

WEB-КВЕСТ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО МАТЕМАТИКЕ

Кочнева И.С.,

учитель математики МБОУ «СОШ №1»

Внеурочная деятельность, наряду с уроками, – одна из главных форм организации учебно-воспитательного процесса в школе. Не секрет, что обучающиеся на уроках устают от «сухого» преподавания весьма объемного материала, многое из которого нужно еще и заучить. Внеурочная же работа предоставляет большие возможности для возбуждения интереса обучающихся к изучаемым предметам.

В Федеральном государственном образовательном стандарте внеурочной деятельности уделено особое внимание как обязательной части основной образовательной программы, направленной на достижение личностных и метапредметных результатов.

Внеурочная деятельность понимается сегодня как деятельность, организуемая с классом для удовлетворения потребностей школьников в содержательном досуге, для развития значимых качеств личности, реализации творческой и познавательной активности, участия в самоуправлении и общественно полезной деятельности [1].

В рамках внеурочной деятельности мной был разработан элективный курс «Решение практико-ориентированных задач по математике» для 5-7 классов. Целью курса является обобщение, углубление и систематизация знаний по решению текстовых задач, повышение уровня математической культуры обучающихся, а также развитие логического мышления. Чтобы

разнообразить учебный процесс, сделать его живым и интересным, в своей работе я использую технологию web-квеста.

Quest - в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями и игрой.

Разработчиком web-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Web-квест – это современная интернет-технология, основанная на проектном методе обучения, предполагающая поисковую деятельность обучающихся с четкой управляющей ролью, с применением новых информационно-коммуникационных средств. Web-квест (по определению Быховского Я.С.) - это сайт в Интернете с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие web-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными [2].

Web-квест имеет четкую структуру. Он состоит из следующих разделов:

- Введение (вступление) - краткое описание темы web-квеста. Этот раздел предназначен для привлечения интереса обучающихся.
- Центральное задание - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата.
- Порядок работы и необходимые ресурсы - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над web-квестом.

- Оценка - описание критериев и параметров оценки выполнения web-квеста, которое представляется в виде бланка оценки.
- Заключение - краткое описание того, чему смогут научиться обучающиеся выполнив данный web-квест.
- Использованные материалы - ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания web-квеста.

Этапы работы над web-квестом:

Начальный этап (командный). Обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, распределяются роли в команде.

Ролевой этап. Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над web-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Задачи: 1) поиск информации по конкретной теме; 2) создание материалов; 3) доработка материалов для выступления.

Заключительный этап. Команда работает совместно. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, логичность, подходы к решению проблемы, индивидуальность. В оценке результатов принимают участие, как преподаватели, так и обучающиеся путем обсуждения или голосования.

Ключевым разделом любого web-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя и участников команды. Этими же критериями пользуется и учитель. Web-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата [2].

Работа обучающихся в таком варианте проектной деятельности, как web-квест, развивает ряд компетенций: работа в команде; самообучение и самоорганизация; умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; навык публичных выступлений.

В рамках изучения темы «Решение задач на проценты» мною был разработан web-квест «Проценты вокруг нас» с помощью конструктора сайтов Google.

Ссылка на web-квест:

<https://sites.google.com/site/procentyvokrugnas201737/home>

Возрастная категория: 5-7 классы.

Время прохождения web-квеста: 2 недели.

Оборудование: компьютер, выход в сеть Интернет.

Цель: показать, что тема «проценты» имеет широкое практическое применение в разных сферах жизни человека, что изучение процентов и умение производить процентные вычисления для каждого человека просто необходимы.

Задачи:

- Изучить историю происхождения процента.
- Систематизировать знания и умения по теме «Проценты», полученные в 5 и 6 классах, разработав алгоритмы решения основных задач на вычисление процентов.
- Определить сферу практического применения процентов.

Роли: историк, математик, статист, аналитик, социолог.

Формируемые УУД при работе с Web-квестом:

Личностные УУД - оценивать ситуации и поступки, объяснять смысл своих оценок, мотивов, целей.

Регулятивные УУД – определять и формулировать цель, осуществлять действия по реализации плана, соотносить результат своей деятельности с целью и оценивать его.

Познавательные УУД – извлекать информацию, перерабатывать информацию, преобразовывать информацию из одной формы в другую и выбирать наиболее удобную для себя форму.

Коммуникативные УУД - доносить свою позицию до других, владея приемами монологической и диалогической речи, понимать другие позиции (взгляды, интересы), договариваться с людьми, согласуя с ними свои интересы и взгляды, для того чтобы сделать что-то сообща [3].

Планируемые результаты:

Предметные: уметь в процессе реальной ситуации использовать понятие процента и умения решать основные типы задач на проценты.

Личностные: умение работать в группе, слушать собеседников и вести диалог, аргументировать свою точку зрения.

Метапредметные: уметь воспроизводить смысл понятия проценты; уметь обрабатывать информацию; формировать коммуникативную компетенцию обучающихся; выбирать способы решения задач в зависимости от конкретных условий; контролировать и оценивать процесс и результаты своей деятельности.

Web-квесты помогают достичь предметных, метапредметных и личностных результатов обучения. Хорошо структурированный, интересно оформленный сценарий квеста инициирует рассмотрение проблем с различных точек зрения, заставляет думать, требует от участника критического мышления. У обучающихся повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению эффективности обучения. Участие в web-квестах дает обучающимся новые знания, умение пользоваться глобальными информационными ресурсами, современными средствами телекоммуникации, новыми пакетами прикладных

программ, совершенствуются навыки делового коллективного общения, совместного решения проблем [4].

Список литературы

1. Подгорнова А.А. «Квест как универсальная форма организации внеурочной деятельности школьников» <https://bal-sch16.edumsko.ru>
2. Кабицкая Л.И. «Веб-квест как форма организации внеклассной работы» <http://www.docme.ru/doc/280992>
3. Романцова Ю.В. «Веб-квест как способ активизации учебной деятельности» <http://festival.1september.ru/articles/513088/>
4. «Веб-квест как активная форма организации проектной урочной и внеурочной деятельности учащихся» <https://infourok.ru/vebkvest-kak-aktivnaya-forma-organizacii-proektnoy-urochnoy-i-vneurochnoy-deyatelnosti-uchaschihsya-2913168.html>