

III Международная конференция учащихся
«НАУЧНО-ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ»

Секция: Краеведенье

Разработка краеведческого веб-квеста «Агент.58»

Автор: Ахтямова Алина Анверовна,
обучающаяся 11 класса МБОУ СОШ
№12 г. Пензы имени В.В. Тарасова

Руководители:

Садова Анастасия Васильевна,
учитель информатики и ИКТ
высшей категории МБОУ СОШ №12
г. Пензы имени В.В. Тарасова

Пенза, 2022

Оглавление:

Введение	3-4
Глава 1. Веб-квест – новая образовательная технология	5
1.1. Понятие веб-квеста.....	5
1.2. Виды заданий для веб-квеста.....	6
1.3. Структура веб-квеста.....	7
1.4. Этапы работы над веб-квестом.....	8
Глава 2. Разработка веб-квеста «Агент.58»	9
2.1. Определение темы веб-квеста.....	9-10
2.2. Выбор платформы для размещения веб-квеста.....	10
2.3. Создание сайта для размещения веб-квеста.....	10-14
2.4. Разработка заданий веб-квеста.....	14-20
2.5. Проведение веб-квеста "Агент.58".....	21
Заключение	22
Библиографический список	23

Введение

21 век - это период интенсивного поиска новых идей в образовании. Не секрет, что у современных школьников наблюдается снижение интереса к чтению, к работе с учебниками, но в то же время для них характерен высокий интерес к информационным технологиям, к самостоятельной работе на компьютере, в Интернете. Поэтому разумно использовать этот интерес в учебном процессе.

Современные требования ФГОС к организации внеурочной деятельности учащихся предусматривают такие формы работы учащихся как проектная и исследовательская деятельность.

В процессе такой деятельности формируется человек, умеющий действовать не только по образцу, но и самостоятельно получающий необходимую информацию из максимально большего числа источников, умеющий ее анализировать, выдвигать гипотезы, строить модели, экспериментировать и делать выводы, принимать решения в сложных ситуациях.

Один из вариантов организации проектной и исследовательской деятельности это использование технологии веб-квестов.

Воспитать настоящих граждан – патриотов своей Родины невозможно без изучения родного края. Именно поэтому в настоящее время повышается интерес к изучению родного края, к его истории, культуре, традициям. В воспитании гражданина и патриота нашей родины особенно важная роль всегда принадлежала общеобразовательной школе. Именно школа должна давать знания о своем родном крае, прививать соответственное отношение к истории, культуре своего народа. Знакомясь с биографией своих земляков обучающиеся начинают понимать связь времен, преемственность поколений. Изучение родного края способствует воспитанию патриотизма, дает возможность привлечь к поисково-исследовательской деятельности.

Цель проекта:

Создание веб – квеста краеведческой направленности

Задачи:

- 1) Изучить литературу по теме «Веб-квест»
- 2) Изучить сервисы для создания веб - квестов
- 3) Выбрать учебные дисциплины для создания веб - квестов
- 4) Провести анализ тем учебных дисциплин, по которым необходимо создать веб - квест
- 5) Подобрать необходимый материал для создания заданий веб - квеста

Гипотеза

Веб-квест является эффективным средством интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения

Объект: веб-квест как средство интеграции Интернета в различные учебные предметы

Предмет: краеведческий веб-квест «Агент.58»

Планируемый результат: приобретение навыков создания веб - квестов, представление разработанного веб–квеста на занятиях внеурочной деятельности, расширение кругозора обучающихся, пополнение знаний об истории Пензенской области, ее выдающихся людях, воспитание чувства гордости за своих земляков.

Практическая значимость: разработанный веб–квест может быть использован для работы с обучающимися как на уроке (история родного края), так и во внеурочной деятельности.

Перспективы: разработка серии веб – квестов, посвященных другим учебным дисциплинам.

Глава 1. Веб-квест – новая образовательная технология

1.1. Понятие веб-квеста

Квест (англ. quest) — в переводе с английского языка это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также это слово служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Веб-квест — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-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. Технология веб- квеста позволяет создать условия для наиболее полной реализации способностей и склонностей ребенка; характеризуется отсутствием «готовых к употреблению знаний» и «упрощенных и клишированных формул» решения поставленных задач, «полной вовлеченностью в поисковую деятельность» и «связью с реальной жизнью». Она способствует реализации основных принципов системно-деятельностного подхода: возрастание роли внеурочной деятельности; создание условий для совместной деятельности учащихся при минимальном участии учителя; разнообразие предоставленных возможностей для развития личности и дифференциация обучения. Технология веб- квеста способствует формированию навыков самостоятельной работы, которая является одним из главных компонентов формирования универсальных учебных действий, что впоследствии формирует потребность в постоянном саморазвитии.

