

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КОМИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ
имени И.А. КУРАТОВА»

WEB-КВЕСТ

«Волшебный лес»

Исполнитель: студентка 241 группы
Годованова Ульяна Олеговна

Руководитель:
Хабарова Людмила Павловна

Ссылка на образовательный портал:
<https://sites.google.com/view/websaite-magical-forest>

Сыктывкар, 2024

Пояснительная записка

Для разработки веста нами был выбран конструктор «Google сайт», который позволяет создавать достаточно функциональный сайт без навыков программирования и имеет множество готовых интерактивных шаблонов.

Название: Web-квест «Волшебный лес».

Тип образовательного квеста: познавательно-игровой.

Ссылка на образовательный портал:

<https://sites.google.com/view/websaite-magical-forest>

Возрастная группа: дети 6 – 7 лет (совместно с кураторами – родителями, воспитателями).

Цель: развитие воображения у детей подготовительной группы.

Задачи:

Образовательные:

1. Формирование интереса к эстетической стороне окружающей действительности, эстетического отношения к предметам и явлениям окружающего мира.

Развивающие:

1. Развитие психических процессов –память, внимание, речи.
2. Развивать пространственное воображение.
3. Развитие познавательного интереса и способностей.
4. Развитие творческих способностей учащихся, их познавательной активности.
5. Развитие эстетических чувств детей, художественного восприятия, образных представлений, воображения, художественно-творческих способностей.

Воспитательные:

1. Воспитывать интерес к собственной деятельности.
2. Воспитывать активность и самостоятельность.
3. Воспитывать самостоятельность, творческую активность.

Web-квест разработан с использованием следующих конструкторов и онлайн-сервисов:

1. Google сайт: <https://sites.google.com/new>
2. Сайт «LearningApps.ru». – Режим доступа: <https://learningapps.org>
3. Канал «YouTube»:
4. Откуда берутся облака? Для детей [Электронный ресурс] : сайт «YouTube». – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=eLMZT6ne8n0>
5. Учим буквы. История алфавита - Алфавит для детей с Познавакой - Развивающий мультфильм [Электронный ресурс] : сайт «YouTube». – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=XKTpc_HQlnY
6. Как сделать театр теней руками для детей | How to make shadow theatre with hand for children [Электронный ресурс] : сайт «YouTube». – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=iiLxd5TsIlo&t=14s>
7. Фиксики - Фикси-советы. Как зимуют звери [Электронный ресурс] : сайт «YouTube». – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=KRhTlFUxap0>
8. Как божья коровка научилась летать | Сказки на ночь | Аудиосказки для детей [Электронный ресурс] : сайт «YouTube». – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=VK4q6ijRHZ4&t=35s>
9. Сайт interact.me. – Режим доступа: <https://account.interacty.me/auth>

Структура веб-квеста включает три этапа:

- 1) мотивационный этап – основан на создании проблемной ситуации, вводящей в содержание квеста (главная страница с Лесовичком);

- 2) операционно-познавательный этап – предполагает развития воображение у детей подготовительной группы в рамках содержания заданий-игр веб-квеста и ознакомление с миром предметов (раздел «Карта леса»);
- 3) рефлексивно-оценочный этап – связан с анализом прохождения веб-квеста, сопоставлением достигнутого результата с поставленной задачей и оценкой проделанной работы, а также получение обратной связи от кураторов (родителей/воспитателей) (страница «Обратная связь»).

Содержание web-квеста.

На главной странице ребят встречает сопровождающий квеста – Лесовичок, который помогает путешественникам выбраться из леса, знакомясь и играя вместе с фантастическими жителями леса (фото 1).

