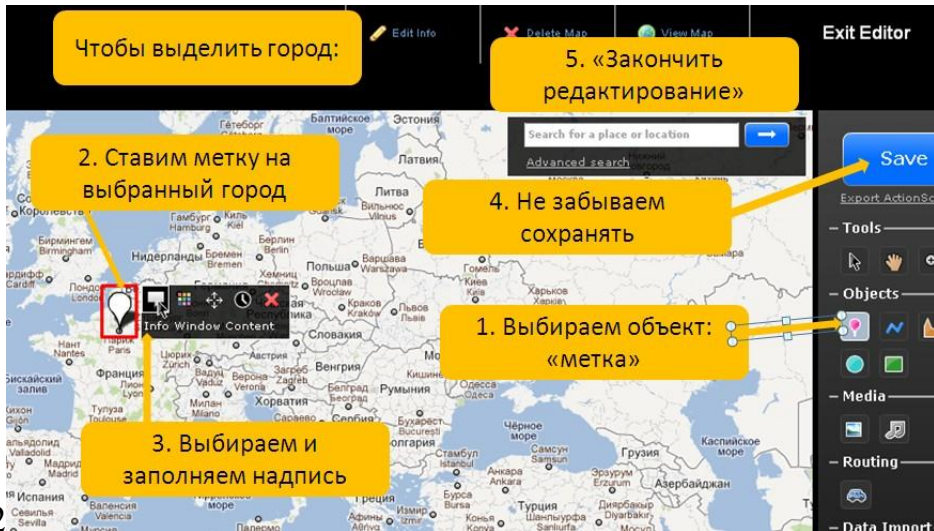
Шаг 9



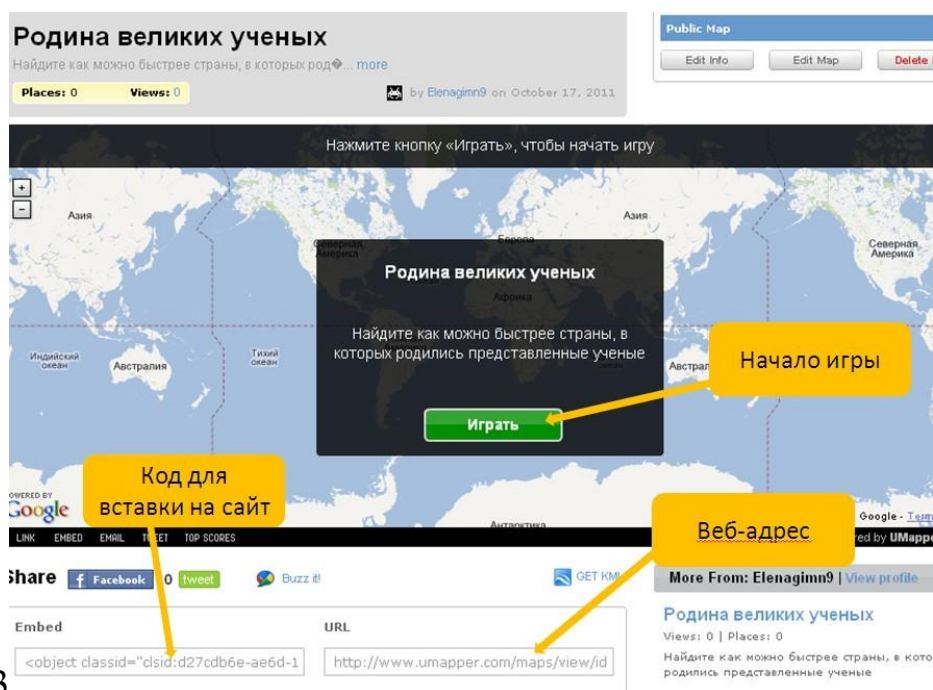
Шаг 10



Шаг 11



Шаг 12



Шаг 13

Конечно, у технологии Веб-квест есть и свои «минусы». Вряд ли подходит для этой технологии определение «здоровьесберегающая», так как практически невозможно регламентировать время работы участника проекта за компьютером. Каждой группе хотелось быстрее и качественнее выполнить задания. Иногда это было в ущерб здоровью, так как ученики проводили длительное время за компьютером. Здесь могут помочь родители, контролируя ситуацию.