1.2. Виды заданий для веб-квеста

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Им определены следующие виды заданий для веб-квестов.

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

1.3. Структура веб-квеста

Ясное *вступление*, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (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 задания. Этот список должен быть аннотированным.

Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

Описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

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 и др.).

Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

1.4. Этапы работы над веб-квестом:

- Начальный этап - знакомство участников квеста с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде.

- Рольевой этап - персональная работа участников квеста в соответствии с выбранными ролями, по предоставленному плану, с использованием указанных ресурсов. В процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами, текстовыми материалами и в среде Интернет. Готовиться итоговый отчет о выполнении работы по своей роли, он может быть представлен в виде презентации, реферата, буклета и т.д.

- Заключительный этап - проводится урок или внеклассное мероприятие, на котором участники веб-квеста знакомят приглашенных гостей и своих одноклассников с результатами исследований, которые оцениваются по заранее объявленным критериям.

Как же создать веб-квест?

Сначала необходимо определиться с темой квеста.

Далее выбираю в интернете систему, платформу на которой будет размещен сайт с квестом. Сервисов, предлагающих бесплатное создание сайтов много: Ucoz, Google, Wix.com, Яндекс.народ, и т.д...

На следующем этапе необходимо придумать задания, роли участникам квеста. Найти источники информации, которыми будут пользоваться участники при выполнении заданий.

Далее разрабатываем систему оценивания выполненной работы участников.

Заключительный этап – публикация квеста в сети Интернет или локальной сети школы.

Глава 2. Разработка веб-квеста «Агент.58»

2.1. Определение темы веб-квеста

Веб-квесты можно использовать для работы с обучающимися как на уроке, так и во внеурочной деятельности. Мы разработали веб-квест, предназначенный для внеурочной деятельности обучающихся среднего звена, посвященный изобретателям Пензенской области. Изучение родного края актуально в любые времена. Российский академик Д. С. Лихачев отмечал, что только «любовь к родному краю, знание его истории – основа, на которой и может существовать рост духовной культуры всего общества». Воспитать настоящих граждан – патриотов своей Родины невозможно без изучения родного края. Именно поэтому в настоящее время повышается интерес к изучению родного края, к его истории, культуре, традициям. Краеведение своими корнями уходит в далекое прошлое. У всех народов мира, во все времена были люди, которые прославляли свой край. В воспитании гражданина и патриота нашей родины особенно важная роль всегда принадлежала общеобразовательной школе. Именно школа должна давать знания о своем родном крае, прививать соответствующее отношение к истории, культуре своего народа. Знакомясь с биографией своих земляков обучающиеся начинают понимать связь времен, преемственность поколений. Изучение родного края способствует воспитанию патриотизма, дает возможность привлечь к поисково – исследовательской деятельности. Предлагаемый нами веб – квест направлен на изучение родного края, путем открытий и сориентирован не на запоминание школьниками предоставленной информации, а на активное участие ими в процессе ее приобретения. Веб-квест состоит из набора заданий, посвященных деятельности знаменитых изобретателей Пензенской области, выполняя которые участники, выступают в роли детективов, ведущих расследование. Работа над заданиями веб-квеста (делами) ставит участников в деятельностную

позицию, заставляет анализировать ситуацию, искать объекты на основании предложенных отдельных признаков – все это способствует усвоению новых форм и практик без прямой их передачи. При прохождении всего веб-квеста у участников происходит полное осмысление темы, лежащей в основе веб-квеста, им открываются новые знания, отрабатываются умения сравнивать, анализировать, делать выводы. При составлении веб-квеста мы учитывали некоторые особенности. Например, наличие системы подсказок или «улик». Это нужно для того, чтобы участник не «заблудился» при выполнении задания и для поддержания мотивации успеха, ведь если задание не будет выполнено, то и дальше продвинуться будет невозможно.

