УО «Витебский государственный профессионально-технический колледж машиностроения имени М.Ф. Шмырева»

Молодежный марафон «Диалог культур - единый мир»
Номинация: «Информационные ресурсы»
Форма: веб-квест

Образовательный веб-квест
“Ребята, давайте жить Дружно!”

Режим доступа: https://sites.google.com/a/vgpl1.by/friendship/

Творческий коллектив авторов:

Буйко Игорь, учащийся группы 71

Сбоев Максим, учащийся группы 71,

Масько Вениамин, учащийся группы 72,

Руководители проекта:

Петрова Наталья Захаровна, преподаватель информатики,

Лятос Наталья Вячеславовна, преподаватель истории

2017 г.

Пояснительная записка

Актуальность выбора темы и формы

Необходимость сохранения культурного многообразия мира и в то же время сближения различных народов актуальна как никогда прежде. Это связано в первую очередь с усилением глобализации, обострением межнациональных конфликтов в современном мире. Недоброжелательность, озлобленность, агрессивность все больше распространяется в подростковой среде, особенно через средства массовой информации.

В современном обществе в целом прослеживаются две противоположные тенденции: с одной стороны различные народы и культуры сближаются посредством распространения массовой культуры, изучения английского языка. Этот процесс делает нас понятнее друг для друга, стирает различия, но в то же время приводит к постепенному уничтожению уникальности каждого народа и его культуры. Исчезают целые языки и народности, а это уменьшает разнообразие мира, делает его менее насыщенным и ярким. Поэтому в последние десятилетия появилась и другая тенденция: люди все больше стремятся через изучение иностранных языков даже самых малочисленных народов больше узнать об окружающем мире, сохранить свою самобытность, не стать безликой серой массой. Сочетание этих идей и может стать проявлением толерантности и уважения к себе и другим людям.

Толерантность как раз и означает уважение, принятие и понимание богатого многообразия культур нашего мира, форм самовыражения и способов проявления человеческой индивидуальности. Ей способствуют знания, открытость, общение и свобода мысли, совести и убеждений.

Именно поэтому всем народам необходимо прилагать усилия для решения проблем культурного развития и сохранения национальных культур. Культурное сотрудничество будет способствовать утверждению духовно-нравственных ценностей, созданию условий для обеспечения мира и гражданского согласия, развитию и укреплению дружеских связей и сотрудничества между государствами и народами.

Особая роль в формировании толерантности у учащихся принадлежит, безусловно, педагогам. В современной социокультурной ситуации учебное заведение должно стать местом, где создаются благоприятные условия для межэтнического общения, где всем учащимся прививается уважение к своей культуре и культурам других народов, поскольку именно в учебно-воспитательном процессе создаются ситуации культурного, межличностного, межнационального, формального и неформального общения.

Именно с этой целью был организован проект «Ребята, давайте жить Дружно!», который позволит учащимся больше узнать о культуре, традициях, достопримечательностях и известных людях своих соседей, государств-участниц СНГ. Выбор формы образовательного веб-квеста обусловлен тем, что исследовательская работа позволяет наиболее полно и глубоко вникнуть в тему, а использование в работе над проектом современных информационно-коммуникационных технологий создает дополнительную мотивацию для учащихся в изучении национальных культур народов стран Содружества Независимых Государств.

Цель:

изучение и популяризация белорусской культуры и культур других государств - участников СНГ, нравственное развитие учащихся через воспитание толерантности.

Задачи:

- развивать ценностное отношение к своей культуре, способствовать формированию национального самосознания;
- формировать у учащихся представление о многообразии культур, развивать способность к толерантному общению и конструктивному взаимодействию с людьми независимо от их принадлежности и мировоззрения;
- способствовать формированию уважительного отношения к национальной культуре, традициям и ценностям народов государств - участников Содружества Независимых Государств;
- совершенствовать умения в области коммуникации, навыки работы с сервисами Web 2.0 (Google-Презентации, Google-Карты, CACOO, Linoit).

Воспитательный потенциал проекта

Проект «Ребята, давайте жить Дружно!», посвященный изучению культуры и традиций народов стран-участниц СНГ, предназначен для широкого круга участников: учащихся, преподавателей, людей, заинтересованных в знакомстве с культурой и историей различных народов. Проект способствует повышению мотивации учащихся к процессу обучения, воспитанию активной гражданской позиции, усвоению гуманистических, демократических и традиционных ценностей нашего общества, толерантности и веротерпимости. Проведение проекта предполагает внеурочную деятельность учащихся.

В результате работы над проектом учащиеся овладевают формами и способами исследовательской деятельности, у них формируется критическое, креативное мышление, умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с преподавателями и сверстниками, совершенствуются навыки работы с различными источниками, формируется компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Материалы и ресурсы, необходимые для проекта:

- смартфоны или компьютеры с доступом в Интернет

Организационно-методические условия реализации проекта

Исследовательский сетевой проект - это совместная учебно-познавательная, исследовательская, творческая деятельность, организованная на основе компьютерной телекоммуникации, имеющая общую проблему, цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение совместного результата деятельности. Веб-квест – это способ организации проектной деятельности учащихся. Образовательный веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. В процессе работы над проектом учащиеся обмениваются опытом, мнениями, данными, информацией, методами решения проблемы, результатами собственной и совместной работы.

К преимуществам сетевого проектирования можно отнести интерактивные формы работы над проектом (возможность проводить работу дистанционно в любое удобное время и в любом месте, где есть доступ в Интернет), различные формы представления материала (презентации, карты и т.д.), а также большой охват аудитории.

