



МАОУ «Лингвистический лицей № 25»
426000, г. Ижевск, ул. К. Маркса, 164, т. 78-17-73

ПРОЕКТ

Веб-квест «Сказки Пушкина в XXI веке»

Ссылка на сайт: <https://sites.google.com/site/skazk21/home>

Номинация: Сетевые проекты

Разработчик:

Патрушева

Надежда Викторовна,

заведующая библиотекой

2015

Карточка библиотечного проекта

		Время на этап	Ответственные за этап
1. Автор проекта	Патрушева Надежда Викторовна, заведующая библиотекой МАОУ «Лингвистический лицей № 25»		
2. Тема	Веб-квест «Сказки Пушкина в XXI веке»	25 – 30 дней	Патрушева Н.В.
3. Цель	Формирование ключевых компетентностей учащихся (проектной, рефлексивной, коммуникативной, информационной) на основе комплексного применения знаний, умений и навыков с использованием технологий XXI века.		
4. Возраст участников/класс	2 – 5 классы 8 – 11 лет		
5.1. Основополагающий вопрос для изучения	Почему в XXI веке нам нужны старые сказки?		
5.2 Проблемный вопрос, поставленный перед учащимися	Зачем нужны портреты? Как можно "увидеть" литературного героя? Как услышать слово? Зачем нужны памятники?		
6. Этапы проекта	Формы деятельности		
6.1. Предварительная подготовка	Формирование команд, в том числе семейных. Публикация списков для чтения.	14 дней	Патрушева Н.В.

	<p>Регистрация команд.</p> <p>Создание и доступ к личной странице команды.</p> <p>Знакомство с безопасностью в Интернете.</p>		
<p>6.2 Исследовательская деятельность</p>	<p>Создание опроса и анализ результатов.</p> <p>Поиск ответов на викторину.</p> <p>Поисковое исследование памятников.</p> <p>Знакомство с Интернет-сервисами для выполнения творческих заданий.</p>	<p>10 – 14 дней</p>	<p>Руководители команд</p>
<p>6.3 Планирование и создание итогового документа</p>	<p>Визитная карточка команды.</p> <p>Создание портрета-фоторобота героя.</p> <p>Запись аудиоспектакля.</p> <p>Создание презентации.</p>	<p>10 – 14 дней</p>	<p>Руководители команд</p>
<p>6.4 Демонстрация и защита</p>	<p>Созданные продукты (или ссылки на них) размещаются на личной странице команды.</p> <p>Комментарии к этим работам других участников.</p> <p>Итоговая рефлексия и ответы на основополагающий вопрос.</p>	<p>2 – 3 дня</p>	<p>Руководители команд</p> <p>Патрушева Н.В.</p>

Описание проекта

Актуальность.

Целью проекта является формирование ключевых компетентностей учащихся (проектной, рефлексивной, коммуникативной, информационной) на основе комплексного применения знаний, умений и навыков, субъективного опыта и ценностных ориентаций с использованием технологий XXI века.

В современном обществе умение школьников читать не может сводиться лишь к овладению техникой чтения. Проект направлен на развитие у учащихся навыков смыслового чтения. А именно: осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели; извлечение необходимой информации из прослушанных текстов различных жанров; определение основной и второстепенной информации; свободная ориентация и восприятие текстов различных стилей; понимание и адекватная оценка языка художественного произведения.

При помощи системы вопросов и творческих заданий учащимся предлагается неоднократно перечитывать и просматривать тексты сказок А.С.Пушкина по разным основаниям: во время чтения по ролям, в поисках нужного фрагмента, для подтверждения своего ответа.

Эта работа будет способствовать развитию у учащихся начальных классов умений:

- выразительно читать литературные произведения по ролям, используя интонационные средства выразительности;
- давать краткую характеристику героям прочитанного произведения;
- находить слова, которые помогают представить самого героя или его речь; слова для характеристики различных героев произведения;
- воспринимать на слух тексты (аудирование).

Проектная деятельность позволяет организовать деятельность учащихся наиболее эффективно, не только охватить широкий круг образовательных задач, но и учит работать в команде, развивает рефлексивные умения и умения использовать информационные технологии XXI века.

Предметное содержание проекта: литературное чтение, русский язык, ИЗО, ИКТ, МХК, искусство.

Участники проекта

В проект (Веб – квест) приглашаются учащиеся 2 - 5 классов.

Приглашаем классные и семейные команды, участие взрослых – учителей и родителей – приветствуется!

Количество участников команды от трёх человек и более. Один капитан регистрирует одну команду.

Суть проекта, порядок его реализации, формы оценивания и самооценивания на каждом этапе проекта

Веб-квест создан на сайте Google (<https://sites.google.com/site/skazk21/home>).

Это первый мой опыт в подобных проектах.

Его запуск планируется в начале апреля 2015г. Для привлечения желающих участников хотелось бы использовать анонсы на сайтах РЦИиОКО и Сетевого сообщества педагогов Удмуртии, а также личные и электронные контакты с коллегами из школьных библиотек.

Квест проходит в несколько этапов. Предстоит увлекательное литературное путешествие по сказочным неведомым дорожкам XXI века: учащимся придется разбираться с путаницей, составлять фотороботы и опознавать героев, поработать на радио и открыть виртуальную художественную галерею!..

Этапы веб-квеста

Подготовительный – Публикация списков для чтения, регистрация команд. Знакомство с безопасностью в Интернете.