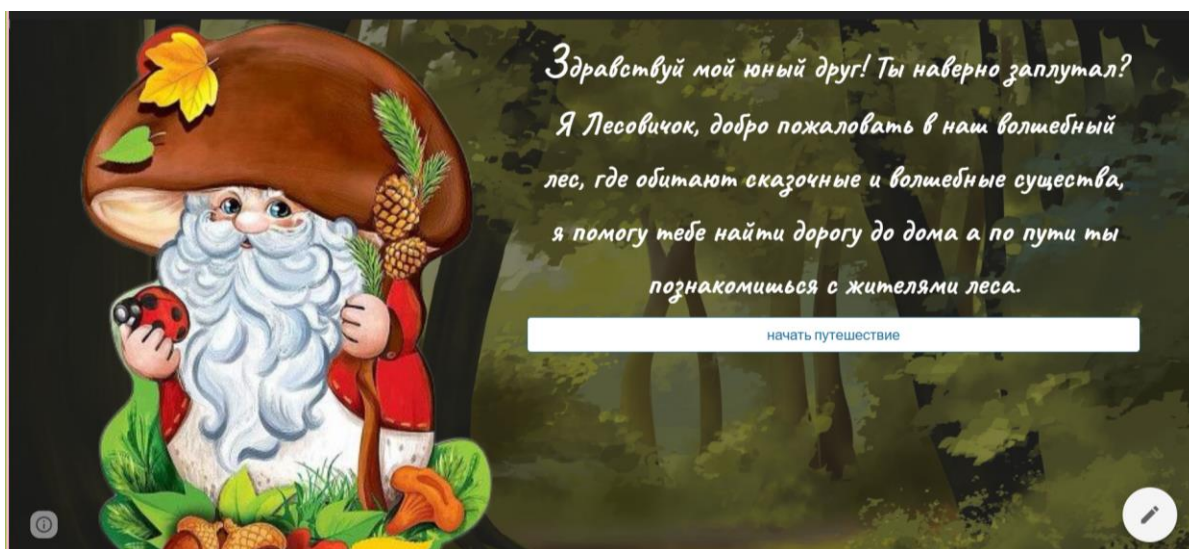
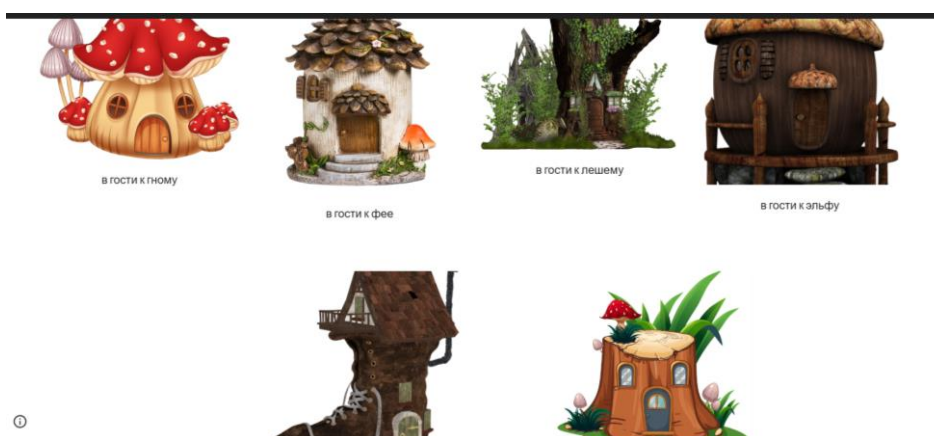


Фото 1. Главная страница

После нажатия на кнопку «Начать путешествие» игрок попадает на страницк с картой леса на которой изображены домики волшебных жителей, снизу карты расположена инструкция для использования карты, игрок находит нужный домик на карте леса, затем переходит, нажав на картинку переходит на раздел с персонажем и игрой.



*Наш путь начинается с карты, которая приведет
тебя к нужному пути. Следуй по карте и знакомься с
волшебными жителями!*

Фото 2. Страница «карта леса»

После нажатия на первый из представленных домиков игрок попадает «в гости к гному», на страничке представлен текст с приветствием персонажа и предложением сыграть вместе с ним в игру (фото 3).