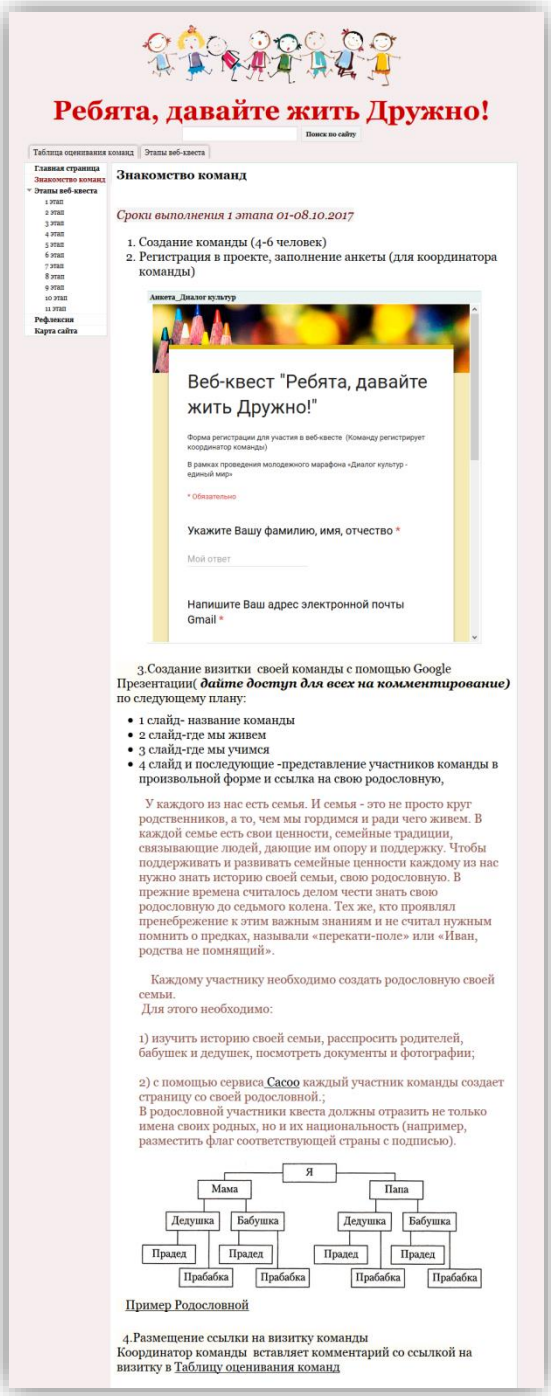
СЦЕНАРИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Режим доступа: https://sites.google.com/a/vgpl1.by/friendship/home

1) Подготовительная часть: Знакомство команд

Задачи этапа:

- ознакомиться с целями и задачами проекта,
- создать команды для работы над проектом,
- участникам проекта познакомиться друг с другом с помощью презентации о себе.



Ребята, давайте жить Дружно!

Поиск по сайту

Таблица оценивания команд | Этапы веб-квеста

Главная страница
Знакомство команд
Этапы веб-квеста
1 этап
2 этап
3 этап
4 этап
5 этап
6 этап
7 этап
8 этап
9 этап
10 этап
11 этап
Рефлексия
Карта сайта

Знакомство команд

Сроки выполнения 1 этапа 01-08.10.2017

1. Создание команды (4-6 человек)
2. Регистрация в проекте, заполнение анкеты (для координатора команды)

Анкета _Диалог культур

Веб-квест "Ребята, давайте жить Дружно!"

Форма регистрации для участия в веб-квесте (Команду регистрирует координатор команды)

В рамках проведения молодежного марафона «Диалог культур - единый мир»

* Обязательно

Укажите Вашу фамилию, имя, отчество *

Мой ответ

Напишите Ваш адрес электронной почты Gmail *

3.Создание визитки своей команды с помощью Google Презентации(***дайте доступ для всех на комментирование)*** по следующему плану:

- 1 слайд- название команды
- 2 слайд-где мы живем
- 3 слайд-где мы учимся
- 4 слайд и последующие -представление участников команды в произвольной форме и ссылка на свою родословную,

У каждого из нас есть семья. И семья - это не просто круг родственников, а то, чем мы гордимся и ради чего живем. В каждой семье есть свои ценности, семейные традиции, связывающие людей, дающие им опору и поддержку. Чтобы поддерживать и развивать семейные ценности каждому из нас нужно знать историю своей семьи, свою родословную. В прежние времена считалось делом чести знать свою родословную до седьмого колена. Тех же, кто проявлял пренебрежение к этим важным знаниям и не считал нужным помнить о предках, называли «перекати-поле» или «Иван, родства не помнящий».

Каждому участнику необходимо создать родословную своей семьи.
Для этого необходимо:

1) изучить историю своей семьи, расспросить родителей, бабушек и дедушек, посмотреть документы и фотографии;

2) с помощью сервиса Cacoo каждый участник команды создает страницу со своей родословной.;
В родословной участники квеста должны отразить не только имена своих родных, но и их национальность (например, разместить флаг соответствующей страны с подписью).

Пример Родословной

4.Размещение ссылки на визитку команды
Координатор команды вставляет комментарий со ссылкой на визитку в Таблицу оценивания команд

Для реализации этого этапа участникам необходимо:

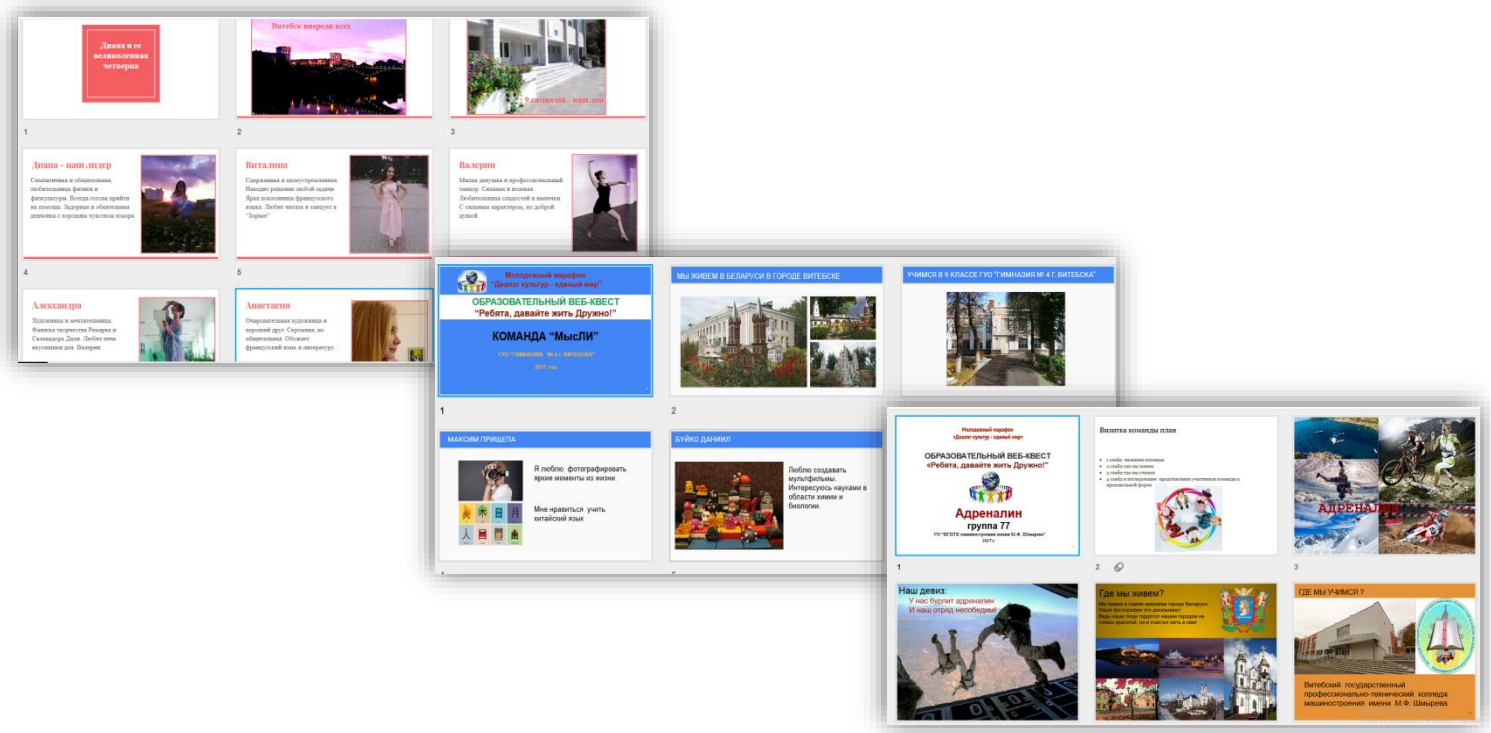
1. координаторам команды создать собственный аккаунт в gmail.com и пройти регистрацию в проекте, заполнив Google-форму,
2. несовершеннолетним участникам информировать родителей о своем участии в проекте и размещении результатов работы с сети Интернет,
3. создать Google-презентацию о своей команде, где разместить краткую информацию о каждом ее участнике,
4. каждому члену команды с помощью сервиса CACOO создать родословную своей семьи с указанием национальности, ссылку на родословную разместить на соответствующем слайде презентации,

5. после выполнения заданий разместить ссылку на презентацию в Таблице оценивания команд.

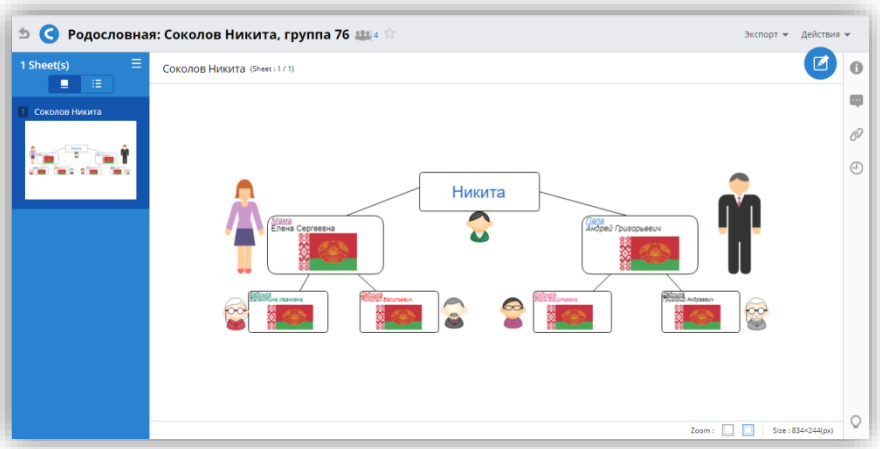
Режим доступа:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/19fCvPLNIBRaAtiVMkA08mK-9-mEH-lEHOgYWTfAcdnI/edit#gid=1705958075

Примеры презентаций:



Пример родословной:



Режим доступа: https://cacoo.com/diagrams/cflserWbPgf8K8N0#F475D

Результаты каждого этапа отражаются в Таблице оценивания команд

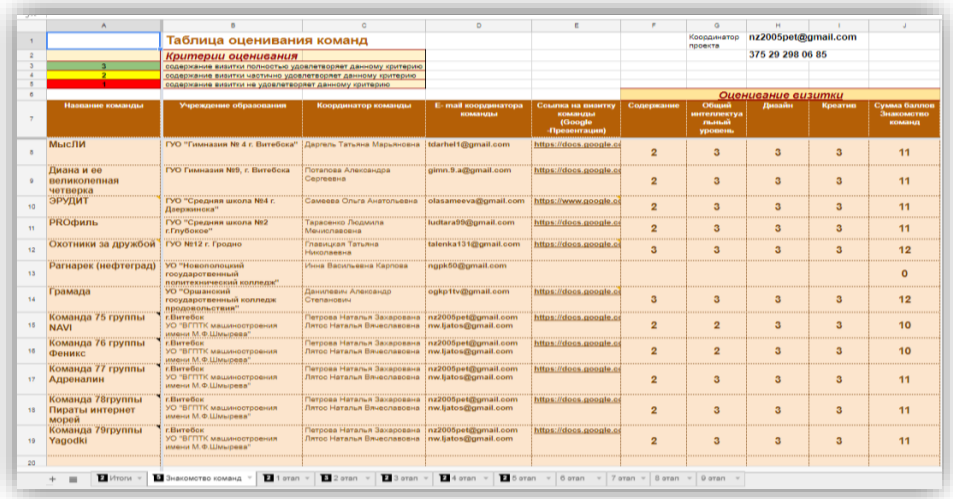


Таблица оценивания команд

Критерии оценивания

3	содержание визитки полностью удовлетворяет данному критерию
2	содержание визитки частично удовлетворяет данному критерию
1	содержание визитки не удовлетворяет данному критерию

