

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №8

Свердловская область, городской округ Верхний Тагил

Методическая разработка

«Инновационная технология веб- квеста в процессе воспитания любви к малой родине при реализации ФГОС на уроках внеклассного чтения»

Автор:
Смирнова Н.В.,
учитель русского языка
и литературы

Пояснительная записка

В период нестабильности в обществе возникает потребность в таких вечных понятиях, как Родина и преемственность поколений. Воспитание любви к Родине является одной из главных составляющих нравственного воспитания детей, а воспитание любви к Отчизне невозможно без привития интереса к своей «малой» Родине, её людям, их культуре, творчеству. Знакомство с родным краем расширяет кругозор детей, формирует интерес к прошлому и настоящему, формирует гражданскую позицию.

Модернизация образования предполагает формирование новых моделей учебной деятельности, использующих информационные и телекоммуникационные средства обучения, особенно Интернет – технологий. В наше время всё более актуальна и интересна детям образовательной технология веб-квеста (WebQuest). Овладение и применение в учебной деятельности этой технологии достаточно просто, потому что большинство из подростков знакомы с компьютерными играми, выполненными в данной технологии.

Слово «квест» (от англ. «quest» - «путешествие») – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой. Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб – квест помогает педагогу вовлечь обучающихся в интерактивную поисковую деятельность, в ходе которой они мотивируются к самостоятельному добыванию знаний, задает параметры этой деятельности, контролирует ее и определяет временные пределы. Такая технология позволяет работать как индивидуально, так и в группах, развивает коммуникативность, лидерские качества каждого, повышает не только мотивацию к процессу получения знаний, но и ответственность за результаты собственной деятельности.

При этом достигаются две основные цели обучения – коммуникация и обмен информацией. Веб-квесты способствуют освоению презентационной, исследовательской, информационной и коммуникативной компетенций у обучающихся. Применение данной технологии расширяет образовательное пространство, позволяет целенаправленно использовать глобальную информацию, размещенную в сети Интернет, также помогает решать не только учебные задачи, но и развивать метапредметные умения и навыки обучающихся.

В настоящей методической разработке представлен опыт создания и использования в учебном процессе образовательной технологии Веб-квест (WebQuest) на уроках внеклассного чтения в процессе воспитания любви к «малой родине», позволяющей развить у обучающихся умения, которые помогут жить и работать в непрерывно меняющемся мире, разрабатывать собственную стратегию поведения, делать выбор и нести за него ответственность.

Цель методической разработки: выявление педагогических условий применения веб-квест технологии в образовательном процессе для развития критического и творческого мышления обучающихся при организации проектной и исследовательской деятельности в соответствии с требованиями ФГОС, воспитания любви к «малой родине».

Задачи

- Показать приёмы повышения уровня учебной мотивации обучающихся путем предъявления творческих заданий - проектов с четко структурированным маршрутом поиска решения, ясными критериями оценки и неограниченной свободой учебных действий в рамках задания;
- Показать расширение объема содержания обучения за счет отбора информационных ресурсов в соответствии с принципами наглядности, доступности, культуросообразности, научности, профессиональной направленности, актуальности и новизны информации;
- Предъявить активные методы обучения на основе сочетания проектного метода с проблемными, поисковыми, игровыми, интерактивными, командными методами обучения, направленными на развитие обучающихся.

Образовательные результаты

- **личностные** – формирование мотивации к изучению нового и самосовершенствованию, понимание возможностей самореализации, раскрытие творческого потенциала;
- **предметные** – получение нового знания и применение его в учебно-предметных ситуациях, формирование научного типа мышления.
- **познавательные** - умение выделять главное, находить в источниках ответ на заданный вопрос; произвольно строить устное и письменное высказывание с учетом учебной задачи.
- **регулятивные** - принятие учебной задачи, отбор способов её решения; оценка результатов работы.
- **коммуникативные** - участие в учебном диалоге; выражение своих мысли в учебном диалоге; проявление самостоятельности в работе.
- **метапредметные** – развитие коммуникативной компетенции, навыков работы с информацией (поиск, выделение, обобщение информации, создание проекта, решающего поставленную задачу), самоорганизации, способности выполнять разные социальные роли, пользовательских умений работы с компьютером; умение оценивать результаты своей деятельности, анализировать собственную работу, планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей, определять цель учебной деятельности, слушать собеседника.

