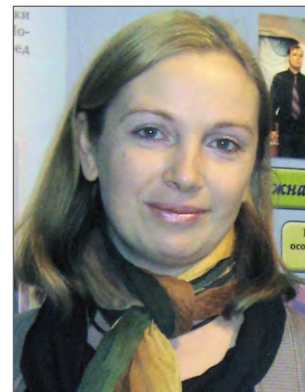


УРОК-КВЕСТ У 10-МУ КЛАСІ «В ПОШУКАХ СКАРБІВ»

Сокол Ірина Миколаївна,

старший викладач кафедри інформатики та інформаційних технологій в освіті
Запорізького обласного інституту післядипломної педагогічної освіти,
dominic28@yandex.ua.



Анотація. У сьогоднішній сучасній освіті вчитель має впроваджувати інноваційні технології, які можуть допомогти учню розвивати необхідні знання і навички. У цій статті наводиться приклад уроку, побудований на основі сучасної квест-технології.

Ключові слова: квест, Інтернет, пошук.

Даний урок є повторенням вивчення теми «Служби Інтернету» за програмами: «Інформатика. Навчальна програма для учнів 10–11 класів загальноосвітніх навчальних закладів» (Рівень стандарту та Академічний рівень), а також підсумкова практична робота спецкурсу «Мережеві технології Web 2.0» (автори: Аджимян О.Р., Сокол І.М.).

Клас: 10 клас.

Тип уроку: урок-квест.

Тип квесту: квест-змагання.

Тривалість: 2 години (2 уроки).

Цілі уроку:

- узагальнення і систематизація знань учнів щодо теми «Служби Інтернету» і «Мережеві технології Веб 2.0»;
- закріплення навичок роботи з: браузером, геосервісами, пошуковими системами;
- вдосконалення навичок пошукової діяльності;
- формування навичок роботи в команді;
- розвиток навичок і вмінь аналізувати знайдену інформацію і робити висновки;
- розвиток: критичного і логічного мислень, уваги;
- знайомство з островом Хортиця.

Обладнання уроку:

- персональні комп'ютери для роботи в групах;
- проектор.

Дидактичні та методичні матеріали:

- розроблена презентація вчителя із сюжетом і завданнями;
- роздрукована карта о. Хортиця (1шт. на групу);
- картки із завданнями (1 комплект на групу);
- картки для відповідей (1 комплект на групу);
- малюнки для об'єднання учнів у групи (за кількістю учнів);
- таблиця руху.

Основні етапи уроку

I. Організаційний момент

Повторення правил техніки безпеки.

II. Мотивація квесту. Організація роботи у квесті

На сьогоднішньому уроці ми відправляємось на пошуки скарбів. Вас очікує боротьба з відомою піраткою леді Грейс, проходження складних випробувань і яскраве золото. Але скарби отримають лише ті, хто проявить кмітливість, уважність, активність тощо.

Для подальшої роботи нам необхідно об'єднатись у групи. Візьміть кожен листочок і знайдіть свою команду.

Приклад малюнків для об'єднання учнів у групи наведено на рис. 1.

Розподіліть ролі в команді. У вас повинні бути: капітан (обов'язок: організувати роботу команди), писар (обов'язок: записувати відповіді на завдання), шукачі (обов'язок: шукати відповіді на завдання), охоронець часу (обов'язок: слідкувати за часом виконання завдання).

III. Сценарій квесту

Учитель. Дозвольте представитись, я — Грейс О'Мейл — леді-пірат, леді-удача. Я впевнено справлялася з обов'язками королеви піратів і постійно розширювала свою імперію. Я вербувала найманців і авантюристів з усіх навколишніх земель, командувала цілою ескадрою, що нараховує 30 добре оснащених і озброєних галер. Але...Одного разу мій корабель потрапив у шторм. Я прокинулася лише вранці і побачила, що мій корабель вщент знищений, а моя команда зникла. У пошуках команди я знайшла мішечок свого золота. Я нікому не віддам своїх скарбів. Я сховаю їх так, щоб ніхто у світі їх не знайшов....

