

## О СОДЕРЖАНИИ WEB-КВЕСТА ПО ИНФОРМАТИКЕ «СТРАНА МУЛЬТИПЛИКАЦИЙ»

*Анастасия Сергеевна Усанова.*

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа №6 им.А.С.  
Макаренко», учитель информатики, магистр

Россия, 607220, Нижегородская обл., г. Арзамас, ул. Семашко, д.21

Тел.: 89527732329, e-mail: [zudkova92@mail.ru](mailto:zudkova92@mail.ru)

### ЛИТЕРАТУРА

(по ГОСТ 7.1-2003: [ru.wikisource.org/wiki/гост\\_7.1—2003](http://ru.wikisource.org/wiki/гост_7.1—2003))

1. Бородин М. Н. Б85 Информатика. УМК для основной школы [Электронный ресурс] : 5–6 классы. 7—9 классы. Методическое пособие / Автор-составитель: М. Н. Бородин. — Эл. изд. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. — 108 с.
2. Напалков, С.В. О методических особенностях организационной работы по выполнению учащимися заданий тематического образовательного Web-квеста по математике / С.В. Напалков // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2014. – № 1-2. – С. 42-50.
3. Напалков, С.В. Тематические образовательные Web-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: авто- реф. ... канд. пед. наук / Мордовский государственный педагогический институт им. М.Е. Евсевьева. – Саранск, 2013. – 25 с.
4. Усанова А.С. Дидактические возможности личного сайта учителя в управлении учебно – воспитательном процессом: магистерская диссертация - Арзамас, 2017 г. – 81 стр.
5. Ссылка на образовательный ресурс, где размещен квест:  
[http://school6.edu.ru/index.php?option=com\\_content&view=article&id=187&Itemid=108](http://school6.edu.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=187&Itemid=108)

Методологической основой федеральных государственных образовательных стандартов является системно-деятельностный подход, в рамках которого реализуются современные стратегии обучения, предполагающие использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в процессе изучения всех предметов, во внеурочной и внешкольной деятельности на протяжении всего периода обучения в школе. Средства ИКТ учащиеся применяют для связи и развлечений вне школы, и конечно создают условия для индивидуализации учебного процесса, повышения его эффективности и результативности.

Информатика – это естественнонаучная дисциплина, рассматриваемая как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий. Вместе со многими предметами курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов. [1] Весь курс информатики опирается на опыт постоянного использования учениками и учителями ИКТ – технологий.

Но, не смотря на это, проблема реализации требований ФГОС по информатике очень актуальна и связана с поиском новых приемов и методов организации этого процесса. Одним из наиболее эффективных таких способов является подход, основанный на использовании образовательных Web-квестов по информатике.

Под Web-квестом понимается «такой Web-квест, который имеет информационный контент, определяющийся содержанием учебной темы, целями и задачами её изучения, и предполагает выполнение учащимися поисково-познавательных заданий по поиску и отбору информации с использованием Интернет-ресурсов, способствующих систематизации и обобщению изученного материала, его обогащению и представлению в виде целостной системы» [2]. Тематические образовательные Web-квесты по информатике позволяют в процессе обучения развивать познавательную самостоятельность школьников, формировать навыки использования образовательных Интернет-ресурсов для решения определенных информационных задач.

В работе С.В. Напалкова [3] выделены структурные компоненты тематического образовательного Web-квеста: теория (дополнительная информация, позволяющие углубить имеющиеся знания); приложения (сведения расширяющие представления о возможных применениях изученного в учебной теме материала); проблемы (информация и учебно-познавательные задания исследовательского характера, позволяющие отыскивать или

открывать неизвестные учащимся факты); архивы (сведения историко-биографического характера, касающиеся учебного материала темы); ошибки (информация о больших и малых заблуждениях, курьёзных случаях, распространённых или единичных ошибках по учебному материалу темы).

С учётом некоторых особенностей содержания и предмета информатики можно выделить четыре компонента, являющиеся основой Web-квеста по информатике для учащихся 5 – х классов на тему «Страна Мультиязычная».