2.2. Выбор платформы для размещения веб-квеста

Протестировав несколько платформ для создания сайта с квестом, мы остановили свой выбор на платформе Wix.com

Wix – одна из лучших платформ для создания сайта бесплатно, которую используют более 55 миллионов пользователей по всему миру. Главным достоинством Wix является ее простота: интуитивно понятный интерфейс, удобство редактирования, обучающие материалы. Все довольно просто и доступно, не требуется специальных знаний о написании кода сайта. Другим достоинством является большое число функций и множество (более 500 шаблонов) вариантов дизайна, а также возможность создания собственного.

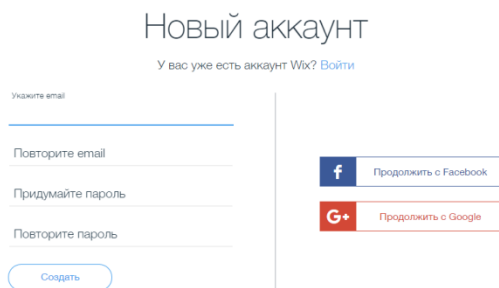
Еще одним плюсом является возможность установки виджетов, которые можно использовать для онлайн-консультирования, системы обратной связи или форума. Также сервис Wix наделен функционалом для переноса сайта в мобильную версию.

Сайты на этой платформе получаются более творческие, что способствует развитию креативного мышления и привлечению внимания к сайту.

2.3. Создание сайта для размещения веб-квеста

Этап 1. Регистрация/авторизация

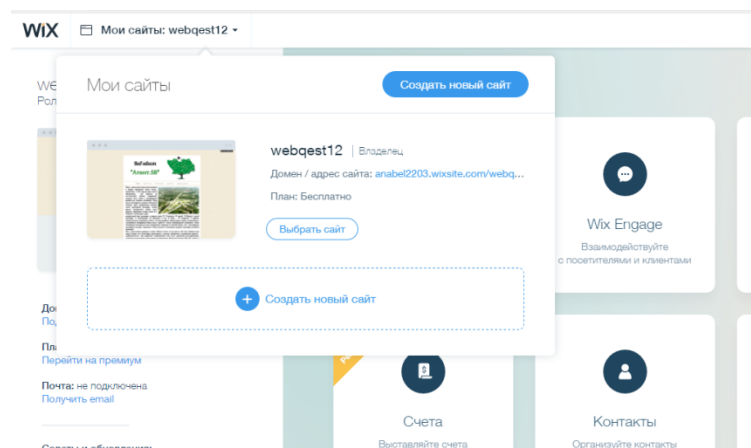
WIX



Для полноценной работы необходимо пройти регистрацию на сайте.

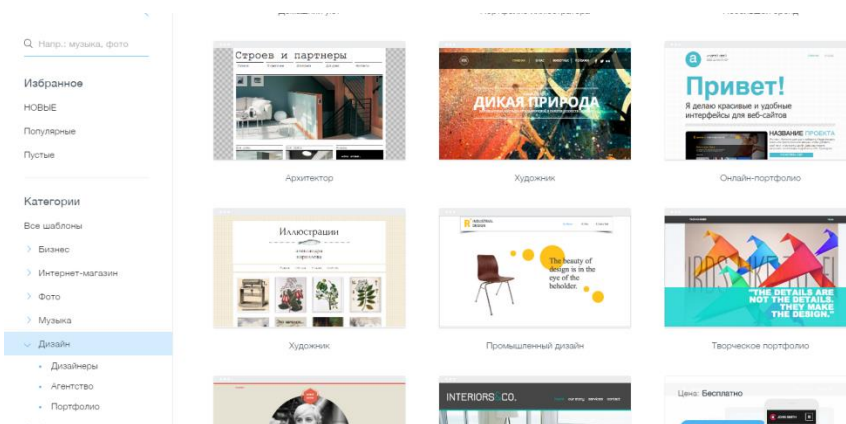
После быстрой регистрации в правом верхнем углу мы видим свой логин. Теперь приступаем непосредственно к созданию своего сайта. Онлайн конструктор сайтов для нашей работы бесплатен.

Этап 2. Начинаем работу по созданию сайта



Мы видим приглашение от администрации сайта, в котором сказано «Создать новый сайт»!