Учитель. Сьогоднішня... У який-то день, у який-то час... Хтось знайшов карту скарбів із гербом Грейс О'Мейл. Ця людина вирішила дізнатись, чи насправді був такий пірат, чи дійсно були скарби. У пошуках інформації людина відправилась у бібліотеку. Але, у бібліотеці дехто підслухав розмову цієї людини з друзями, а дехто сфотографував карту. Так сформувався 4 групи шукачів скарбів.

Учитель. Шановні, шукачі скарбів! У пошуках золота вас очікує 6 випробувань. Леді Грейс дуже добре заховала свої скарби і так просто вона їх не віддасть. На кожне випробування у вас буде певний час, але ви можете взяти додаткові 2 хвилини за подарунок для леді Грейс. Подумайте, що ви можете подарувати, адже подароване — повертатись не буде.



Рис. 1. Малюнки для об'єднання учнів у групи

(Спонування учнів до творчого мислення, адже подарувати можна не лише матеріальні речі, але й посмішку, добрий настрій тощо).

Учитель. Отже, 4 групи шукачів скарбів відправились до якогось острова за золотом леді Грейс... І відразу отримують перше випробування. На це випробування леді Грейс залишила всього 5 хвилин, після чого ви повинні надати листочок з відповіддю. Будьте уважні, ваші суперники вас підслуховують, тому працюйте обережно...



Рис. 2. Невідомий острів

На вашому шляху річка. Лише той, хто зможе назвати її, зможе переправитись через неї. Перші згадки про неї датовані 5 століттям до н. е. Починаючись зі струмка на схилі деякої височини, річка набирає сили. З 2003 р. щорічно в першу суботу червня відзначається її день.

Учитель. Вітаю команди, які змогли перейти річку і продовжують свій шлях. Але інші команди також наздоганяють. Отже, друге випробування, на нього леді Грейс залишила 10 хвилин.

Ви заблукали. Ваш шлях продовжувався від одного моста до іншого, в урочищі Царська Пристань. І тепер ви не знаєте, де ви. На вашому шляху скеля. Добратись до її вершини зможе лише той, хто відає її назву та знайде своє місцезнаходження на карті. Форма цієї скелі нагадує тварину, назва якої з'явилася в давньоруській



Рис. 3. Карта скарбів

мові як запозичення з перської avizine і стала широко відомою після ходіння Афанасія Нікітіна за три моря.

Учитель. Для наступного випробування вам необхідно приготувати карту острова, у запасі у вас буде лише 5 хвилин, тому зберіться й починаємо.

Для пошуку скарбів вам необхідно спуститись в балку, де звучить природна симфонія, створювана скрекотом коників, дзигчанням бджіл і джмелів, співом птахів. Назву балки пов'язують з ім'ям остров'янина, який колись жив тут і промишляв розбоєм. Назву балки, ще носить квітка — рід багаторічних рослин родини орхідейних. Назвіть балку та надайте Леді Грейс об'єкт, який носить назву цієї балки.

Учитель. Ви все ближче і ближче підходите до золота, і леді Грейс починає нервувати. Наступне випробування буде не з легких. Його ви зможете пройти за 10 хвилин.

Ви потрапили у незвичне місце, воно не просте, це загадкова пастка для скарбошукачів. Один з вас побачив на навігації координати:

47.852444, 35.073920.

Це місце порівнюють з №373 у списку об'єктів Всесвітньої спадщини. Це місце не відпускає вас, воно хоче залишити слід у вашій пам'яті. Відпустить воно вас лише, якщо ви знайдете назву, якою нагородили це місце науковці та архітектори і зробите фотографію на нього із супутника.

Учитель. Несподівано ви потрапили у місце, яке мовчить.... Лише на стеблі дерева можна побачити малюнок (рис. 4).

Назвіть місце, у якому ви зараз опинились. На це у вас 10 хвилин.

Учитель. Леді Грейс збентежена, адже шукачі знайшли її золото, вони витягли сундук, але... Грейс залишила останнє випробування: лише той, хто зможе відкрити замок із кодом, зможе забрати скарби.

У пошуках скарбів, ви побачили безліч видів рослин: 26 видів вищих рослин, занесених до Червоної книги України, а також 11 видів, занесених до Європейського Червоного списку. Крім цього, під час нашої подорожі ми побачили 27 видів земноводних та 32 видів птахів. Знайдіть закодоване слово та відкрийте сундук скарбів!!!!