Для того, чтобы решить эту проблему, совместно с учеником необходимо разработать правила работы за компьютером, провести беседы. Подготовка заданий Веб-квеста – трудоемкое занятие – и это тоже можно отнести к «минусам» технологии. Однако в этом «минусе» есть и свои «плюсы», так как работая над созданием Веб-квеста, учитель совершенствует профессиональную компетенцию, пользовательские навыки работы с компьютером и сетевыми ресурсами.

Эффективность образовательного Веб-квеста заключается в следующем: в результате выполнения заданий Веб-квеста, учащийся узнает много нового по теме курса, научится работать с сетевыми сервисами, и главное, повышается уровень познавательной активности школьников, на основе анализа личного опыта, появляется возможность проявить свои творческие способности.

Как оценить эффективность образовательного Веб-квеста?

Оценивание в веб-квесте самый сложный этап. Нужно оценить результат работы и вклад конкретного участника. На этом этапе должна быть обеспечена прозрачность. Еще до начала выполнения заданий ученику предлагается познакомиться с критериями оценивания и шкалой оценки. Оценить вклад каждого поможет таблица продвижения и раздел «Рефлексия», где нужно ответить на вопросы и самому оценить личный вклад в достижение цели веб-квеста.

Уровень предметных результатов отслеживается с помощью итогового теста. В тест включены вопросы по содержанию веб-квеста. Для выполнения итогового теста необходимо просмотреть результаты деятельности, так как вопросы связаны с конкретными заданиями. Рассмотрим на примере нашего курса один из вариантов итогового теста, который можно создать в форме гугл.

Итоговый тест веб-квеста «Анимационных дел мастер»

1. Что представляет собой принцип мультипликации? (для воспроизведения на экране движущихся изображений использовали вращающийся диск или ленту с рисунками, систему зеркал и источник света – фонарь).
2. Что означает слово «мультипликация» в переводе с латинского? («умножение»).
3. Когда и где впервые ожил рисунок? (в лаборатории бельгийского физика Ж. Плато в 1832).
4. Дата рождения рисованной мультипликации? (30 августа 1877 года).
5. Кто изобрел и запатентовал рисованную мультипликацию? (Эмиль Рено, брат Люмьер, Жозеф Плато, С. фон Штампфер).
6. Когда появилась графическая мультипликация? (1908г. художник-карикатурист Эмиль Коль, Франция).
7. Когда и кем были поставлены первые мультфильмы в России? (1911–1913 в России первые объёмные мультфильмы были поставлены режиссёром В. А. Старевичем).
8. Как назывался первый мультфильм В.А. Старевича? (1913г. «Стрекоза и муравей»).
9. 1969—1993 — Первый русский мультсериал «Ну, погоди!». Режиссёр: Вячеслав Котёночкин.
10. В 1999 году мультфильм «Старик и море» реж. Александра Петрова стал первым в истории кино мультфильмом для кинотеатров большого формата IMAX. В 2000 году этот же мультфильм был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар».
11. В 2003-м году «Ёжик в тумане» был признан лучшим мультфильмом всех времён и народов по результатам опроса 140 кинокритиков и мультипликаторов разных стран.
- 12.

Пример итогового теста учащегося для роли аниматоры– мультипликаторы (мультфильм Простоквашино)

1. Что нарисовано на картине, которая висит в первой серии в квартире родителей дяди Фёдора?
 - a) Книга, яблоки и кружка
 - b) Ваза с цветами и порезанные яблоки
 - c) Ваза с тропическими фруктами

- d) Семейный портрет дядя Фёдора и его родителей
2. За сколько метров от Простоквашино дядя Фёдор и кот Матроскин встретили Шарика?
- a) 2000
 - b) 1000
 - c) 500
 - d) 100
3. На какой курорт ездили отдыхать родители дяди Фёдора во второй части мультфильма?
- a) Канары
 - b) Сочи
 - c) Крым
 - d) Моршин
4. Какую машину завели дядя Фёдор и его папа в третьей части?
- a) Жигули
 - b) Москвич
 - c) Запорожец
 - d) Таврия
5. Какой фразе кот Матроскин обучил галчонка в первую очередь?
- a) Кто там?
 - b) Войдите!
 - c) Кто стучит?
 - d) Привет!
6. Как звали корову Матроскина?
- a) Нюрка
 - b) Мурка
 - c) Маська
 - d) Нелька
7. Какую сумму взял в третьей части Печкин с Матроскина за доставку Шарика телеграммы о том, чтобы тот сходил в лес за ёлкой?
- a) Рубль двадцать
 - b) 75 копеек
 - c) Рубль пятьдесят
 - d) Пятьдесят копеек