Этап 3. Выбираем шаблон для сайта



Нажав на кнопку, мы автоматически перенаправлены на выбор шаблона для сайта. Бесплатный онлайн-конструктор сайтов предлагает деление шаблонов по категориям. Мы выбираем то, что подходит под нашу тему.

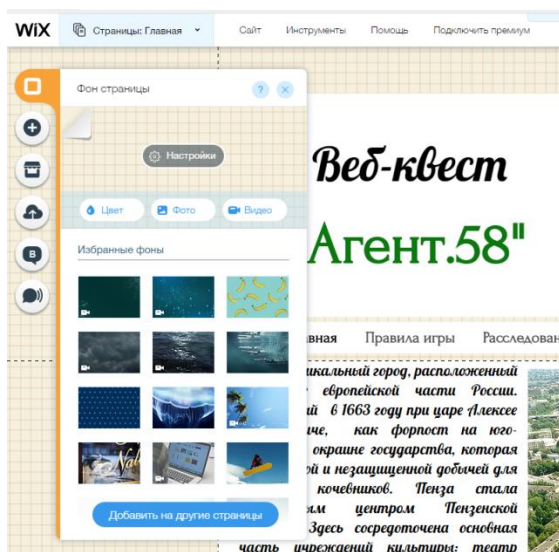
Этап 4. Оформляем сайт

Нажав кнопку «Редактировать» мы попадаем непосредственно в конструктор сайтов WIX.

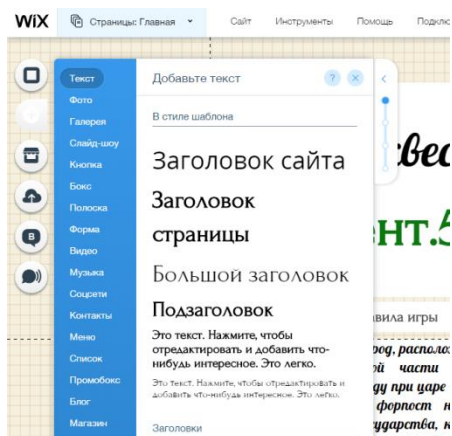
Мы можем изменять АБСОЛЮТНО ВСЕ элементы.

Слева находится панель инструментов, где имеются следующие возможности:

Фон страницы

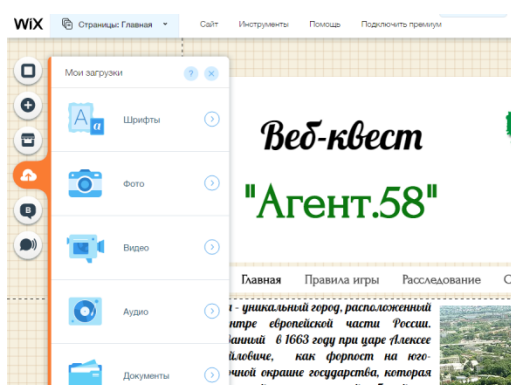


Добавить



Возможно добавление любых компонентов: текста, фото, галерей, видео, форм и линий, кнопок и меню, промобоксов, слайд-шоу, социальных сетей и др.

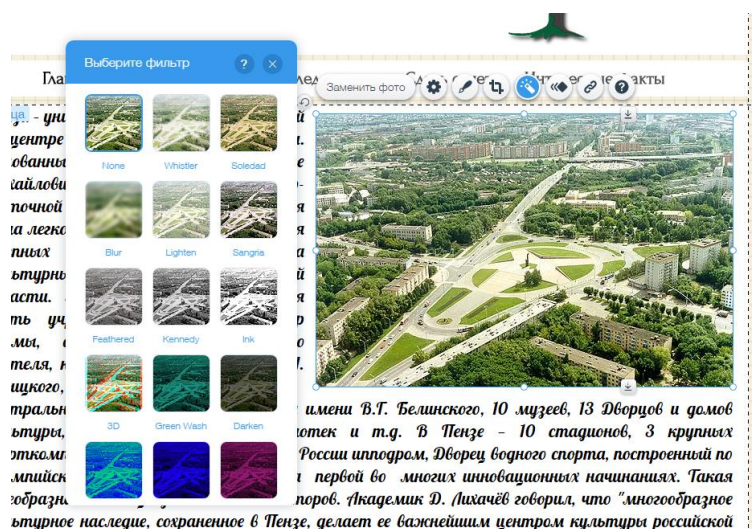
Мои загрузки



Для каждого элемента предусмотрено свое меню



Можно также изменять стиль оформления фото:



В любой момент мы можем нажимать на «Предпросмотр», чтобы оценить внесенные изменения, на «Сохранить», чтобы действия не были утеряны, а также, когда все готово, на «Публикация», и сайт появится в сети.

