



Веб-квест

«По следам удмуртских воршудов»

Возраст: 5-8 класс

Авторы квеста:

Широбокова Елена Ивановна, учитель
истории МБОУ Якшур-Бодьинская
гимназия

Русских Ирина Петровна, учитель
географии МБОУ Якшур-Бодьинская
гимназия

Малых Ольга Александровна, заместитель
директора по ИКТ, учитель математики
МБОУ Якшур-Бодьинская гимназия

Аннотация

В сложном современном глобальном мире очень важно не заблудиться, не потерять свою уникальность. В России одним из направлений деятельности государства является вопрос национальной политики. Поэтому с каждым годом возрастает интерес к национальной самобытной культуре и истории родного края. Изучение истории родного края с помощью игровых технологий, в том числе с использованием интернет ресурсов, для учащихся школ не только увлекательный и познавательный процесс. Это еще и формирование универсальных учебных действий: овладение новыми навыками работы с информационными ресурсами, развитие коммуникативных навыков, сотрудничество, воспитание уважительного отношения к традициям и культуре родного края.

К сожалению в настоящее время нет достаточного количества методических материалов по истории Удмуртии, и педагоги сталкиваются с трудностями при подготовке различных мероприятий.

Образовательный веб-квест «По следам удмуртских воршудов» разработан для обучающихся 5-8 классов на площадке UdmteachWiki.

Ссылка на веб-квест

http://wiki.udmteach.ru/index.php?title=%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82:%D0%9F%D0%BE_%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BC%D1%83%D0%B4%D0%BC%D1%83%D1%80%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%88%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B2

В процессе работы обучающиеся получают возможность окунуться в историю удмуртского народа, узнать о корнях своего рода, о быте древних удмуртов, обобщить знания об особенностях природы своего района и познакомиться с особенностями других районов нашей республики.

В квесте используются доступные и простые сервисы, содержащие инструкции, для выполнения заданий.

Каждый этап квеста состоит из двух частей: *Испытание и Задание*. *Испытания* выполнены в сервисах <http://www.jigsawplanet.com> и <http://learningapps.org>, они содержат подсказки для выполнения ключевого задания и являются разминочными. Сами *Задания* требуют создания продуктов с использованием сервисов Интернета. На страничках заданий размещены критерии оценивания и инструкции по работе в сервисах. Ссылки на выполненные *Задания* участники размещают в Таблицу

Республиканский конкурс «Открывая Удмуртию»

продвижения, а скриншоты *Испытаний* на созданную каждой командой Конкурсную страничку.

Итогом каждого этапа станут различные продукты: интерактивная карта с особенностями топонимики района, интерактивный плакат о природе своего района, виртуальная экскурсия о жизни, быте, традициях, особенностях костюма удмуртов, проживающих на территории района.

Так как работа внутри веб-квеста основана на принципе краудсорсинга: каждый участник загружает в таблицу продвижения результат исследований только своего района, но при этом имеет возможность познакомиться с материалами других участников. Таким образом, участники квеста получают целостное представление о каждом уголке республики и в дальнейшем, обобщив данные, смогут использовать их для продолжения исследований.

Готовые продукты, полученные в процессе игры могут быть использованы на уроках краеведения, географии, классных часах, внеклассных мероприятиях, родительских собраниях и т.д.

Цели веб-квеста:

содействие развитию интереса к национальным традициям удмуртского народа, к изучению его культурного наследия, повышение ИКТ-компетентности участников проекта, развитие творческих способностей

Ожидаемые результаты:

- 1) Научатся работать с различными сервисами Интернета (интерактивная карта с особенностями топонимики района, интерактивный плакат о природе своего района, виртуальную экскурсию о жизни, быте, традициях, особенностях костюма удмуртов, проживающих на территории района.)
- 2) Закрепят навыки работы в группах.
- 3) Узнают об особенностях жизни и быта, одежды, обычаях и традициях удмуртов, смогут сформулировать ответ на вопрос, что означает слово «воршуд».
- 4) Обобщат знания об особенностях природы своего района и познакомятся с особенностями других районов нашей республики.
- 5) Научатся самостоятельно находить нужную информацию из разных источников (интернет, карта, книги, музей, живые источники информации).

Формируемые УУД

Познавательные:

- умение ориентироваться в своей системе знаний;
- умение ставить и формулировать проблему;

Республиканский конкурс «Открывая Удмуртию»

Регулятивные:

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- корректировать – вносить необходимые дополнения и коррективы в план и способ действия;
- навык коллективной деятельности при планировании этапов работы и рефлексии.