Ожидаемый результат

- выполнение заданий по указанному алгоритму;
- создание продукта, презентация и оценивание исследовательской или проектной работы;
- проектирование обучающимися индивидуального или группового образовательного маршрута;
- освоение технологий организации деятельности;
- предъявление продукта общественности.

Методический потенциал веб - квестовых технологий

- тренировка и развитие навыков информационной деятельности;
- развитие творческого потенциала;
- развитие коммуникативных умений;
- развитие читательских компетенций;
- способ формирования мотивации;
- междисциплинарность.

Таким образом, технология веб-квестов – это мощный инструмент, обеспечивающий формирование у обучающихся информационной компетенции, универсальных учебных умений, знаний, которые потребуются им в будущем. Самое главное, чему научатся школьники в ходе работы над веб-квестом - организовывать себя в работе, получать новые знания, предъявлять продукт деятельности.

Глава I. Реализация технологии веб-квеста в условиях ФГОС

Принципы реализации

- учащиеся обсуждают решение проблем в реальных условиях;
 - работа, в основном, проводится в Сети, она осмысленна и активна;
 - организация взаимодействия обучающихся полностью отвечает требованиям эффективной самостоятельной не только индивидуальной, но и групповой работы;
 - основным видом деятельности является работа с информацией на разных носителях, содержащейся в информационных ресурсах Интернета.
- возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения позволяет добиться глубины размышлений и аргументированных выводов;
- систематическая практика в совместной деятельности формирует самостоятельность и ответственность за собственную работу и работу всей группы;
 - учащиеся приучаются выполнять разные социальные роли (лидера или исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей).

Классификация квестов

1. По форме проведения квесты бывают:

- а) компьютерные веб-квесты – это проблемные задания с элементами ролевой игры. Яркий пример такого веб-квеста компьютерные игры, представляющие собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
- б) образовательные веб-квесты – это интерактивная деятельность, тип поисково-исследовательского задания с ориентацией на развитие познавательной деятельности воспитанников, в котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернет.
- в) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото и видео квесты;
- г) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);
- д) комбинированные.

2. По режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

3. По сроку реализации квесты различают:

- краткосрочные (цель – углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно – три занятия);
- долгосрочные (цель – углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок).

4. По форме работы: групповые, индивидуальные.

5. По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают: линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую); штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи); кольцевые (по сути, тот же линейный квест, только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

7. По информационной образовательной среде:

- традиционная образовательная среда,
- виртуальная образовательная среда.

8. По доминирующей деятельности воспитанников: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

Берни Додж выделяет четкую структуру веб-квеста. Однако, данная структура не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Педагог может конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями своих воспитанников.

Структура веб-квеста

Веб-квест состоит из следующих обязательных частей:

1. Введение – четкое описание главных ролей участников, предъявление сценария квеста, предварительного плана работы, обзор квеста.
2. Задание, понятное, интересное и выполнимое. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы.
3. Ресурсы – список информационных ресурсов (в электронном, бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.
4. Процесс работы – описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы, руководство к действию, рекомендации).
5. Оценка – описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.
6. Заключение – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

Любой квест требует тщательной подготовки педагога.

Алгоритм создания веб-квеста

Шаг 1. Выбор темы. Тема веб-квеста должна отвечать следующим условиям:

- соответствовать требованиям ФГОС;
- содержать задания, которые будут способствовать развитию высокого уровня мышления дошкольника (анализ, синтез, оценка);
- содержательно заменять, а лучше дополнять имеющиеся материалы по теме;
- позволять эффективно использовать Интернет.

Шаг 2. Определение основных понятий по теме. Создание глоссария или облака слов. Шаг позволит определить ключевые точки для создания заданий.

Шаг 3. Целеполагание. Определение цели веб-квеста и каждого задания отдельно.

Шаг 4. Выбор ресурса, на котором будет создан веб-квест. Например, сайт Google, сайт на платформе Tilda или просто презентация с использованием ссылок на интернет – ресурсы.

Шаг 5. Выбор типа и формы квеста в соответствии с классификацией.

Шаг 6. Написание сценария. Сценарий — это общая идея и отдельные задания, которые нужно выполнять поэтапно или вразнобой, а также метки (подсказки), помогающие ориентироваться по квесту.