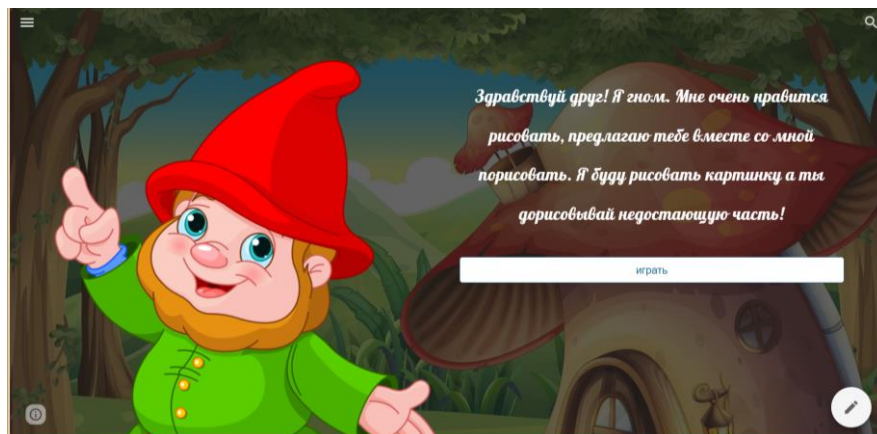


Фото 3. «в гости к гному»

Задание 1. «Дорисуй».

Игроку предлагается дорисовать недостающую деталь на предмете, к игре приложено инструкция в форме видео (фото 4).

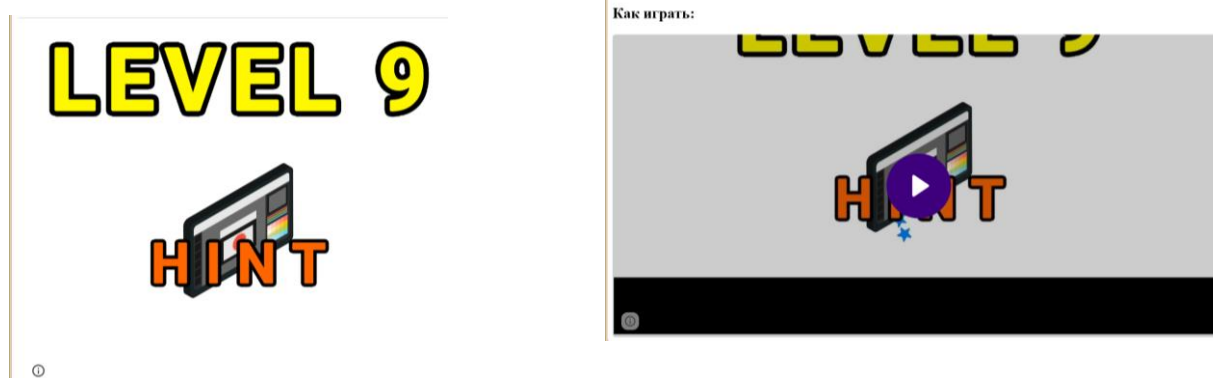


Фото 4. Задание 1. «Дорисуй»

После выполнения задания ребенок нажимает на боковую панель в верхнем левом углу и переходит на вкладку «карта леса» в которой находит следующий домик и переходит к персонажу (фото 5).

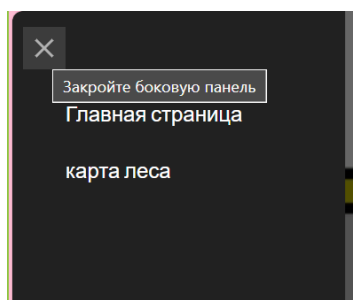


Фото 5. «Боковая панель»

После нажатия на картинку домика «в гости к фее» открывается страничка с описанием персонажа и мотивации для игры, после нажатия на кнопку «play» игрок перемещается на страницу с самой игрой.