Координатор проекта: nz2005pet@gmail.com, 375 29 298 06 85

Название команды	Учреждение образования	Координатор команды	E- mail координатора команды	Ссылка на визитку команды (Google -Презентация)	Оценивание визитки: Содержание	Общий интеллектуальный уровень	Дизайн	Креатив	Сумма баллов Знакомство команд
МысЛИ	ГУО "Гимназия № 4 г. Витебска"	Дергель Татьяна Марьяновна	tdarhel1@gmail.com	https://docs.google.c	2	3	3	3	11
Диана и ее великолепная четверка	ГУО Гимназия №9, г. Витебска	Потапова Александра Сергеевна	gimn.9.a@gmail.com	https://docs.google.c	2	3	3	3	11
ЭРУДИТ	ГУО "Средняя школа №4 г. Дзержинска"	Самеева Ольга Анатольевна	olasameeva@gmail.com	https://www.google.c	2	3	3	3	11
PROфиль	ГУО "Средняя школа №2 г.Глубокое"	Тарасенко Людмила Мечиславовна	ludtara99@gmail.com	https://docs.google.c	2	3	3	3	11
Охотники за дружбой	ГУО №12 г. Гродно	Главицкая Татьяна Николаевна	talenka131@gmail.com	https://docs.google.c	3	3	3	3	12
Рагнарек (нефтеград)	УО "Новополоцкий государственный политехнический колледж"	Инна Васильевна Карпова	ngpk50@gmail.com						0
Грамада	УО "Оршанский государственный колледж продовольствия"	Данилевич Александр Степанович	ogkp1tv@gmail.com	https://docs.google.c	3	3	3	3	12
Команда 75 группы NAVI	г.Витебск УО "ВГПТК машиностроения имени М.Ф.Шмырева"	Петрова Наталья Захаровна Лятос Наталья Вячеславовна	nz2005pet@gmail.com nw.ljatos@gmail.com	https://docs.google.c	2	2	3	3	10
Команда 76 группы Феникс	г.Витебск УО "ВГПТК машиностроения имени М.Ф.Шмырева"	Петрова Наталья Захаровна Лятос Наталья Вячеславовна	nz2005pet@gmail.com nw.ljatos@gmail.com	https://docs.google.c	2	2	3	3	10
Команда 77 группы Адреналин	г.Витебск УО "ВГПТК машиностроения имени М.Ф.Шмырева"	Петрова Наталья Захаровна Лятос Наталья Вячеславовна	nz2005pet@gmail.com nw.ljatos@gmail.com	https://docs.google.c	2	3	3	3	11
Команда 78группы Пираты интернет морей	г.Витебск УО "ВГПТК машиностроения имени М.Ф.Шмырева"	Петрова Наталья Захаровна Лятос Наталья Вячеславовна	nz2005pet@gmail.com nw.ljatos@gmail.com	https://docs.google.c	2	3	3	3	11
Команда 79группы Yagodki	г.Витебск УО "ВГПТК машиностроения имени М.Ф.Шмырева"	Петрова Наталья Захаровна Лятос Наталья Вячеславовна	nz2005pet@gmail.com nw.ljatos@gmail.com	https://docs.google.c	2	3	3	3	11

Итоги | Знакомство команд | 1 этап | 2 этап | 3 этап | 4 этап | 5 этап | 6 этап | 7 этап | 8 этап | 9 этап

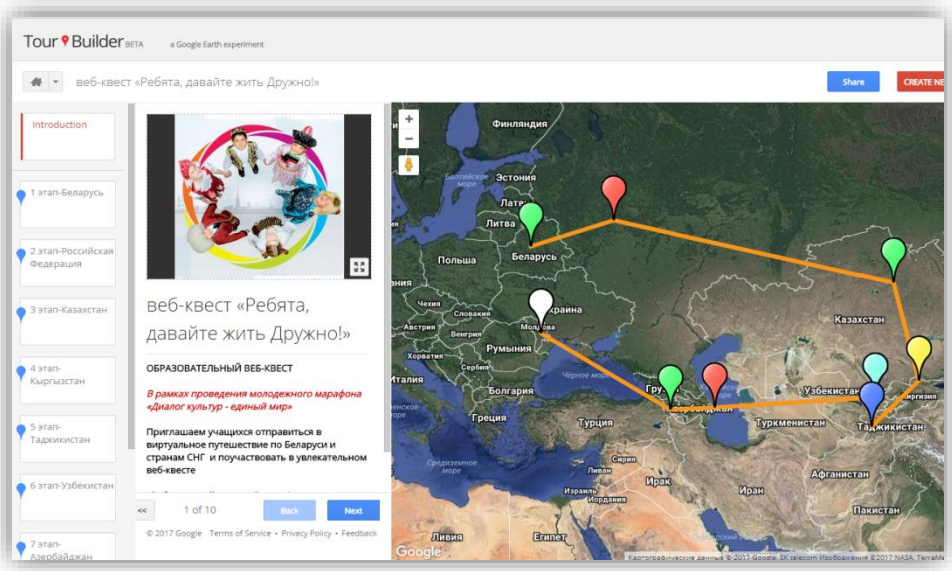
Режим доступа:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/19fCvPLNIBRaAtiVMkA08mK-9-mEH-lEHOgYWTfAcdnI/edit#

2. Практическая часть

Режим доступа: https://sites.google.com/a/vgpl1.by/friendship/nacalo

Практический тур состоит из 9 этапов (по количеству стран-участниц СНГ). Все его этапы отражены в Маршрутном листе квеста.