Шаг 7. Разработка заданий, выбор средств их реализации.

Шаг 8. Разработка критериев оценки. Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде.

Шаг 9. Наполнение электронного ресурса материалом. Красочное оформление сайта, четкое прописывание маршрута следования, написание инструктивного материала, подсказок и организация обратной связи.

Шаг 10. Доработка и апробация квеста. Исправление неточностей, дополнение возникших пробелов и прочее.

Шаг 11. Организация веб-квеста.

Шаг 12. Подведение итогов и анализ работы.

Виды заданий для веб-квестов

1. *Пересказ* – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
2. *Планирование и проектирование* – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
3. *Самопознание* – любые аспекты исследования личности.
4. *Компиляция* – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
5. *Творческое задание* – творческая работа в определенном жанре.
6. *Аналитическая задача* – поиск и систематизация информации.
7. *Детектив, головоломка, таинственная история* – выводы на основе противоречивых фактов.
8. *Достижение консенсуса* – выработка решения по острой проблеме.
9. *Оценка* – обоснование определенной точки зрения.
10. *Журналистское расследование* – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
11. *Убеждение* – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
12. *Научные исследования* – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников и другие.

Глава II. Сценарий веб – квеста «Совесть – это от Бога». В преддверии 100-летия Александра Николаевича Пискунова в 2027 году (7-8 класс) за счет уроков внеклассного чтения по литературе.

Цель – популяризация имен горожан, чьи заслуги оценены жителями Верхнего Тагила.

Задача - изучить жизнь, общественную деятельность, творчество А..Н. Пискунова с позиции биографа, литературоведа, иллюстратора, мудреца, эколога, географа, экскурсовода.

I этап – подготовительный

Ознакомление со сценарием веб-квеста, определение сроков выполнения проекта.

Введение (слово учителя)

Наш город маленький, но и природа, и люди в нем уникальны. Мы живем на краю Висимского заповедника. Мы гордимся всеми, кто прославил нашу «малую родину» за пределами города. Один из таких удивительных людей – Пискунов Александр Николаевич. Он родился в 1927 году и сделал многое для Верхнего Тагила. В 2027 году ему исполнилось бы 100 лет. Жизнь его была яркой и необыкновенной. Я лично была знакома с этим человеком. Беседы с ним оставили во мне неизгладимое впечатление. Попробуйте во время нашего путешествия по жизни этого замечательного человека понять, почему этот человек оставил в моей памяти самые лучшие воспоминания. А еще наш веб- квест – это подготовка к участию в ежегодных муниципальных экологических Пискуновских чтениях.

Общий план работы.

1. Выбор роли, от лица которой дети хотели бы пройти веб - квест, по этому принципу объединение в группы.
2. Изучение задания своей группы (роли).
3. Распределение заданий в группе (каждый участник может собирать материал по конкретному вопросу, это экономит время).
4. Результат работы – эссе, презентация, буклет, устное выступление на ежегодных Пискуновских чтениях.

II этап - процессуальный, начальный (командный)

Организация и самоорганизация учащихся в ходе выполнения заданий веб-квеста. Организация обратной связи. Знакомство со страницей «Направления работы», распределение ролей и объяснение заданий.

Задание: Выберите для себя одну из ролей:

- «Биографы»
- «Литературоведы»
- «Иллюстраторы - фотографы»
- «Мудрецы»
- «Экологи»
- «Географы»
- «Экскурсоводы»

Запишитесь в таблицу. В каждой группе должно быть 4-5 человек.

Перейдите по ссылке той роли, которую выбрали. Прочитайте план работы, изучите информационные ресурсы. Результаты работы представьте в презентации, сообщении, буклете, творческой работе.

III этап - ролевой

Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель учебная, а не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям использовать компьютерные программы и Интернет-ресурсы.

Направления исследования

Биографы – изучают биографию А.Н. Пискунова.

Литературоведы – собирают обзор творчества писателя.

Иллюстраторы-фотографы – подбирают иллюстрации или фотографии к произведениям писателя.

Мудрецы – ищут и интерпретируют афоризмы, крылатые фразы, принадлежащие Александру Николаевичу.

Экологи – готовят материал об участии А.Н. Пискунова в решении экологических проблем региона.

Географы – создают карту путешествий Александра Николаевича.