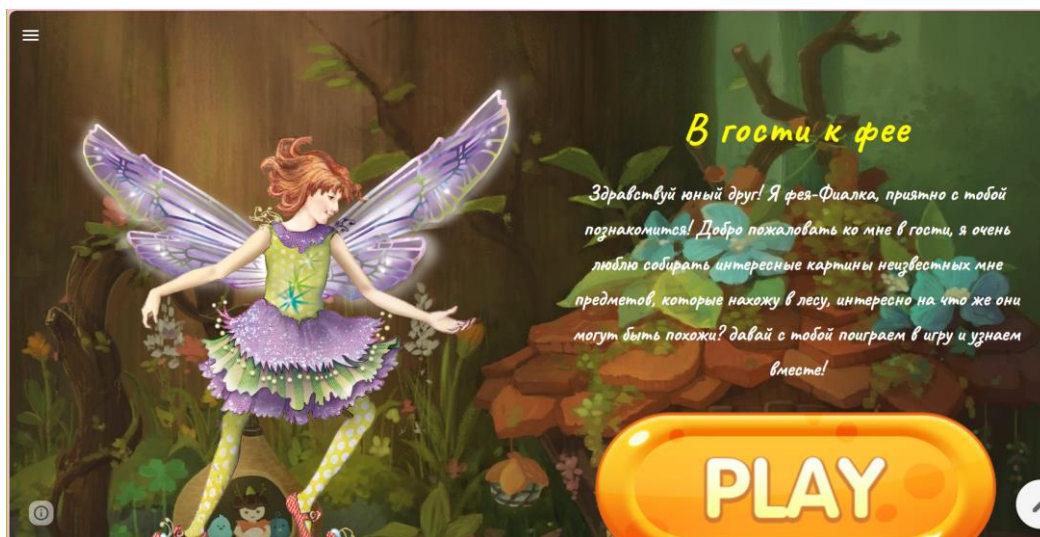


Фото 6. «В гости к фее»

Задание 2. «На что похожа буква?».

В игре «На что похожа буква?» ребенку предлагается соотнести букву и образ, на который она похожа.

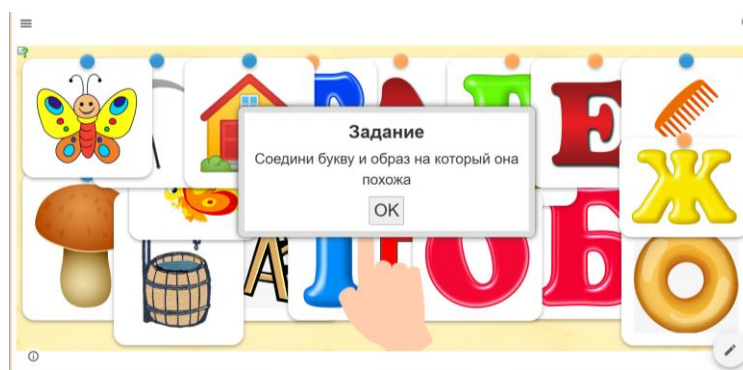
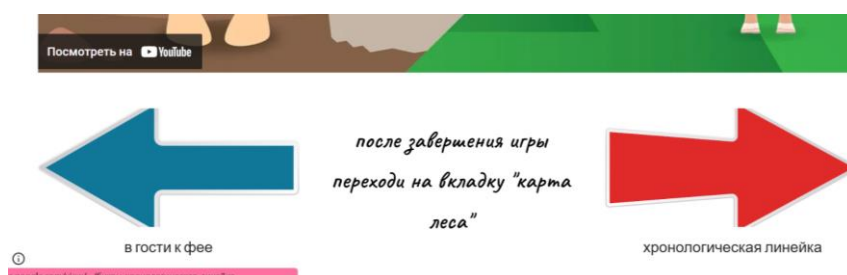


Фото 7. «На что похожа буква?»

Внизу сайта представлена кнопка «Это полезно!» при нажатии на которую возникает страничка, посвященная полезным фактам об истории появления букв в формате видео, после просмотра видео игра «собери хронологическую линейку»



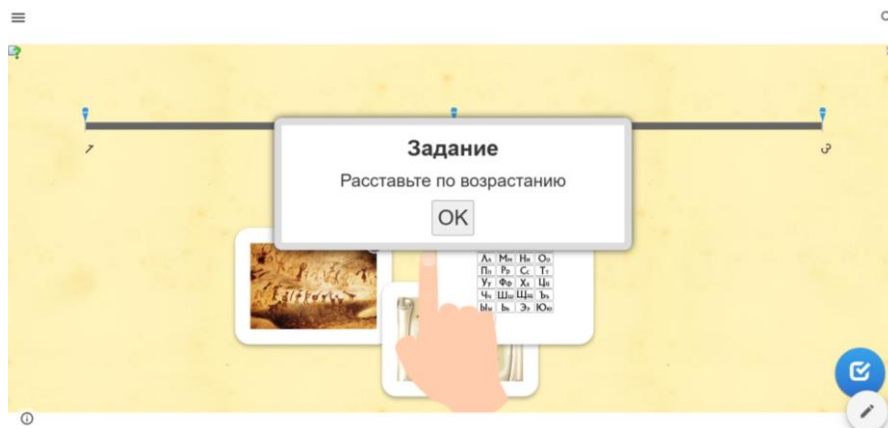
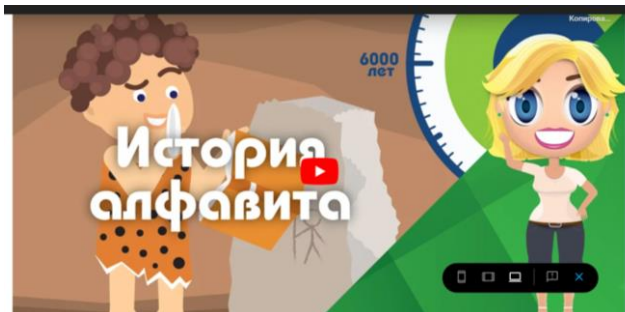