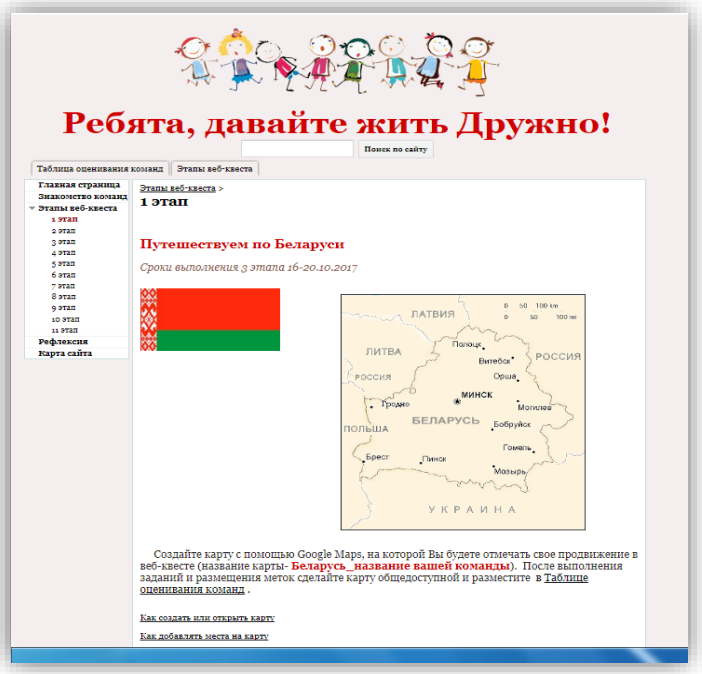


Режим доступа:

https://tourbuilder.withgoogle.com/builder#play/ahJzfmd3ZWItdG91cmJ1aWxkZXJyEQsSBFRvdXIYgICgmJbL2wgM

Этапы квеста открываются последовательно, на их выполнение отводится определенное количество времени (дней).

1 этап посвящен нашей Родине - Республике Беларусь.



Для получения доступа к каждому этапу командам необходимо расшифровать QR-коды.

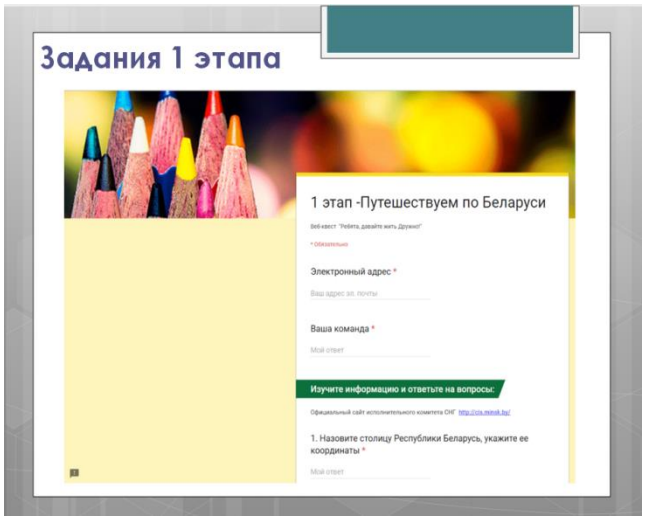
Каждый этап включает в себя ответы на вопросы квеста в Google-форме и выполнение различных заданий на Google-карте.

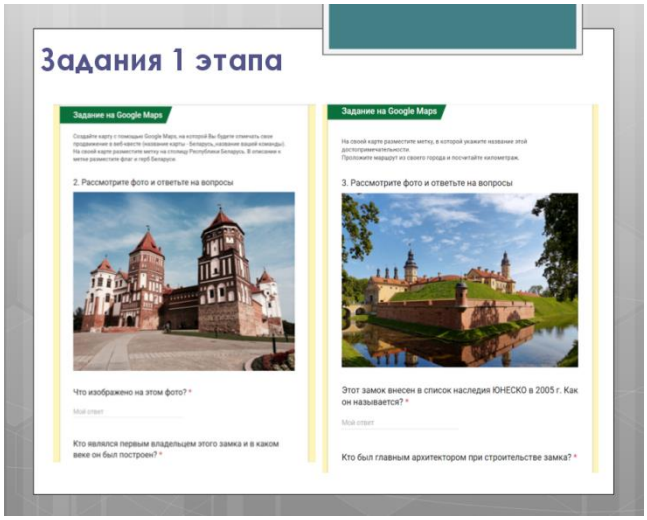
Задачи этапа:

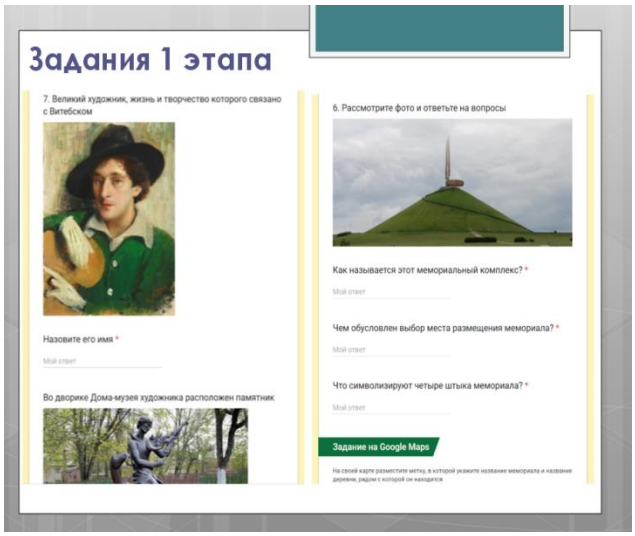
- с помощью различных источников (в том числе официального сайта Содружества Независимых Государств) познакомиться с общей информацией о странах-участницах СНГ - расположение, площадь и численность населения, названия столиц и т.д.,
- правильно ответить на вопросы квеста, заполнив Google-форму,
- правильно и в указанные сроки выполнить задания на Google-карте, после этого разместить ссылку на карту в Таблице оценивания команд.