8. Какой формы очки носила мама дяди Фёдора?
- a) Круглые
 - b) Овальные
 - c) Прямоугольные
 - d) Ромбические
9. В первой серии мультфильма дядя Фёдор заболел. Что, по мнению Шарика, стало причиной болезни?
- a) Дядя Фёдор бегал под дождём без зонта
 - b) Матроскин напоил его холодным молоком
 - c) Сам Шарик забыл протопить дом и дядя Фёдор перемерз ночью
 - d) Дядя Фёдор наелся мороженого после того как они нашли клад
10. Какой рост был у дяди Фёдора в первой серии мультфильма?
- a) Метр и десять сантиметров
 - b) Полтора метра
 - c) Метр двадцать сантиметров
 - d) Рост ни разу не озвучивался

мультфильм Алёша Попович и Тугарин Змей

1. В каком городе жил Алёша Попович?
- a) Новгород
 - b) Псков
 - c) Ростов
 - d) Архангельск
2. Что дед Тихон прятал в иконе?
- a) Спички и свечу
 - b) Волшебное кольцо
 - c) Бублик с маком
 - d) Свинью-копилку
3. Как звали ослика, на котором ехала Любава?
- a) Иа
 - b) Моисей
 - c) Соломон
 - d) Святогор
4. Какую фразу любил повторять Алёша Попович?
- a) Постоим за землю русскую!

- b) Отстоим честь люда ростовского!
 - c) Отведайте силушки богатырской!
 - d) Один в поле не воин.
5. Где Тугарин назначил Алёше встречу, когда похитил Любаву?
- a) У старого дуба
 - b) Возле указательного камня
 - c) В старой пещере
 - d) Возле чистого озерца
6. Что держал в руке Князь Киевский, когда Алёша Попович вошёл к нему в палаты, забирать золото, отданное на сохранение?
- a) Куриную ножку
 - b) Бокал вина
 - c) Бутерброд с колбасой
 - d) Яблочко наливное
7. Кто в финале мультфильма писал летопись?
- a) Ослик Моисей
 - b) Дед Тихон
 - c) Конь Юлий
 - d) Князь Киевский
8. Сколько лет было Любаве?
- a) 15
 - b) 16
 - c) 18
 - d) 20
9. Какое число стало проигрышным для Юлия, когда он играл с деревом на два полцарства?
- a) Семь
 - b) Два
 - c) Четыре
 - d) Восемь
10. Чего боялся дед Тихон?
- a) Смерти
 - b) Пауков
 - c) Высоты
 - d) Женитьбы

В итоге деятельность каждого участника оценена с нескольких позиций: учителя, независимый результат, полученный в ходе тестирования, и самооценка.

Критерии оценки работ учащихся

	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно
Понимание задания	Работа демонстрирует точное понимание задания	Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней; используется ограниченное количество источников.	Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме; используется один источник, собранная информация не анализируется и не оценивается.
Выполнение задания	Оцениваются работы разных периодов; выводы аргументированы; все материалы имеют непосредственное отношение к теме; источники цитируются правильно; используется информация из достоверных источников.	Не вся информация взята из достоверных источников; часть информации неточна или не имеет прямого отношения к теме.	Случайная подборка материалов; информация неточна или не имеет отношения к теме; неполные ответы на вопросы; не делаются попытки оценить или проанализировать информацию.
Результат работы	Четкое и логичное представление информации; вся информации имеет непосредственное отношение к теме, точна, хорошо структурирована и отредактирована. Демонстрируется критический анализ и оценка материала, определенность	Точность и структурированность информации; привлекательное оформление работы. Недостаточно выражена собственная позиция и оценка информации. Работа похожа на другие ученические работы.	Материал логически не выстроен и подан внешне непривлекательно; не дается четкого ответа на поставленные вопросы.

	позиции.		
Творческий подход	Представлены различные подходы к решению проблемы. Работа отличается яркой индивидуальностью и выражает точку зрения микрогруппы.	Демонстрируется одна точка зрения на проблему; проводятся сравнения, но не делаются выводов.	Ученик просто копирует информацию из предложенных источников; нет критического взгляда на проблему; работа мало связана с темой веб-квеста.