Коммуникативные

- навыки сотрудничества при работе в команде;
- соблюдать нормы речевого взаимодействия при интерактивном общении;
- продолжать работу в совершенствовании речевого оформления, расширять словарный запас;
- вести диалог в различных учебных и бытовых ситуациях общения, соблюдая правила речевого этикета.

Предметные

- грамотно читать, понимать текст, высказать свое мнение;
- развитие интереса к национальным традициям удмуртского народа, к изучению его культурного наследия,

Продолжительность веб-квеста: 1 месяц.

Структура веб-квеста:

- 1) Стартовая страница: о квесте, легенда, ключевое задание, правила для успешного прохождения квеста, меню квеста;
- 2) Знакомство;
- 3) Задание 1;
- 4) Задание 2;
- 5) Задание 3;
- 6) Итоговое задание;
- 7) Итоги квеста;
- 8) Рефлексия;
- 9) Ресурсы

О квесте

Мальчишки и девчонки, а также их творческие наставники-учителя! Вам интересна история Удмуртии? Вы знаете, что означает слово "воршуд"? Вы бы хотели больше узнать о жизни, быте, традициях удмуртов? Тогда мы приглашаем вас принять участие в увлекательном веб-квесте "По следам удмуртских воршудов".

Легенда

Известно, что древнейшее население Удмуртии проживало большими материнскими семьями – родами. Они объединяли ближайших родственников по материнской линии. Эти роды назывались воршудами. Каждый род-воршуд имел свое имя: Бöня, Вортча, Эгра, Какся, Бöдья и др.

Воршуды разрастались, им стало тесно жить в одном месте, и они расселились по территории нашей республики. Получилось так, что в одном районе проживали разные воршудно-родовые группы. Все они смешались.

Слово «воршуд» имеет несколько значений. Другое значение - божество, охраняющее род. Богу-Воршуду молились в течение всего года о хорошем урожае, о благополучии рода и т.д.

Для этого было отведено специальное место, святилище – куала. Чужакам и посторонним вход туда был строго запрещен. В летнее время куала использовалась как летняя кухня или загон для домашних птиц: уток и гусей.

Интерьер куалы был скромным и не содержал ничего лишнего: только очаг, где готовилась ритуальная каша, деревянный стол и скамья для трапезы. В углу на полке «мудор-сэрег» хранилась берестяная коробочка, которая тоже называлась воршуд. В ней хранили предметы культа, используемые во время молитвы.

Ключевое задание

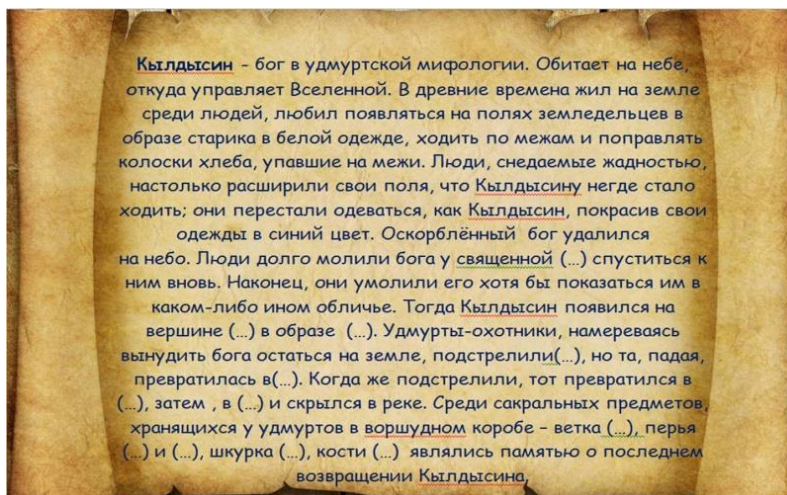
Какие именно предметы таила в себе воршудная коробочка? Вы узнаете это, если расшифруете текст из свитка.

В нем содержится информация об исчезнувших воршудах. Свиток старинный, поэтому некоторые слова в нем стерлись. Для того, чтобы найти эти слова и узнать, что хранилось в таинственной воршудной коробочке, вам нужно отправиться по следам удмуртских воршудов.

Вам предстоит изучить историю наиболее распространенного воршуда на территории вашего района, узнать об особенностях жизни и быта, одежды, обычаях и традициях удмуртов этого рода.