Экскурсоводы – составляют буклет - экскурсию по местам, связанным с жизнью деятеля.

Задания для групп

Биографы

Задание: подготовить рассказ (презентацию) о биографии А.Н. Пискунова. Представить в виде презентации.

План работы:

1. Даты жизни и место рождения.
2. Происхождение, родственные связи.
3. Образование.
4. Основные этапы жизни.
5. Участие в общественно-политической жизни.
6. Последние годы жизни.

Ссылки на ресурсы Интернета:

<https://nashural.ru/culture/ural-characters/aleksandr-nikolaevich-piskunov/>

<https://uralizdat.ru/board/1-1-0-71>

<https://ecosystema.ru/01welcome/articles/piskunov/>

Литературоведы

Задание: подобрать обзор творчества писателя («В глуши таежной», «Записки натуралиста», «Где рождаются облака», «Мой ангел - хранитель»). Представить в форме анализа очерка.

План работы:

1. Список произведений А.Н. Пискунова.
2. Отзывы о произведениях А.Н. Пискунова.
3. Анализ одного из очерков А.Н. Пискунова.

Ссылки на ресурсы Интернета:

<https://www.calameo.com/books/006540843eeba26209232>
<https://uralizdat.ru/dir/4-1-0-154>
<https://uralizdat.ru/dir/12-1-0-167>
<https://uralizdat.ru/publ/8>
<https://uralizdat.ru/dir/22-1-0-48>
<https://uralizdat.ru/dir/22-1-0-49>
https://royallib.com/book/piskunov_aleksandr/v_glushi_tayognoy_sbornik.html
<https://www.calameo.com/read/004160556e6be506eec97>
<https://www.calameo.com/read/004160556beae3cca9136>
<https://www.calameo.com/read/006540843eeba26209232>
<https://ecosystema.ru/01welcome/articles/piskunov/>

Иллюстраторы - фотографы

Задание: найти иллюстрации или фотографии с аннотацией к известным произведениям А.Н. Пискунова. Подготовить выставку своих рисунков.

План работы:

1. Иллюстрации или фотографии с аннотацией к произведениям А.Н. Пискунова.
2. Отчет в виде презентации.
3. Выставка своих рисунков к произведениям А.Н. Пискунова с аннотацией.

Ссылки на ресурсы Интернета:

<https://www.calameo.com/read/004160556e6be506eec97>
<https://www.calameo.com/read/004160556beae3cca9136>
<https://www.calameo.com/read/006540843eeba26209232>
<https://ecosystema.ru/01welcome/articles/piskunov/>

Мудрецы

Задание: найти афоризмы, крылатые фразы, принадлежащие Александру Николаевичу. Подготовить в форме сообщения.

План работы:

1. Афоризмы, крылатые фразы.
2. Интерпретация крылатых фраз.

Ссылки на ресурсы Интернета:

<https://proza.ru/2009/12/04/1432>
<https://rutube.ru/video/b2dc560f9154eb9a823bbbc281fbe924/>

Экологи

Задание: подготовить материал об участии А.Н. Пискунова в решении экологических проблем региона. Представить в виде презентации.

План работы:

1. Деятельность А.Н. Пискунова как инспектора Висимского заповедника.
2. Экологические проблемы, решаемые А.Н. Пискуновым.

Ссылки на ресурсы Интернета:

<https://proza.ru/2009/12/04/1432>

http://uralizdat.ru/news/v_verkhnem_tagile_proshli_ehkologicheskie_chtenija_posvjashhjonnye_a_piskunovu/2017-03-28-72

<https://nashural.ru/culture/ural-characters/aleksandr-nikolaevich-piskunov/>

Географы

Задание: изучить места, где жил и работал А.Н. Пискунов. Представить в виде презентации.

План работы:

1. Значимые места родного края, где бывал А.Н. Пискунов.
2. Карта Свердловской области с указанием этих мест.

Ссылки на ресурсы Интернета:

https://dzen.ru/a/ZCdydokntDjTn_sx

<https://litresp.ru/chitat/ru/%D0%9F/piskunov-aleksandr-nikolaevich/v-glushi-tayozhnoj-sbornik/8>

<https://ecosystema.ru/01welcome/articles/piskunov/>

<https://proza.ru/2023/08/14/170>

Экскурсоводы

Задание: Создать буклет с фотографиями мест, связанных с жизнью А.Н. Пискунова.