1 этап – Создание своей страницы-визитки, опрос на тему любимой сказки, анализ ответов и размещение на странице команды ответов в диаграмме и «Облаке слов» (7 - 10 дней)

2 этап - Литературная викторина для всей команды (3 - 5 дней) и путаница-перепутаница

3 этап – Деление на группы по интересам и способностям, Работа над творческими проектами (10 - 15 дней):

- Художники-портретисты составляют словесный портрет, работают над фотороботом героя, превращают его в пазл и представляют на опознание другим командам
- Артисты работают на радио, создают аудиоспектакль (отрывок из сказки по личному выбору).
- Искусствоведы – поисковики ведут поиск в Интернете памятников героям сказок Пушкина, представят свои поиски в слайд-фильме.

В заключение - подведение итогов и рефлексия.

Направляющие вопросы

Все вместе мы попробуем найти ответы на основополагающий вопрос:

«Почему в XXI веке нам нужны старые сказки?»

А так же на проблемные вопросы:

- Зачем нужны портреты?
- Как можно "увидеть" героя сказки?
- Как услышать слово?
- Зачем нужны памятники?

В этом нам помогут задания и учебные вопросы:

- Какие сказки мы любим всю жизнь?
- Как текст сказки помогает нам узнать характер героя?
- Как иллюстрация помогает представить героя сказки?
- Как голосом передать характер, настроение и поступки героя сказки?
- Что такое мастерство перевоплощения?
- Как скульптура воплощает представление о личности реальных и вымышленных героев?

К каждому этапу прилагаются подробные инструкции.

Разработана система оценивания и самоконтроля. Каждое задание подкрепляется бланками самоконтроля и критериями оценивания творческой работы. Кроме того, эти бланки продублированы на отдельной странице сайта «Оценивание», а все бланки самоконтроля для удобства в работе можно скачать на свой компьютер.

Выполнение заданий командой фиксируется участниками в «Таблице продвижения команд».

Вклад каждого участника в работу всей команды отмечается им в «Таблице личного участия».

А набранные баллы можно увидеть в «Таблице оценивания работ (в баллах)», которую заполняет координатор проекта.

Команды, которые пройдут весь марафон от начала до конца, получают Дипломы или Сертификаты участников.

Все творческие задания выполняются на разных, не повторяющихся web-сервисах, освоить которые несложно современным детям. Надеюсь, что это будет интересно и увлекательно, и команды пройдут веб-квест до конца.

Ожидаемые результаты

- Потребность в систематическом чтении как средстве познания мира
- Владение умением работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера/исполнителя).
- Ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности; в том числе на самоконтроль и результат
- Эмоционально «проживать» текст, выражать свои эмоции
- Способность оценивать поступки людей, жизненные ситуации с точки зрения общепринятых норм и ценностей; оценивать конкретные поступки как хорошие или плохие
- Планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации
- Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии
- Владение начальными навыками поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые)
- Освоение способов решения задач творческого и поискового характера
- Знакомство и освоение разнообразных Интернет-сервисов для выполнения учебных и творческих работ

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

Список использованных источников, в том числе интернет-ресурсы

1. Пушкин А.С. Сказки. – М.: Детская литература, 1979.

Ссылки на сайты

2. Сайт «Лукошко сказок» <http://lukoshko.net/storyList/skazki-pushkina.htm>
3. Памятка Управления «К» МВД России о безопасности в Интернете https://mvd.ru/mvd/structure1/Upravlenija/Upravlenie_K_MVD_Rossii/Pamjatka_Upravlenie_K_preduprezhdaet
4. Youtube
 - Безопасный Интернет (Советы от Google), <https://www.youtube.com/watch?v=9vDfbTTkcUU>, <https://www.youtube.com/watch?v=3Ap1rKrORCE>
 - Инструкция по созданию аккаунта Google <http://www.youtube.com/watch?v=nTsV430YPnE>
5. Сервис создания «Облака слов» Tagxedo.com <http://www.tagxedo.com>
6. Инструкция по работе на Tagxedo.com <http://www.nachalka.com/node/4529>
7. Сервис создания «Облака слов» Wordle.net <http://www.wordle.net>
8. Инструкция по работе на Wordle.net <http://www.nachalka.com/wordle>
9. Программа для записи с микрофона Audacity <http://audacity.sourceforge.net/?lang=ru>
10. Сервис для презентаций Slideboom.com <http://www.slideboom.com/>
11. Инструкция по работе на Slideboom.com <http://www.nachalka.com/slideboom>
12. Сервис для создания пазлов Jigsaw Planet <http://www.jigsawplanet.com/>
13. Инструкция по работе на Jigsaw Planet <http://schoolservis.blogspot.ru/2011/05/online-jigsaw-planet.html>
14. Полезные ссылки на Symbaloo <https://www.symbaloo.com/mix/web20pedagog3>
15. Создание схем на сайтах <http://mind42.com/public/bc77adcc-7cd4-493e-95f4-1c17a4840fd1>,
И <http://www.gliffy.com>
16. Инструкция по созданию опроса в Google Формы <http://geektimes.ru/post/169047/>
17. Итоговый опрос на сервисе Padlet http://ru.padlet.com/nad_patr/7nnnp7qfes66

Ссылки на иллюстрации

18. Юрий Волкович «А.С. Пушкин - У лукоморья дуб зелёный»
<http://illustrators.ru/illustrations/295301>
19. Владимир Суворов «Российского престола пленник»
<http://www.liveinternet.ru/tags/%C0.%D1.%CF%F3%F8%EA%E8%ED/page4.html>
20. Сергей Лемехов . Обложка книги А.С. Пушкин «Сказки»
<http://vorotila.ru/Vsyo-dlya-detey/AS-Pushkin--Skazki-i58994>
21. Андрей Арестов «Сказки Пушкина»
<http://illustrators.ru/illustrations/441426>

Приложения и ссылки на интернет-приложения

Проект полностью делается в Интернете.

Ссылка на сайт проекта «Сказки Пушкина в XXI веке»

<https://sites.google.com/site/skazk21/home>