Мы проделали все вышеперечисленные этапы, продумали структуру сайта, меню, дизайн, виды шрифтов, подобрали необходимые картинки и фотографии.

На созданном сайте предусмотрены переходы по страницам как из меню, так и с помощью управляющих кнопок, созданы промобоксы, форма обратной связи, анимация.

2.4. Разработка заданий веб-квеста

Всего веб – квест «Агент.58» предусматривает 5 заданий – дел. Каждое задание сформулировано в виде письма в детективное агентство, с просьбой о помощи в розыске человека. Все люди, представленные в заданиях, являются знаменитыми людьми, внесшими свой вклад в разные отрасли науки и культуры. Выполняя задания, ребята повышают свой культурный и интеллектуальный уровни.

Дело №1.

Уважаемые сотрудники детективного агентства!

Обращаюсь с просьбой выяснить, кому принадлежат оказавшиеся у меня материалы и о каком научном открытии они свидетельствуют. Это очень важно для моих исследований мирового пространства.

Доверяя Корпорации сквозьвременных детективных расследований, уверен в вашей компетентности и желаю удачи в расследовании.

P. S. Мне трудно поверить, но говорят, что этот человек был главным инженером и заместителем директора по научной работе Пензенского НИИ математических машин, не имея высшего образования, и степень доктора технических наук без защиты диссертации!

Дело №1 посвящено выдающемуся ученому Б. И. Рамееву. В 1935 г. Б. И. Рамеев стал членом Всесоюзного общества изобретателей. В 1937 г. поступил в Московский энергетический институт. В 1938 г. после ареста отца Б. И. Рамеев был отчислен из института (и надолго остался без формального диплома о высшем образовании), и долго не мог найти работу. Наконец, в 1940 году он устроился техником в Центральный научно-исследовательский институт связи. С началом Великой Отечественной войны Б. И. Рамеев пошёл добровольцем в батальон связи Министерства связи СССР. В составе специальной группы обеспечения войск 1-го Украинского фронта УКВ-связью Б. И. Рамеев участвовал в форсировании Днепра в 1943 г. и освобождении Киева. В 1944 г. он был освобождён от службы в армии в соответствии с приказом о специалистах, направляемых для восстановления народного хозяйства. Поступил на работу в ЦНИИ № 108, руководил которым академик А. И. Берг. В начале 1947 года, слушая передачи «Би-Би-Си», Рамеев узнал о том, что в США создана ЭВМ «ЭНИАК», и почувствовал желание заняться этой новой тогда областью науки и техники. По рекомендации А. И. Берга он обратился к члену-корреспонденту АН СССР И. С. Бруку и в мае 1948 года был принят инженером-конструктором в Лабораторию электросистем Энергетического института АН СССР. Уже в августе 1948 Исаак Брук и Башир Рамеев представили **первый в СССР проект «Автоматическая**

цифровая электронная машина». Среди множества разработок Рамеева — ЭВМ «Стрела», серия ЭВМ «Урал». А тот факт, что Башир Рамеев остался формально без высшего образования, не помешало ему стать главным инженером и заместителем директора по научной работе Пензенского НИИ математических машин (ныне — ОАО "Научно-производственное предприятие «Рубин», г. Пенза), где он работал с 1955 по 1968 гг., и получить впоследствии степень доктора технических наук без защиты диссертации.

Дело № 2.

Уважаемые сотрудники детективного агентства!

Пишу к вам по рекомендации основателей Корпорации сквозьвременных детективных расследований – Шерлока Холмса и доктора Ватсона.

Я недавно купил небольшой домик в центре Пензы. На чердаке дома я обнаружил саквояж со странными предметами и рукописями. Судя по всему, бывший хозяин дома был известным пензенским врачом. Найденные материалы свидетельствуют, о том что, он заведовал хирургическим отделением губернской земской больницы. Периодически читаллекции на медицинском факультете Воронежского университета, избирался профессором хирургической клиники Куйбышевского медицинского института. В Пензе развилжелудочную хирургию, и сделал первое

переливание крови!