Методическая оценка веб-квестов

Критерии методической оценки веб-квестов, которые разработали В. Dodge и Т. March, направлены на определение степени реализации поставленных задач в каждом разделе квеста:

- Введение – мотивирующая и познавательная ценность.
- Задание – проблемность, четкость формулировки, познавательная ценность.
- Порядок работы и необходимые ресурсы – точное описание последовательности действий; релевантность, разнообразие и оригинальность ресурсов; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличие методической поддержки – вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры – адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.
- Оценка – адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.
- Заключение – взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный веб-квест.

Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата.

Б.Додж (<http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>) рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работы,
- качества аргументации,
- оригинальности работы,
- навыков работы в микрогруппе,
- устного выступления,
- мультимедийной презентации,
- письменного текста и т.п.

Опыт показывает, что самыми суровыми судьями работ являются сами учащиеся. Здесь важно в заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное

обсуждение. Открытое оценивание собственной работы и работы коллег позволяет учиться быть корректными в высказывании замечаний, определять наиболее интересные находки в выполненных заданиях, формулировать собственные критерии оценивания.

Попутешествуйте по существующим веб-квестам. Обратите внимание на организацию веб-квестов, на критерии оценки, задания, роли:

– <https://sites.google.com/site/kakpomocplanetezemla/home> (образовательный веб-квест «Как помочь планете Земля?»).

– [Образовательный сайт Лихолетовой Наталии Викторовны http://sites.google.com/site/civilizaciasrednevekova/home](http://sites.google.com/site/civilizaciasrednevekova/home) (Цивилизация эпохи средневековья).

– <http://www.spodon.ru/quest/terror/index.html> (Веб-квест «Терроризм»).

– <http://www.kvect.blogspot.com/> (Веб-квест по литературе «В гостях у помещиков» (По поэме Н.Гоголя «Мертвые души»)).

– <http://school-sector.relarn.ru/tanya/schoolweb/gimn1/webquest/index.htm> (Веб-квест «Защитим Байкал»).

– <http://www.spodon.ru/quest/biron/index.html> (Веб-квест. Д. Байрон).

– <http://www.spodon.ru/quest/dream/index.html> (Веб-квест «Создай компьютер своей мечты»).

– <http://www.spodon.ru/quest/prestupnost/index.html> (Веб-квест «Преступность несовершеннолетних»).

– <http://shatunova58.narod.ru/index.htm> (Веб-квест «Цивилизации России»).

– <http://gomulina.newhost.ru/method/qwest1.html> (Веб-квест «Наблюдение солнечной активности»).

– <http://www.un.org/russian/cyberschoolbus/childsoldiers/webquest/index.asp> (Веб-квест «Дети – солдаты»).

– <http://school-sector.relarn.ru/dckt/projects/webquest/navbar.htm> (Веб-квест «Тропами горного Алтая»).

– http://visheratinav.ucoz.ru/news/proforientacionnaja_igra_veb_kvest_put_k_professii/2011-04-01-81 (Профориентационная игра веб-квест «Путь к профессии»).

– http://trc-olhon.ucoz.ru/index/veb_kvesty_uchashhikhsja/0-61 (Веб-квесты учащихся).

Можно ли отнести веб-квест к лично-ориентированным технологиям? Конечно. Каждый выбирает направление деятельности в зависимости от личных интересов. В конкретном примере предложены на выбор пять ролей. Учащийся может выбрать удобный для него темп выполнения задания. Выбор способа изучения материала тоже выбирается участником индивидуально.

Кроме этого, технология веб-квест направлена на формирование качеств и умений 21 века. Деятельность в рамках веб-квест предполагает творческий подход к выполнению заданий. В ходе этого процесса формируется способность сообща решать учебные проблемы. Умение работать в команде,

ответственность за результат совместной деятельности являются также результатами применения технологии веб-квест.

Сейчас особое внимание в образовании уделяется формированию группы компетенций, относящиеся к деятельности человека: компетенция познавательной деятельности; компетенции информационных технологий; компетенции деятельности. Для формирования этой группы компетенций у учащегося образовательная деятельность школы должна быть ориентирована на решение практических задач, имеющих отношение к будущей профессиональной деятельности школьников, и нацелена на помощь им в жизненном и профессиональном самоопределении. Одной из наиболее успешных форм обучения, позволяющих ученику оценить свои знания и возможности в той или иной профессии на основе развития своих природных способностей и личностных качеств, познать себя, ощутить практическую востребованность различных специальностей и свою конкурентоспособность на рынке труда, являются веб-квесты.