Двигаться по намеченному маршруту вам помогут наши задания. Каждое выполненное задание будет поощряться бонусом-предметом, значение которого может быть одним из пропущенных слов в тексте свитка.

Когда все задания будут выполнены, вы сможете расшифровать текст и узнать тайну воршудной коробочки.



Правила для успешного прохождения квеста

- Создайте команду. Распределите роли
- Внесите название команды и ссылку на страницу команды в **Таблицу**

продвижения

- Заполняйте конкурсные странички команды по мере выполнения заданий!

- Выполняйте задания квеста пошагово согласно критериям оценивания
- Следуйте инструкциям и «обучалкам», размещенным на

странице **Ресурсы**

- После получения всех подсказок прочитайте содержимое сообщения.
- Творчески подходите к выполнению заданий.
- После выполнения всех заданий заполните **Рефлексию**

Удачи вам, юные исследователи!

Знакомство

Уважаемые исследователи! Перед тем как отправиться в наше путешествие, давайте познакомимся.

Задание

1. Придумайте название команды.

2. Создайте визитку. На онлайн доске (далее Конкурсная страничка) разместите информацию о команде: название команды, название образовательной организации, охарактеризуйте свою команду тремя прилагательными, двумя глаголами и одним существительным. Поделитесь с ожидаемыми результатами участия в квесте.

(Эта доска вам будет нужна для размещения результатов испытаний).

3. Заполните свои данные в **Таблице продвижения**, вставьте ссылку на вашу Конкурсную страничку. Не забудьте открыть доступ для просмотра вашей доски.

Критерии оценивания:

1. Оформление (1 балл)
2. Соответствует инструкции (1 балла)
3. Работа выполнена в срок (1 балл)

Вы можете использовать любой сервис для создания онлайн-доски, мы вам предлагаем поработать в сервисе LinoIt.

Приступим к созданию:

Шаг 1: Создайте виртуальную доску, для этого необходимо перейти на страницу [Linoit.com](https://linoit.com)

Шаг 2:Пройдите регистрацию (для удобства рекомендуем использовать браузер Google Chrome, где имеется автоматический перевод страниц на русский язык)

Шаг 3: Вот ваше поле для деятельности, загружайте фото, изображения, а также вставьте текст, видео, ссылки и т.п.). Не забудьте открыть доступ для просмотра вашей доски (как это сделать смотрите в инструкции на странице 8).

Шаг 4: Скопируйте ссылку и вставьте ее в **Таблицу продвижения**

Инструкции по работе с LinoIt:

1. Общая инструкция по работе с сервисом
2. Как прикрепить документ
3. Как вставить текст и изображение
4. Работа с текстом и фоном
5. Видео "Как работать на сервисе LinoIt"

Инструкции по работе с онлайн - доской Padlet:

Инструкция 1

Инструкция 2

Задание 1

Команды исследователей созданы. Подобрались активные, любознательные, творческие, сплоченные команды. Можно отправляться в путь. Не забывайте внимательно читать инструкции и выполнять задания в срок. Удачи!

Испытание

1. Соберите пазл-картинку «Карта Удмуртской республики». Для этого перейдите [по ссылке](#)

2. Сделайте скриншот получившегося пазла и разместите его на Конкурсной страничке своей команды. Сделайте отметку в таблице продвижения.

Вы сложили карту нашей республики. Именно на этой территории расселились представители удмуртских воршудов. Но в каком районе - какой воршуд? В этом вам помогут разобраться названия населенных пунктов вашего района.

Задание

1. Вам как исследователям нужно выяснить, какое воршудно-родовое имя встречается чаще всего в топонимике вашего района. (в названии деревень, рек, оврагов, лесов и т.д.)

2. Обозначьте на карте эти места. Напишите название этого места и опишите его уникальность. По возможности добавьте фотографии этих мест.

3. Используйте сервис Google-карты. Для этого воспользуйтесь инструкцией.

Дополнение. Если на территории своего района вы не обнаружили следов ни одного из удмуртских воршудов, то обозначьте на карте название рек вашего района и самых старых удмуртских деревень.

Критерии оценивания:

1. Метка установлена максимально точно. (1 балл)
2. Метка содержит название места, описание и фотографию. (3 балла)
3. Количество меток не меньше 5.(от 1-2 балла)
4. Работа выполнена в срок (1 балл)

Инструкции по работе с Google-картами:

1. [Инструкция 1](#)
2. [Инструкция 2](#)

Задание 2

Молодцы! Вы справились с первым заданием и получаете первый предмет для разгадки.