Прошу вас провести расследование по этому делу и выяснить, кто этот человек и в чем суть его нововведений?

Дело №2 посвящено известному пензенскому хирургу, доктору медицинских наук Савкову Николаю Мокиевичу. В 1914–1938 гг. заведовал хирургическим отделением губернской земской больницы.

Периодически читал лекции на медицинском факультете Воронежского университета, избирался профессором хирургической клиники Куйбышевского медицинского института. В Пензе развил желудочную хирургию, в 1929 г. **сделал первое переливание крови**, в 1931 г. открыл пункт скорой помощи, в 1933 г. на общественных началах открыл раковый пункт, положив начало

областному онкологическому диспансеру. Опубликовал 35 научных работ, некоторые из них – в Берлине и Париже.

Дело №3.

Уважаемые сотрудники детективного агентства!

Пишу к вам по рекомендации основателей Корпорации сквозьвременных детективных расследований – Шерлока Холмса и доктора Ватсона.

Я недавно купил небольшой домик недалеко от Пензы. На чердаке дома я обнаружил саквояж со странными предметами и рукописями. Судя по всему, бывший хозяин изучал биографию одного изобретателя. Найденные материалы свидетельствуют, о том что, он в 13 лет убежал из дома, жил случайными заработками, плавал юнгой в Турцию, помогал иконописцам и театральным декораторам, затем поступил в Московское училище живописи, ваяния и зодчества, но уже через год был отчислен «за неуспеваемость и неодобрительное поведение», после чего занимался в Пензенском художественном училище. Но знаменит он не столько живописью и контррельефами (которые некоторые искусствоведы считают продолжением разработок Пабло Пикассо), но, в большей степени, проектами, которые предназначались для реализации в жизнь, но не дошли до производства, так и оставшись идеями, которые продолжают фигурировать в виде реконструкций и эскизов до сих пор. Он является одним из крупнейших представителей русского авангарда, родоначальник конструктивизма.

Прошу вас провести расследование по этому делу и выяснить, кто этот изобретатель и что он изобрел? После этого я буду готов передать архивные материалы этого человека в краеведческий музей.

Дело №3 посвящено великому русскому изобретателю Владимиру Евграфовичу Татлину. Он стал знаменит не только живописью и контррельефами (которые некоторые искусствоведы считают продолжением разработок Пабло Пикассо), но, в большей степени, проектами, которые предназначались для реализации в жизнь, но так и не дошли до производства, а оставшись идеями, которые продолжают фигурировать в виде реконструкций и эскизов до сих пор. Самым известным проектом является винтовая башня Татлина. Основная идея памятника сложилась на основе органического синтеза архитектурных, скульптурных и живописных принципов. Проект памятника представляет собой три больших стеклянных помещения, возведенных по сложной системе вертикальных стержней и спиралей. Помещения эти расположены одно над другим и заключены в различные гармонически связанные формы. С 1905 по 1910 годы обучался в Пензенском художественном училище. В честь Татлина в Пензе назван новый бизнес-инкубатор смешанного типа.

Дело №4.

Уважаемые сотрудники детективного агентства!

Очень прошу разобраться с одним важным для меня делом.

Однажды, когда я перебирал старые газеты в библиотеке наткнулся на статью, в которой шла речь о каком – то русском изобретателе, получившем в 1865 г. серебряную медаль на станиславской ленте ""за полезное" от вольно-экономического общества. Но к сожалению, часть документов была испорчена и я не смог понять кто и за что получил серебряную медаль.

Поскольку я всего лишь журналист, а не детектив прошу вас провести расследование по этому делу и выяснить, кто этот изобретатель и что он изобрел?