Фото 8. «Хронологическая линейка»

После выполнения задания ребенку предлагается перейти на панель и во вкладку «карта леса» игроку необходимо найти следующего жителя по карте леса и отправится к нему в гости, игрок попадает на страничку, посвященную персонажу Лешему. На странице так же представлено описание персонажа и мотивация к игре.

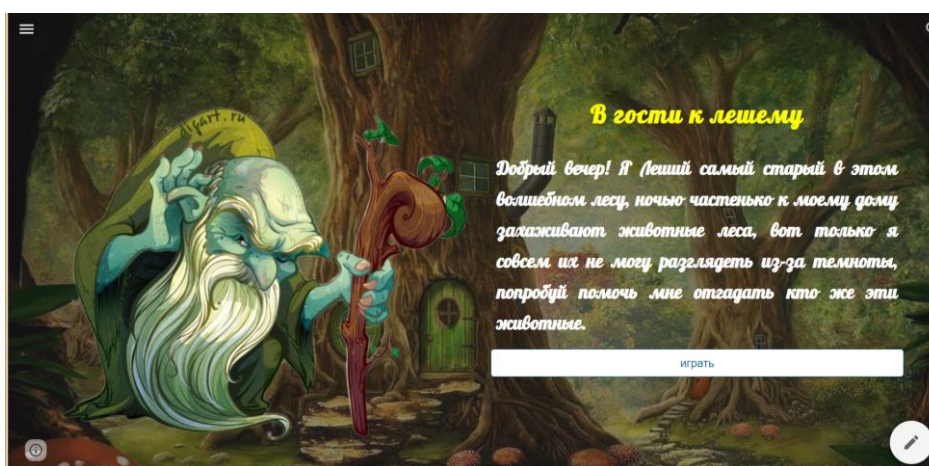


Фото 9. «в гости к лешему»

Задание 3. «Чья тень?»

После нажатия на кнопку «играть», игроку открывается страница с игрой «Чья это тень?», в которой игроку нужно соединить правильную тень с картинкой.

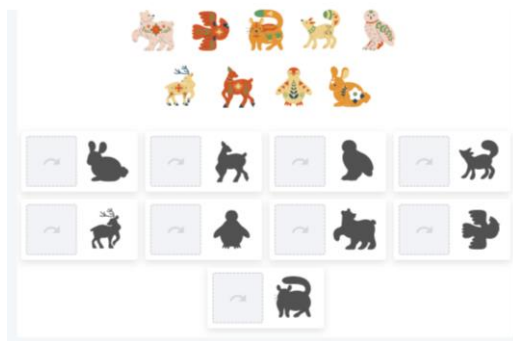


Фото 10. «Чья тень?»

На странице «в гости к лешему» ребенку предлагается вкладка с познавательным видео который включает в себя мастер – класс как создать тень, после завершения просмотра видеоролика, игрок переходит во вкладку «карта леса»



Фото 11. «Видеоролик как сделать театр теней руками»

Игрок, найдя следующего жителя по карте леса отправляется в гости к эльфу, на которой добрый друг приветствует игрока и предлагает вместе с ним понаблюдать за облаками и вообразить на что же они похожи нажав на бинокль.



Фото 12. «в гости к эльфу»

Задание 4. «На что похожи облака?»

Ребенку предлагается внимательно рассмотреть облака и выбрать подходящую картинку.