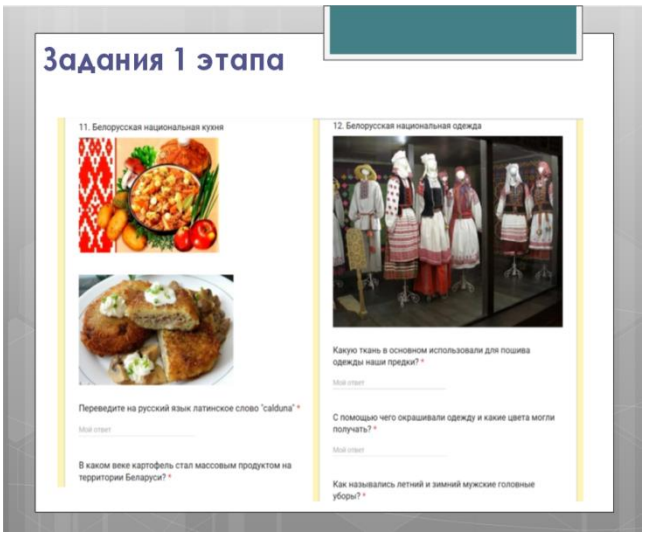
Режим доступа: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeS4M4-GNMpGBIEmLNbYDedE1nKFaqd7b8y-YWApcyHV5IdiA/viewform

Примеры заданий квеста: 1 этап - путешествуем по Беларуси

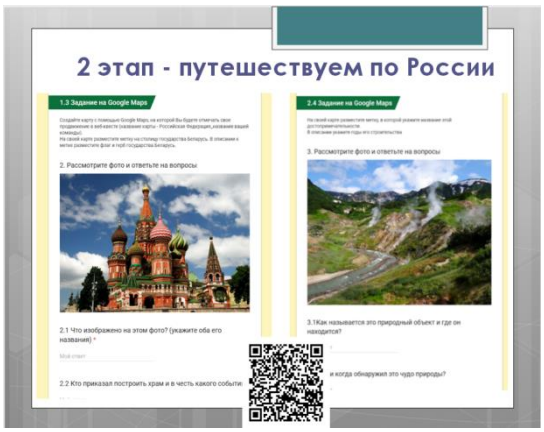


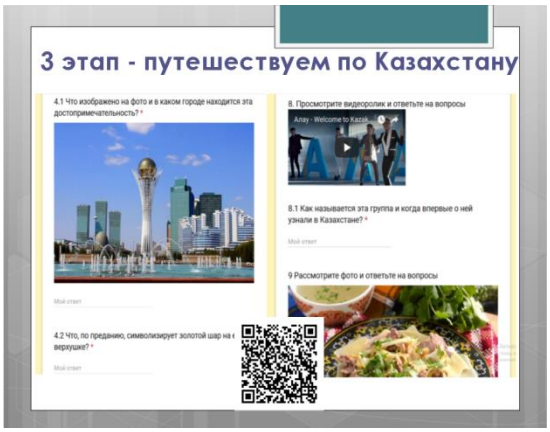


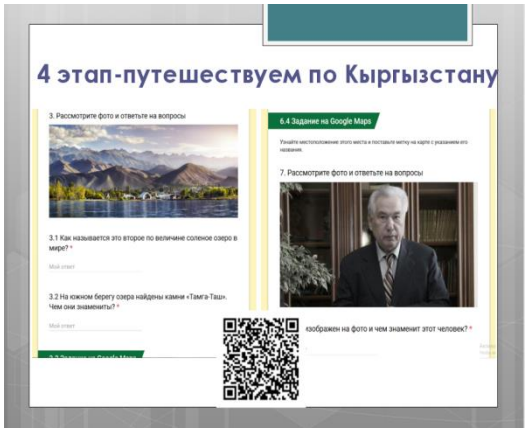


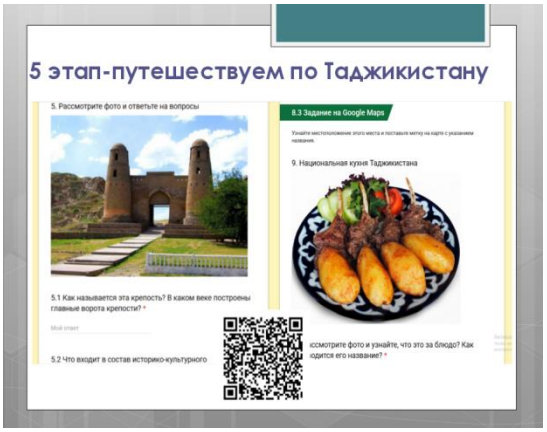


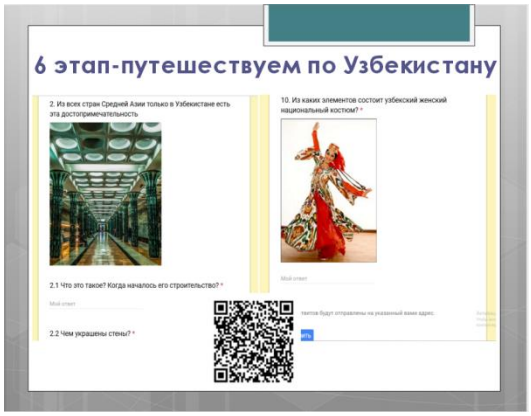
2 - 9 этапы - путешествуем по странам-участницам СНГ