Дело №4 посвящено известному химику-самоучке, основателю карандашного промысла в Верховимской волости Петровского уезда Саратовской губернии Чернову Якову Петровичу. Он родился в 1839 г. в семье крестьянина Владимирской губернии. В 1861 г. был переведен вместе с другими крестьянами помещика Х. в деревню Шемышейка, но не смог заниматься хлебопашеством, так как от рождения был хром. На **карандашный промысел** его натолкнул следующий случай. Он увидел у заезжего землемера графитный карандаш, заинтересовался им и узнав, что пишущая масса готовится из графита, раздобыл в одной пензенской аптеке 2 фунта графита, купил "Химию" Шмидта и принялся за опыты. О существующих карандашных фабриках Чернов не имел понятия и до желанных результатов дошел самоучкой. Долгое время он пытался составить графитную массу, растирая его в порошок на плите и прибавляя клей. Наконец, он заметил, что графит не подвергается действию огня. Перебирая в уме разные несгораемые вещества, Чернов остановился на фарфоровой глине. Через 2 года он уже изготавливал карандаши, и пензенские купцы выписали для Чернова пуд графита из Германии. В 1885 г. карандашным промыслом уже коло 10 семейств в Бутурлинке, до этого времени промышленявших нищенством. Чуть позже он наладил поставки карандашей в Москву. В 1865 г. Чернов получил серебряную медаль на станицлавской ленте "за полезное" от вольно-экономического общества. Комитет сельскохоз. на выставке в Саратове наградил Чернова бронзовой медалью в 1875 г.

Дело № 5.

Уважаемые сотрудники детективного агентства!

Очень прошу разобраться с одним важным для меня делом.

Однажды, когда я перебирал старые газеты в библиотеке наткнулся на статью, в которой шла речь о каком – то русском изобретателе и очень важном его открытии. К сожалению, часть документов была испорчена, и я не смог понять про что именно и про кого рассказывается в этих документах.

Поскольку я всего лишь журналист, а не детектив прошу вас провести расследование по этому делу и выяснить, кто этот изобретатель и что он изобрел?

Дело №5 посвящено пензенскому изобретателю в области электротехники, военному инженеру, предпринимателю Павлу Николаевичу Яблочкову. Наиболее широкую известность ему принесла разработка дуговой лампы (вошедшей в историю под названием **«свеча Яблочкова»**). Успех свечи Яблочкова превзошёл все ожидания. Мировая печать, особенно французская, английская, немецкая, пестрела заголовками: «Вы должны видеть свечу Яблочкова»; «Изобретение русского отставного военного инженера Яблочкова — новая эра в технике»; «Свет приходит к нам с Севера — из России»; «Северный свет, русский свет, — чудо нашего времени»; «Россия — родина электричества».

Итогом прохождения веб-квеста является расширение кругозора обучающихся, пополнение знаний об истории Пензенской области, ее выдающихся людях, воспитание чувства гордости за своих земляков.

Адрес веб-квеста в Интернете:
<http://anabel2203.wixsite.com/webqest12>

2.5 Проведение веб-квеста "Агент. 58"

В январе 2020 года на базе школы №12 г. Пензы имени В.В. Тарасова для обучающихся 8 классов был проведен разработанный нами веб-квест "Агент.58". Он вызвал у участников большой интерес, ребятам пришлось потрудиться, чтобы найти решение ко всем делам.

Результаты, пришедшие на почту сразу после отправки командами, были обработаны членами жюри, в состав которого вошли учителя ИРК и кураторы проекта. Была составлена рейтинговая таблица, позволившая определить призеров и победителей.



Заключение

На основании полученного материала можно сделать следующие выводы о том, что выполняя задания веб – квеста обучающиеся достигают следующих результатов:

- формирование у обучающихся представления об историческом прошлом и настоящем Пензенской области; о личностях, оставивших заметный след в истории; о вкладе, который внесли земляки в историческое и культурное наследие края;

- привитие у обучающихся умений и навыков поисковой деятельности;

- развитие коммуникативных навыков и умений в процессе общения, умений работать в группах, координировать свою деятельность, обучение анализу и самоанализу;

- воспитание умения строить позитивные межличностные отношения со сверстниками и старшеклассниками.

Мы можем сделать вывод, что веб-квест является эффективным средством интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения.

Таким образом, поставленные задачи учебно-исследовательского проекта реализованы, цель достигнута.

Список используемой литературы:

1. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004
2. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99"
3. Знакомимся с образовательной интернет-технологией: веб-квест. <http://ikt-ylka.blogspot.com/2009/02/5.html>
4. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования.- 2002.- № 7
5. <http://www.computer-museum.ru/galglory/8.htm>
6. <http://www.inno-terra.ru/node/667>
7. <https://ru.wikipedia.org/wiki/>