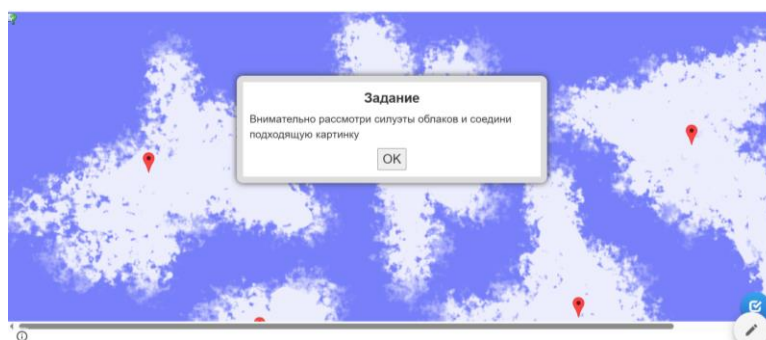


Фото 12. «На что похожи облака?»

После выполнения задания игрок нажимает на кнопку «это полезно!» и переходит на вкладку полезного видео об облаках, после просмотра видео предлагается расшифровать кроссворд.

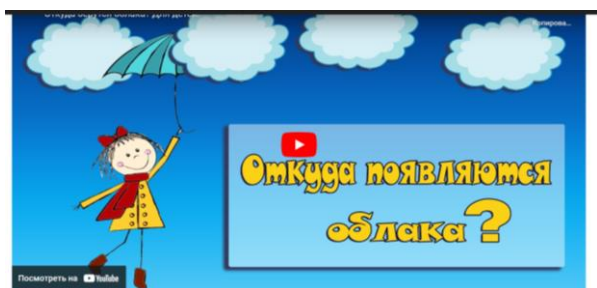


Фото 13. «кроссворд», «видео откуда появляются облака?»

На разделе «карта леса» ребенок перемещается к следующему жителю «в гости к лифмену», ребенок знакомится с персонажем, далее персонаж предлагает помочь ему сыграв в игру нажав на кнопку «играть».

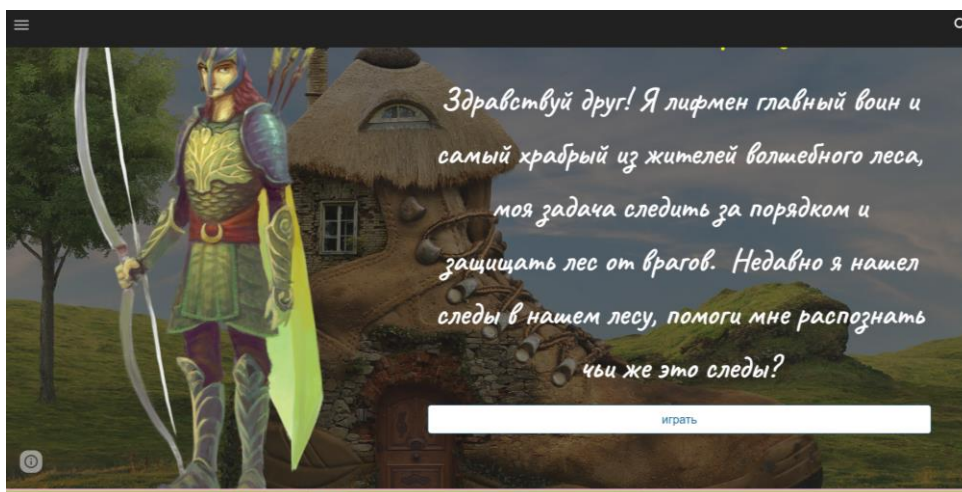


Фото 14. «в гости к лифмену»

Задание 5. «Чьи следы?»

В задании игроку необходимо найти хозяина оставленных следов в волшебном лесу.