Но наше исследование еще не закончено.

Удмурты всегда жили среди непроходимых лесов, у глубоководных рек с изобилием разной рыбы. Они были очень близки с природой родного края, уважали и почитали ее. А знаете ли вы природу своего края? Предлагаем вам пройти следующее испытание и стать еще на один шаг ближе к разгадке.

Испытание

Ответьте на вопросы **викторины**. Разместите скриншот о выполнении задания на онлайн доске команды, сделайте отметку в Таблице продвижения.

Задание

Создайте визитку с описанием географических особенностей района, в котором вы проживаете (природные условия, реки, растения и животные). Так, чтобы изучив ее, захотелось побывать в этом удивительном месте.

Предлагаем воспользоваться вам одним из сервисов Glogster, THINGLINK, PLAYCAST

Критерии оценивания:

1. Степень информативности (максимум 3 балла)
2. Эстетичность оформления (максимум 2 балла)
3. Достоверность информации (1 балл)
4. Краткий по объему, но содержательный по смыслу текст (максимум 3 балла)
5. Работа выполнена в срок (1 балл)

Дополнительно 1 балл: оригинальность

Сервисы и инструкции для создания визитки района:

1. [Glogster \(Инструкция\)](#) и [\(Инструкция\)](#)
2. [THINGLINK \(Инструкция\)](#)
3. [PLAYCAST \(Инструкция\)](#) Сервис 16+, поэтому желательно работа с аккаунта учителя.

Задание 3

У вас все получилось! За это задание вы получаете еще 2 предмета. Разгадка уже близко!

Удмурты – знатные и искусные охотники. С земли они могли попасть стрелой белке в глаз, чтобы не попортить шкурку. Отправляясь на охоту, охотник нес за спиной сплетенный из бересты короб – песьтэр. Туда он мог сложить сухой паек или другие необходимые предметы. Какие еще предметы быта и хозяйства были у удмуртов? Пройдите следующее испытание и получите оставшиеся предметы. Удачи!

Испытание

Отгадайте загадки и выберите соответствующую картинку. Разместите скриншот выполненного задания на своей странице и сделайте отметку в Таблице продвижения.

Задание

Создайте виртуальную экскурсию «Жизнь и быт удмуртов». В ней вы должны показать интерьер жилища, предметы быта, орудия труда, некоторые элементы национальной одежды, характерной определенной группе удмуртов (северные, южные, срединные) в сервисе Emaze.com

Критерии оценивания:

1. Степень информативности (максимум 5 баллов)
2. Эстетичность оформления (3 балла)
3. Оригинальность оформления (1 балл)
4. Работа выполнена в срок (1 балл)

Инструкции по работе с Emaze.com:

1. [Пример виртуальной экскурсии](#)
2. [Инструкция 1](#)
3. [Инструкция 2](#)

Разгадка тайны

Вы почти у цели! Теперь необходимо вставить правильные слова в текст – и тайна воршудного короба разгадана!

Ссылка на задание <http://learningapps.org/display?v=p1qgxq4g517>

Рефлексия

Дорогие друзья! Наше путешествие закончилось. Мы все вместе разгадали тайну воршудной коробочки, узнали об истории удмуртов, познакомились с живописными уголками нашей Удмуртии.

Для нас очень важно ваше мнение о квесте. Просим вас выполнить задания Рефлексии.

