Образовательный веб-квест как форма организации проектной деятельности обучающихся

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Проблема

Сегодня перед образованием ставится задача формирования личностных качеств, отвечающих требованиям информационного общества. В современном обществе востребован человек, свободно ориентирующийся в потоках информации, способный конструктивно общаться, сотрудничать, эффективно решать учебные и познавательные задачи. Введение новых образовательных стандартов стимулировало внедрение в систему обучения проектного метода. Метод ориентирует на развитие у школьников способности к анализу, синтезу, умения оценивать полученные знания, уходить от простого их накопления к реализации и воплощению в творческий продукт.

Нас, школьных библиотекарей, интересует вопрос повышения читательской активности школьников, формирования их информационной и читательской культуры. Мы ищем новые формы работы со своими читателями. Веб-квест — активная форма массовой работы, в которой заложена модель развития навыков информационной деятельности, а также формирования положительного эмоционального отношения к процессу чтения.

Использование проектной деятельности развивает самостоятельное критическое мышление школьников, учит умению работать с информацией. Сетевые проекты являются эффективной формой для развития информационной и читательской грамотности.

Быстрое развитие цифровых источников информации и развлечений вытесняет из жизни современных людей книгу. Сила воздействия визуальных средств на читателей огромна. С помощью создания творческих электронных продуктов можно привлечь школьников к совместному творчеству. Создание собственными силами электронных продуктов является востребованной школьниками формой образовательной деятельности. Веб-квест — это интерактивная учебная деятельность, включающая в себя три основных элемента, которые отличают ее от простого поиска информации в интернете:

- наличие проблемы, которую надо решить;
- поиск информации по проблеме осуществляется в интернете группой учащихся (каждый член группы имеет четко определенную роль и в соответствии с ней вносит вклад в решение общей проблемы);
- решение проблемы достигается путем ведения переговоров и достижения согласия между всеми участниками проекта.

Цель

Повышение интереса школьников к творчеству Агнии Барто.

Задачи

- стимулировать интерес школьников к чтению и литературе;
- формировать информационную культуру;
- развивать компьютерные навыки;
- освоить сервисы Web 2.0;
- развивать творческую личность.

Целевая аудитория

Проект рассчитан на обучающихся начальной школы, педагогов, библиотекарей, родителей.

Возраст учащихся

2–4 классы.

Роли

Иллюстраторы, биографы, чтецы, затейники, киноведы.