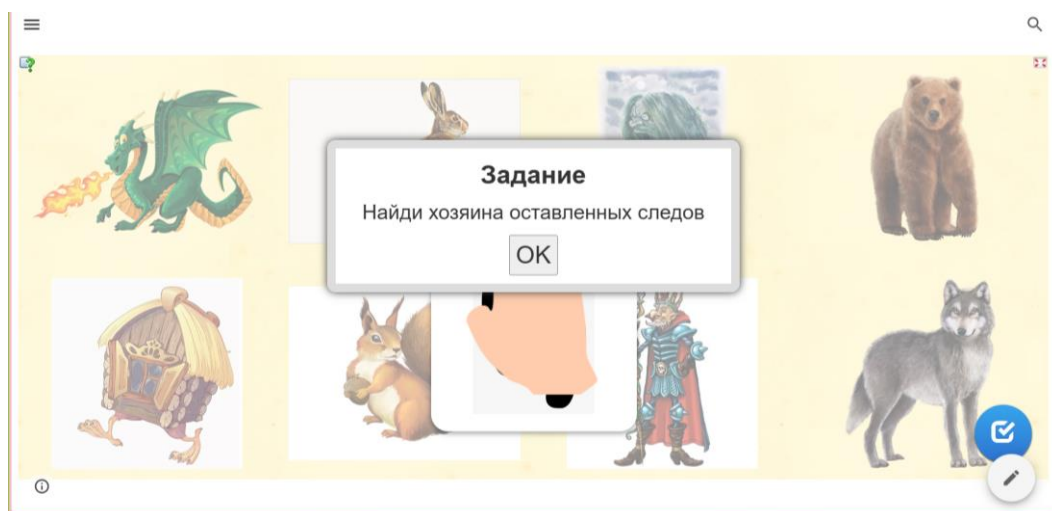


Фото 15. «Чьи следы?»

После выполнения задания игрок переходит, нажав на кнопку «это полезно» на страничке «в гости к лифмену», где представлено образовательное видео о диких животных, а также вопросы после просмотра ролика.

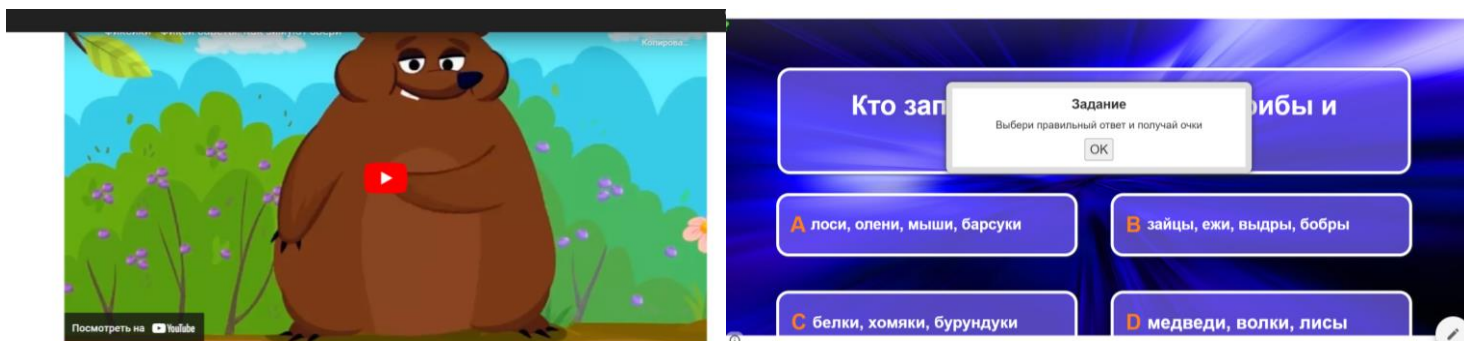


Фото 16. «видео как зимуют звери», игра «кто хочет стать миллионером»

После завершения игрок возвращается на раздел «карта леса» и выбирает последнего жителя леса – духа леса, нажимая на домик «в гости к духу леса» игрок перемещается на страницу, посвященную персонажу, который предлагает ребенку поиграть в игру нажав на кнопку «играть».