1. Архивы (ученик в роли социолога ищет сведения исторического характера по данной теме, определения понятия «Мультипликация»);

2. Теория (ученик в роли историка собирает учебно – познавательную информацию по теме, чтобы получить целостное представление об объекте, а также об истории создания Российской мультипликации);

3. Проблема (ученик в роли технолога открывает неизвестные для учеников технологии создания мультфильмов);

4. Приложения (ученикам предоставляется возможность самим побыть в роли мультипликаторов и применить все знания, полученные в результате квеста).

По примерной рабочей программе Л.Л. Босовой и А.Ю. Босовой по информатике для 5 – 6 классов в 5 классе на тему «Обработка информации» отводится несколько уроков. Подробно изучаются разнообразные способы обработки информации (кодирование, поиск информации, систематизация информации, преобразование информации по заданным правилам, преобразование информации путем рассуждений, разработка плана действий). И в конце изученной темы учащимся предлагается создать анимацию. В связи с этим для обобщения и систематизации знаний по данной теме, а также для углублений знаний по вопросам создания мультипликационных анимаций продуктивно провести тематический Web – квест «Страна Мультиязычных». Он может быть проведен как на самом уроке, так и на дополнительных занятиях.

Учащиеся разделяются на группы, где у каждого своя роль (Историк, Технолог, Социолог, Мультипликатор). Побеждает та группа, оформившая компьютерные презентации быстрее, достовернее и интереснее.

Каждому ученику дается свое задание, он с помощью предоставленных учителем Интернет – ресурсов его выполняет. Результатом деятельности будет оформленная компьютерная презентация, в которой кроме ответов на поставленные учителем вопросы, будут иллюстрации, видеоматериалы и ссылки на используемые Интернет – ресурсы.

Кто	Что необходимо узнать	Что необходимо создать	Что необходимо оформить
-----	-----------------------	------------------------	-------------------------

Социолог (Архивы)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Определение «мультипликации».</li> <li>• История развития анимации в мире.</li> <li>• Ученые, внесшие вклад в развитие анимации.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Словарь понятия «мультипликация».</li> <li>• Хронологию развития анимационных фильмов.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютерную презентацию «История развития мультипликационных фильмов».</li> </ul>
Историк (Теория)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ученые, внесшие вклад в развитие русской анимации.</li> <li>• История развития анимации в СССР.</li> <li>• Знаменитые российские киностудии мультипликационных фильмов.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Хронологию развития анимационных фильмов в СССР.</li> <li>• Галерею русских ученых, внесших вклад в развитие мультипликации.</li> <li>• Галерею российских киностудий мультипликационных фильмов.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютерную презентацию «Российская мультипликация».</li> </ul>
Технолог (Проблемы)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основные технологии создания мультфильмов.</li> <li>• Примеры знаменитых мультфильмов каждой технологии создания.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подробное описание всех известных технологий создания мультфильмов.</li> <li>• Видеокаталог – примеры мультфильмов к каждой категории их технологий создания.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютерную презентацию «Основные техники, используемые при создании мультипликационных фильмов».</li> </ul>
Мультипликатор (Приложения)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основные правила и способы создания собственной анимации в конструкторе мультфильмов «Мульти - Пульти».</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Карту пользования конструктором мультфильмов «Мульти - Пульти».</li> <li>• Сценарий собственного мультфильма.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Собственный мультфильм, созданный с помощью конструктора мультфильмов «Мульти - Пульти».</li> </ul>

Школьникам предоставляется доступ к школьному сайту, где на странице учителя предоставлены задания Web – квеста. Вначале дается описание и цель данного мероприятия. После чего, дети, пользуясь нужными источниками сети Интернет, подготавливают и оформляют свои итоговые работы.

Данный Web – квест позволяет повысить мотивацию к самообучению, личную самооценку, реализует креативный потенциал учащихся, учит работать детей в группах, сообща. В результате прохождения тематического Web – квест «Страна Мультипликаций» ученик научится применять основные правила создания текстовых документов, использовать основные приемы обработки информации, систематизировать полученные данные, осуществлять поиск информации в сети Интернет, составлять правильные запросы для поиска информации в Интернете, использовать основные приемы создания презентаций в редакторе презентаций, а также получит возможность создать мультфильм по собственному замыслу.