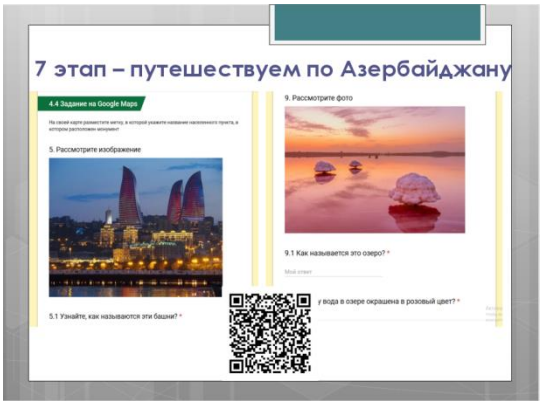


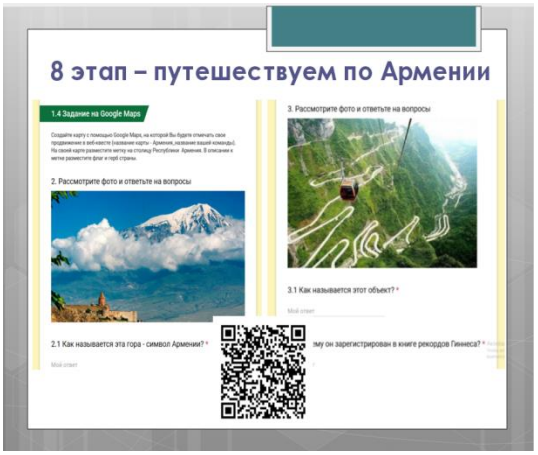


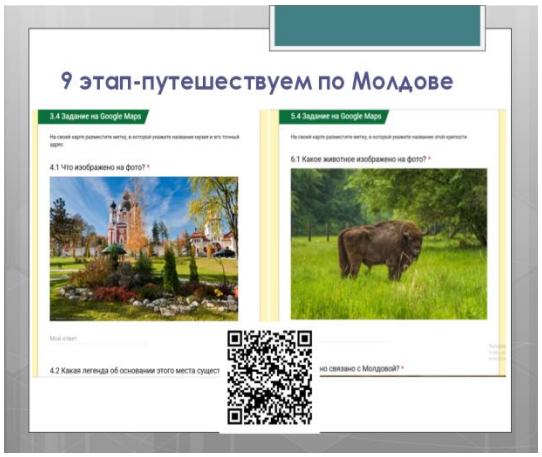






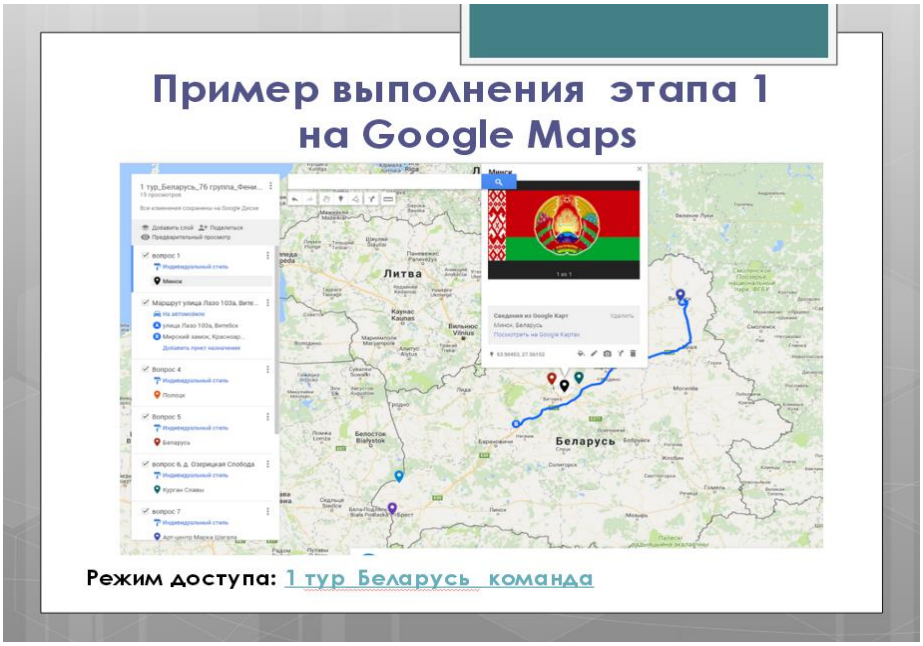






Каждый этап квеста состоит из 35-40 вопросов. Задания квеста включают в себя вопросы по географии, о достопримечательностях, известных людях, национальной кухне и одежде каждой из 9 стран-участниц СНГ.

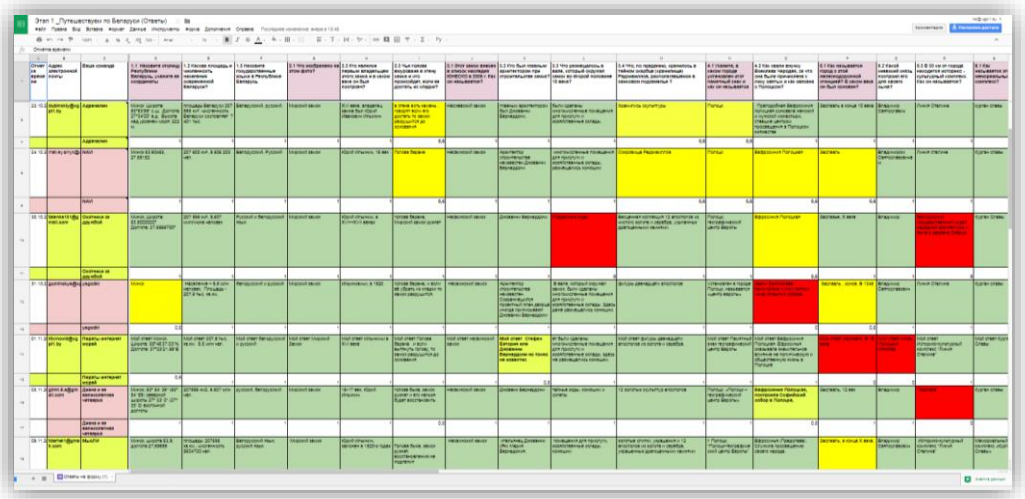
Работа с Google-картами (Google Maps)