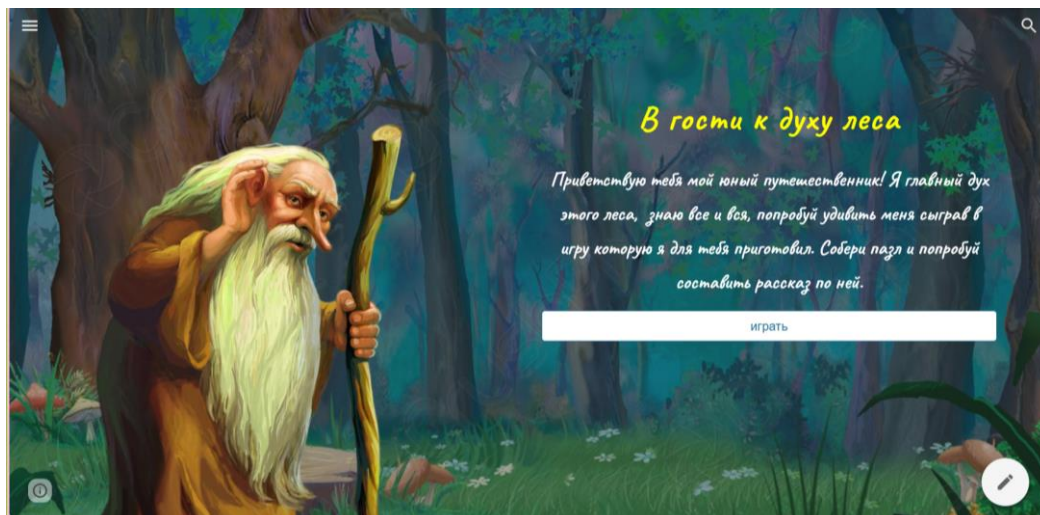


Фото 17. «в гости к духу леса»

В ходе игры, ребенку нужно собрать пазл и составить рассказ по картинке.

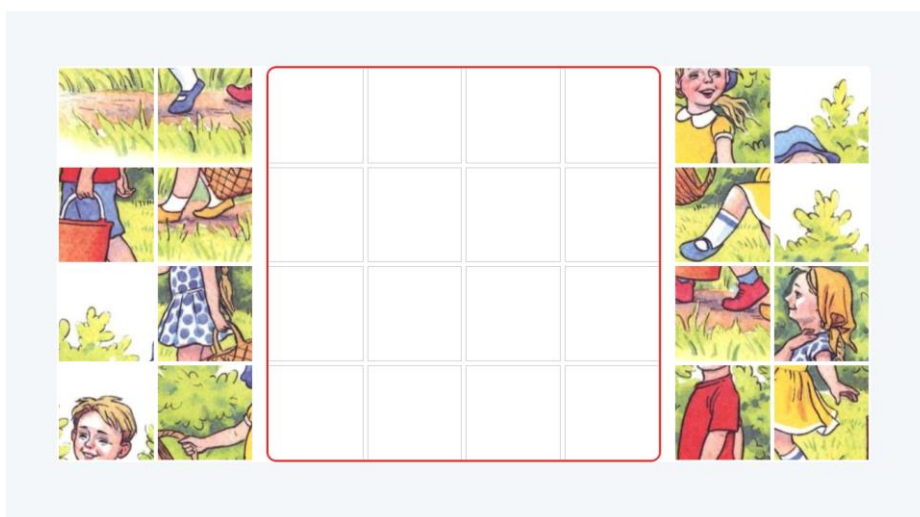


Фото 18. «Собери пазл и составь рассказ»

Далее поле прохождения игры ребенку предлагается полезная страница, в которой расположено видео рассказ о том, как божья коровка научилась летать.



Фото 19. «Видео»

web-квесте также представлена страница «Обратная связь», на которой родители/воспитатели могут оставить отзывы, заполнив соответствующую форму, зайдя на страницу «карта леса» в конце раздела находится вывеска «конец волшебного леса» нажав на которую игрок попадает на конец страницы в котором предлагается зайти в раздел «обратная связь» нажав на кнопку.



Фото. 20 «кнопка «конец волшебного леса»



Обратная связь

оставляйте свой комментарий

ylyana.2004a@gmail.com [Сменить аккаунт](#)

Совместный доступ отсутствует

Понравился ли Вам наш сайт?

☐ очень

☐ не очень

☐ не понравился

Ваши пожеланий к сайту

Мой ответ

Фото 21. «обратная связь»

Таким образом, в разработанном образовательном web-квесте детям предоставляется возможность решить не просто некоторую абстрактную задачу, а через игру закрепить имеющиеся знания и практические умения по определенной теме или разделу, а также познакомиться с информацией, позволяющей по-новому осмыслить имеющиеся представления о предметах окружающего мира. Все это, по нашему мнению, может способствовать улучшению продуктивности обучения, развитию познавательной активности и интереса.