Веских причин для использования веб-квестов достаточно много. Это легкий способ включения Интернета в учебный процесс, при этом не требуется особых технических знаний. Квест может выполняться индивидуально, но групповая работа при решении квеста является более предпочтительной. При этом достигаются две основные цели обучения – коммуникация и обмен информацией. Квесты развивают критическое мышление, а также умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. У учащихся повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности обучения.

Участие в квест-проекте позволяет смоделировать, проиграть ситуацию, которая вскоре может возникнуть в самостоятельной жизни, подготовиться к ней. Ученик вместе со своим персонажем учится ориентироваться в различных обстоятельствах, давая объективную оценку своему поведению, учитывая возможности других людей, устанавливая с ними контакты и влияя на их интересы. Участники веб-проекта, имеют возможность «примерить себя» к профессии, оценив свои знания и возможности, познать себя, оценить практическую востребованность различных специальностей и свою конкурентоспособность на современном рынке труда.

Хорошо структурированный, интересно оформленный сценарий квеста инициирует рассмотрение проблем с различных точек зрения, заставляет думать, требует от участника критического мышления. Распределяя роли в проекте, школьники оценивают свои знания и возможности, с позиции максимально эффективного их использования в совместной деятельности, что, в конечном итоге, должно привести к правильному решению поставленной проблемы. Участвуя в веб-квесте они активно используют информационное пространство Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности, анализируя, критически осмысливая и перерабатывая материалы предложенных преподавателем или найденных самостоятельно ресурсов,

развивая одну из социально – значимых компетентностей – информационную компетентность.

Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде web-сайтов созданных самими детьми позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

При работе с компьютерными технологиями меняется и роль педагога, основная задача которого – поддерживать и направлять развитие личности учащихся, их творческий поиск. Отношения с учениками строятся на принципах сотрудничества и совместного творчества. В этих условиях неизбежен пересмотр сложившихся сегодня организационных форм учебной работы: увеличение самостоятельной индивидуальной и групповой работы учащихся, отход от традиционного урока с преобладанием объяснительно-иллюстративного метода обучения, увеличение объема практических и творческих работ поискового и исследовательского характера.

Использование средств новых информационных технологий и возможностей компьютера как средства познания повышает уровень и сложность выполняемых задач, дает наглядное представление результата выполненных действий, возможность создавать интересные исследовательские работы, проекты.

В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

Исходя из описанного выше, можно сделать вывод: технология веб-квест направлена на достижение результатов, соответствующих требованиям ФГОС. Успешность использования технологии веб-квест в образовательном процессе зависит от многих факторов. Одним из них является профессионализм педагога, его творческий потенциал.

Литература

1. Андреев А.А. Введение в Интернет-образование: учеб. пособие / А.А. Андреев. – М.: Логос, 2003. – 76 с.
2. Андреев А.А. Дидактические основы дистанционного обучения: статья // <http://www.iet.mesi.ru/br/31b.htm>.
3. Андреев А.А. Методические аспекты использования форумов при проведении занятий в Интернете / А.А. Андреев // Информатика и образование. – 2006. – № 4. – С. 13-16.
4. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия) / В.П. Беспалько. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2002. – 352 с.
5. Быховский Я.С. Образовательные web-квесты: статья // <http://www.ito.su/1999/III/1/15.html>.

6. Быховский Я.С. Учитель.ру: Опыт: Как создать веб-квест для самостоятельной работы учащихся?: статья // <http://www.teacher.fio.ru/news.php?n=59&c=1529>.
7. Виды самостоятельной работы студентов в Internet: статья // <http://www.courses.urch.ac.ru/eng/u7-10.html>.
8. Дерешко Б.Ю. Компьютерные технологии в образовании: новые возможности и перспективы / Б.Ю. Дерешко // Телекоммуникации и информатизация образования. – 2002. – № 4. – С. 78-85.
9. Конкурс ThinkQuest для школьников, студентов и их наставников по созданию web-сайтов образовательной тематики. – Электрон. дан. – Режим доступа: / <http://www.thinkquest.ru>.
10. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся: статья // http://www.vio.fio.ru/Vio_07/resource/Print/art_1_12.htm.
11. Полат Е.С. Метод проектов: статья // http://www.iteach.ru/metodika/a_2wn3.esp.
12. Учебные проекты с использованием Microsoft Office: учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 230 с.
13. Якушина Е.В. Обучение подростков работе с Интернетом : статья // <http://www.ioso.ru/ts/s010608/yakushina.htm>.