Учитель. Отже, вітаємо команду _____, яка набрала найбільшу кількість балів і чудово справились з випробуваннями леді Грейс.

IV. Підведення підсумків та нагородження переможців

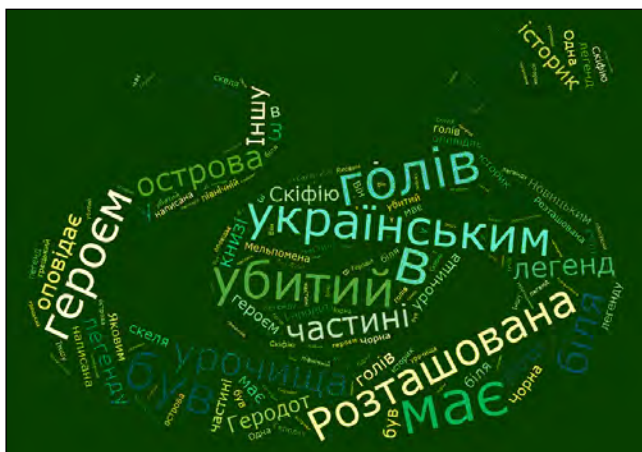


Рис. 4

V. Рефлексія

Відповіді:

- випробування 1 — річка Дніпро;
- випробування 2 — Мавпяча скеля, на карті — Урочище Вирва;
- випробування 3 — балка Черевичок;
- випробування 4 — «Український Стоунхендж» або святилище бронзової епохи, фотографію із супутника можна зробити за допомогою геосервісу Гугл карти;
- випробування 5 — Змієва печера;
- випробування 6 — Закодоване слово — Хортиця.

Рекомендації:

- використовувати пісочний годинник, щоб учні самостійно слідували за часом;
- давати 1 хвилину на ознайомлення із завданням, лише потім починати відлік часу;
- голосно проговорити, що почався відлік часу на виконання завдання;
- голосно заздалегідь нагадувати учням, скільки часу залишилось для виконання завдання;
- роздрукувати завдання, але роздавати їх по черзі, щоб учні заздалегідь не бачили всі завдання;
- купити учням солодкі монети, які будуть слугувати скарбами;
- деякі завдання можна ускладнити. Наприклад, знайти місцезнаходження не на друкованій карті острова, а за допомогою геосервісу зробити віртуальну мітку.

Бланки відповідей

Випробування 1

Назва команди: _____

Відповідь: _____

Випробування 2

Назва команди: _____

Відповідь: _____

Випробування 3

Назва команди: _____

Відповідь: _____

Таблиця руху команд

	Команда 1	...	Команда 4
Назва команди			
Випробування 1 (1 бал)			
Випробування 2 (2 бали)			
Випробування 3 (2 бали)			
Випробування 4 (2 бали)			
Випробування 5 (1 бал)			
Випробування 6 (1 бал)			
Всього			

Карта о. Хортиця



Сокол И. Н. Урок-квест «В поисках сундуков»

Аннотация. В современном образовании учитель должен внедрять инновационные технологии, которые могут помочь ученику развивать необходимые знания и навыки. В данной статье приводится пример урока, который построен на основе современной квест-технологии.

Ключевые слова: квест, Интернет, поиск.



Sokol Irina. Lesson-quest «In search of treasure»

Abstract. In today's modern education teacher should introduce innovative technologies that can help the student develop the necessary knowledge and skills. This

article is an example of the lesson is based on the quest of modern technology.

Keywords: quest, Internet search.

Література

1. *Аджимян О.Р., Сокол І.М.* Програма спецкурсу «Мережеві технології Веб 2.0» (9–11 класи) // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2013. — № 4. — С. 44–48.
2. Національний заповідник "Хортиця". [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.ostrov-hortica.org.ua/>.
3. Остров Хортиця в Запорозжє: фото, видео, карта Хортицы. Фильм: Воины мира. Казачий спас и характерники. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://webmandry.com/europa/ukraina/ostrov-hortitsa-v-zaporozhe-foto-video-karta-hortitsy.-film-voiny-mira.-kazachiy-spas-i-harakterniki.html>.