Выполнение заданий (правильность и полнота ответа) оценивается по следующим критериям:

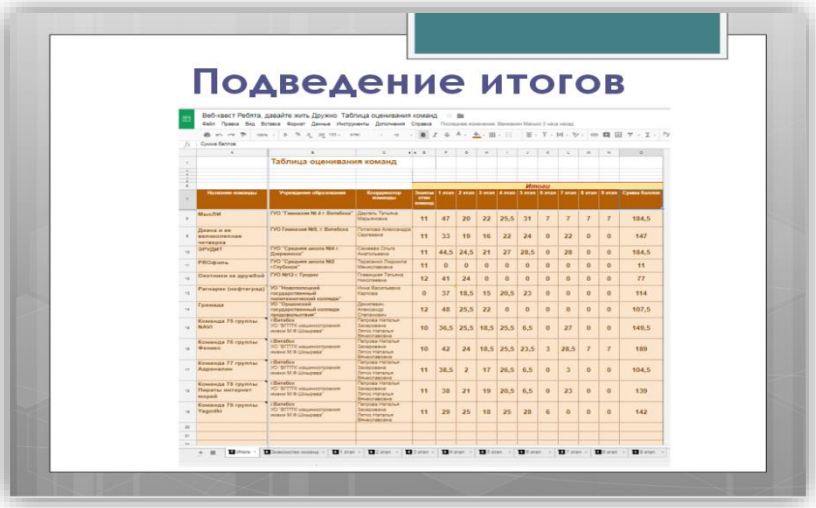
1	Задание выполнено полностью
0,5	Неполный ответ
0	Неверно

Пример выполнения и оценивания этапа 1- путешествуем по Беларуси



3. Заключительная часть: Подведение итогов и рефлексия

По завершении практического тура квеста каждой команде выставляются баллы в зависимости от правильности и своевременности выполнения заданий, подводится общий итог.

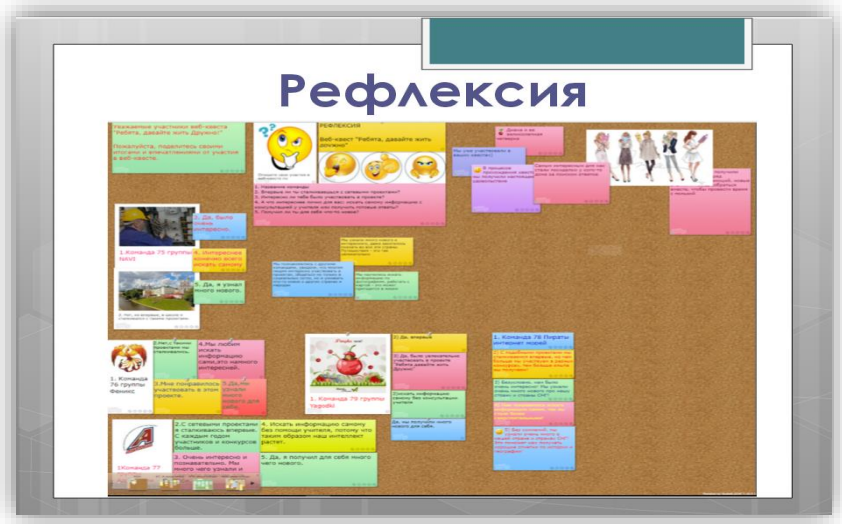


Режим доступа:
http://linoit.com/users/nz_pet/canvases/%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B8%D1%8F%20%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0%20

Для проведения рефлексии используется сервис Linoit (интерактивная доска), на которой каждая команда делится своими впечатлениями от участия в квесте.

Ориентировочные вопросы рефлексии:

1. Что нового вы узнали в ходе реализации проекта?
2. Какие этапы проекта были самыми интересными?
3. Какие умения и навыки вы приобрели в ходе проекта?
4. Хотели бы вы вновь принять участие в исследовательских сетевых проектах?
5. Ваши пожелания авторам, координаторам и всем участникам проекта.



Режим доступа:
http://linoit.com/users/nz_pet/canvases/%D0%A0%D0%B5%D1%84%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B8%D1%8F%20%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0%20

Результат проекта: материалы образовательного веб-квеста могут быть использованы на уроках истории, обществоведения, при проведении воспитательных мероприятий.

Предлагаемые в проекте формы работы ориентированы на учащихся с разным уровнем подготовки. Дифференцированный подход реализуется в возможности выбора учащимися графика работы над проектом, использование различных сервисов Google, распределение обязанностей в команде, возможность выполнять отдельные этапы проекта сообща, постоянное он-лайн сопровождение со стороны координаторов проекта.

Данный проект способствует повышению мотивации учащихся, с помощью различных интерактивных форм дает возможность вовлекать в коллективную деятельность, при этом воспитывая следующие качества и умения:

- личностные: коммуникативные, презентационные, умение работать в команде, формулировать и решать различные проблемы, высказывать и аргументировать своё мнение; развитие в себе таких чувств, как патриотизм, гуманизм, толерантность и другие общечеловеческие ценности.
- метапредметные: умение анализировать различные источники информации; умение выполнять разные роли и обязанности, продуктивно взаимодействовать с другими;
- предметные: знание фактического материала по всемирной истории и истории Беларуси, умение работать с картой и различными историческими источниками (фото, видеоматериалами, картами, документами, периодическими изданиями, Интернет-ресурсами).