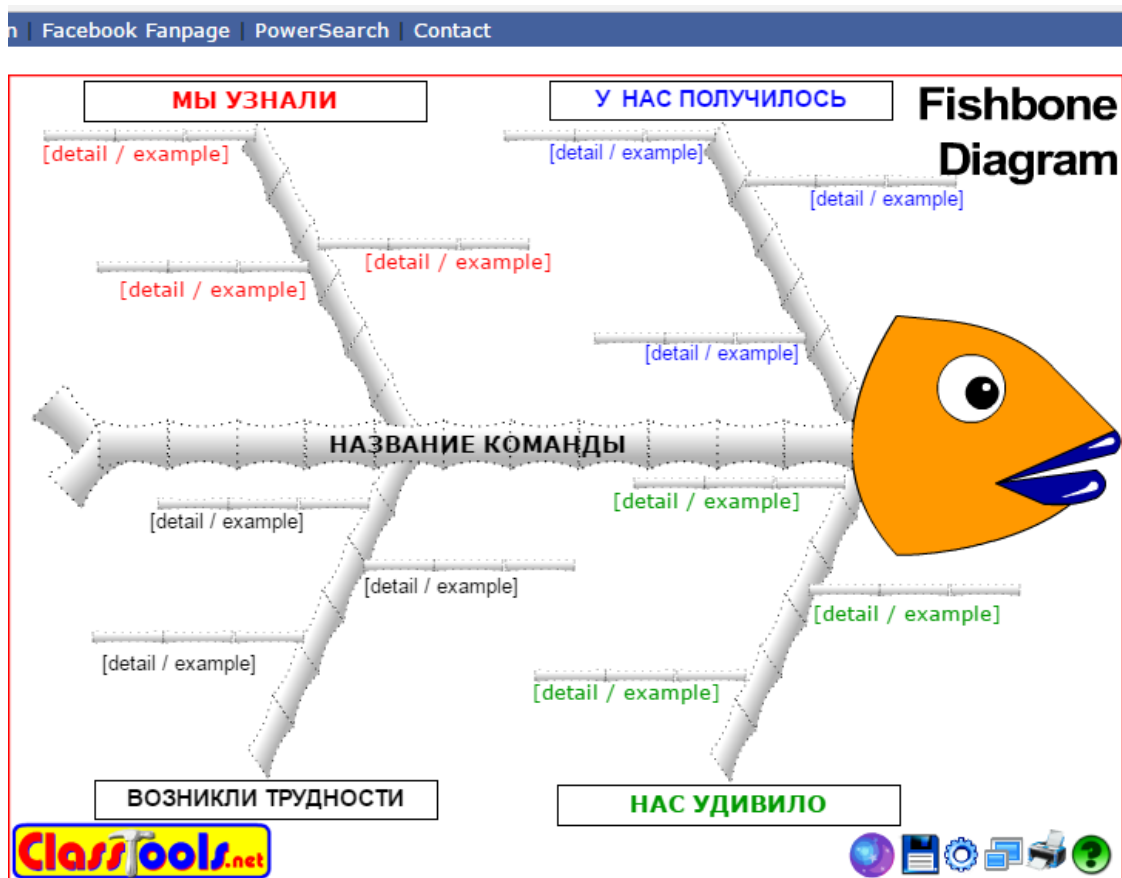
Рефлексия для команды

Заполните "косточки" фишбоуна ("рыбьего скелета"), продолжив предложения:

- 1) У нас получилось...
- 2) Мы узнали...
- 3) У нас возникли трудности...
- 4) Нас удивило...

Республиканский конкурс «Открывая Удмуртию»

Для этого перейдите [по ссылке](#). Сделайте скриншот и разместите его на Конкурсной страничке команды. Не забудьте сделать отметку в [Таблице продвижения](#)



Рефлексия для каждого участника команды:

Каждый участник размещает стикер на Конкурсной страничке команды, отвечая на вопросы:

- 1) Самым ГЛАВНЫМ результатом моего участия в веб-квесте «По следам удмуртских воршудов» я считаю...
- 2) Достигли ли вы ожидаемых результатов?

Рефлексия для руководителей

Уважаемые коллеги! Ответьте, пожалуйста, на вопросы [анкеты](#)

Итоги квеста подводятся после каждого этапа по разработанным критериям и фиксируются в Таблице результатов. По сумме набранных баллов определяются победители квеста

Используемые Интернет-источники:

1. Вики-энциклопедия удмуртской культуры
http://vorshud.unatlib.ru/index.php/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0
2. <http://udmurt-history.ru/duchovnaya-kultura/vorshud.html/>
3. <http://posredi.ru/rodina-udmurtov.html>
4. <http://nmur.ru/>
5. <http://сезоныгода.рф/%D0%A3%D0%B4%D0%BC%D1%83%D1%80%D1%82%D0%B8%D1%8F.html>
6. <http://elibrary.unatlib.org.ru/handle/123456789/3383>
7. <http://udmurt.info/udmurt/udmtopon.htm>
8. <http://udmurt.info/library/churakov/rodov.htm>
9. М. Г. АТАМАНОВ (Ижевск) ЕЩЕ РАЗ О ПРОИСХОЖДЕНИИ УДМУРТСКОГО ВОРШУДА .http://www.kirj.ee/public/va_lu/ling-2006-2-3.pdf
10. Национальная библиотека Удмуртской Республики <http://unatlib.ru/>