МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ТОБОЛЬСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ ИМ. Д.И. МЕНДЕЛЕЕВА (ФИЛИАЛ) ТЮМЕНСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИОННАЯ РАБОТА

***Образовательный веб-квест как интерактивная образовательная среда***

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнили работу слушатели программы профессиональной переподготовки «Тьюторство в условиях цифровой трансформации образования» очно-заочной формы обученияРуководитель | Галушко Светлана Евгеньевна Душак Лариса МихайловнаФИО полностью |

Тобольск, 2020

**Название проекта: *Образовательный веб-квест как интерактивная образовательная среда***

Команда (название**) Вектор**

Руководитель: Галушко Светлана Евгеньевна

Участники (ФИО, роли в команде):

Душак Лариса Михайловна– методист, генератор идей, аналитик

География проекта: **г. Благовещенск**

Сроки реализации проекта: 2020-2021

**Актуальность проекта**

Дистанционное обучение сегодня набирает обороты, и перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане самостоятельного критического и творческого мышления. Многие учителя давно используют разные технологии, привлекая ресурсы сети Интернет. Но обилие информации и ее качество не только не упрощают процесс работы, но и усложняют ее. К тому же предметы естественно-научного цикла порой ребятам кажутся не интересными, сложными для понимания. Большинство из них являются пассивными участниками, смотрят слушают, запоминают, работают по алгоритмам.

Возникает проблема, учитель требует результат работы, а у ученика отсутствует желание в достижении поставленной цели.

Одним из возможных путей решений данной проблемы является технология веб-квест.

Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Это проблемное задание с элементами ролевой игры где организована грамотная работа в Интернете, это продукт совместной деятельности учителя и учеников в которой ребенок сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

**Аннотация проекта:**

В рамках работы над проектом будет рассмотрени изучен Веб-квест – как пример организации интерактивной образовательной среды, включающий в себя проблемные задания с элементами ролевой игры. Это сайт в сети Интернет, с которым будут работать обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Целью работы в данной образовательной среде является организация грамотной работы учащихся в Интернете, при этом необходимо:

* сформировать ключевые компетентности, повысить мотивацию изучения предметов естественно научного цикла посредством реализации технологии веб-квестов;
* разработать веб-квесты к урокам физики, информатики, по темам, вызывающим у обучающихся трудности при усвоении;
* создать межпредметный веб-квест для контроля и закрепления знаний учащихся по предметам естественно-научного цикла;
* провести апробацию приемов технологии веб-квест на основе созданных веб-квестов на группе учащихся в разных школах;
* Создать краткое методическое пособие для учителей с целью диссеминации педагогического опыта.

Данная работа рассчитана на обучающихся 7- 8 классов.

**Направленность проекта:** Основные направления (линии) развития учащихся основного общего образования в рамках изучения предметов естественно - научного цикла

**Цель нашего проекта – это привлечение внимания школьников, повышение их мотивации при изучении предметов естественно-научного цикла посредством реализации технологии веб-квест.**

**Основные задачи:**

* **изучить методическую и методологическую литературу по использованию технологии веб-квест;**
* **разработать квесты и к ним технологические карты уроков и внеклассных мероприятий;**
* **апробировать приемы технологии веб-квест;**
* **провести мониторинг эффективности применения технологии веб-квест;**
* **диссеминация опыта применения технологии веб-квест в образовательной деятельности.**

**Продукт проекта**: заключается в разработке и апробации урочных и внеурочных занятий с применением технологии веб-квест с целью достижения новых образовательных результатов, а также создание краткого методического пособия для учителей школ.