План работы:

1. Фотографии мест жизни и деятельности А.Н. Пискунова.
2. Буклет с фотографиями и описанием мест.
3. Провести экскурсию по местам жизни и работы А.Н. Пискунова.

Ссылки на ресурсы Интернета:

https://dzen.ru/a/ZCdydokntDjTn_sx

<https://ecosystema.ru/01welcome/articles/piskunov/>

<https://proza.ru/2023/08/14/170>

IV этап – заключительный. Рефлексия

По результатам исследования формулируются выводы и предложения, проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления.

В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения, отмечается степень вовлеченности учащихся в работу, соотнесение поставленных задач с достигнутым результатом.

Критерии оценивания

Участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата: исследовательской и творческой работы, качества аргументации, оригинальности работы, навыков работы в микрогруппе, устного выступления, мультимедийной презентации, письменного текста.

Раздел «Критерии оценивания» включает четыре основных аспекта выполнения заданий веб-квеста: понимание специфики вопросов, выполнение заданий учебного маршрута, результат и творческий подход при решении образовательных задач. Причём система оценивания близка и понятна обучающимся: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно». Наличие критериев соответствия позволяет получить максимально объективный результат оценивания учебной деятельности.

Максимальное количество баллов – 25.

- 24 – 25 б. – «5»;
- 18 – 23 б. – «4»;
- 13 – 17 б. – «3»;
- 12 б. и ниже – «2».

Критерии оценивания	Понимание и полнота выполнения задания	Достоверность используемой информации	Отношение предоставленной информации к заданной теме	Структурирование представленной информации	Индивидуальность, творческий подход предъявления	Баллы	Оценка
Подгруппа							
<i>Биографы</i>							
<i>Литературоведы</i>							
<i>Иллюстраторы-фотографы</i>							
<i>Мудрецы</i>							
<i>Экологи</i>							
<i>Географы</i>							
<i>Экскурсоводы.</i>							

Вэтап – результаты

Итогом работы участников веб-квеста является «готовый продукт». Это может быть презентация, плакат, брошюра, коллаж, видеоролик, «литературный багаж», макет, спектакль. При проектировании веб-квеста задания могут быть разработаны с помощью таких готовых технологий, как:

- ZooBurst- веб-сервис, который позволяет создавать свои собственные виртуальные 3-D мерные книжки.
- QR-код- приложение для быстрого входа, позволяющее вставлять разработку в свои блоги, сайты.
- Скрайбинг – новейшая техника презентации (от английского «scribe» – набрасывать эскизы или рисунки), которая служит для визуализации информации. С помощью скрайбинга можно экранизировать сказки, стихи, загадки.
- LearningApps – конструктор интерактивных заданий, являющийся приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.
- Сервис Mindomo.com, позволяющий создавать красочные ментальные карты, содержащие фотографии, рисунки, звук, видео, к которым можно добавлять ссылки, что открывает новые возможности по оформлению текста.
- ThingLink – сервис для создания интерактивного изображения.
- Casoo.com — это простой и удобный сервис для создания диаграмм, схем, плакатов. При дистанционном обучении, участии в вебинарах или семинарах практикуется такая форма, как совместная работа онлайн в группе над проектом, заданием.
- Wiki-стенгазета, которая позволяет группе учащихся расположить на странице и редактировать блоки с текстом, картинками и видео. Результатом является Web-страница, на которую делается ссылка. <http://wikiwall.ru>

Итогом данного веб – квеста станет участие обучающихся в ежегодных муниципальных экологических Пискуновских чтениях с предъявление каждой группой готового продукта: презентации, выставка своих рисунков, сообщения, буклет. А это уже представление общественности.

Вывод

Работая над веб-квестом, обучающиеся научатся использовать Интернет – ресурсы для изучения жизни и деятельности А.Н. Пискунова; самостоятельно осуществлять поиск нужной информации; совершенствовать навыки работы в компьютерных программах; получать и отправлять электронную почту; создавать презентации, буклеты; научатся работать в команде.

Комментарии для преподавателя.

Данный веб – квест выполнен в программе Word. Педагог помогает участникам квеста при необходимости накладывать музыку, готовить текстовое сопровождение презентаций.

Заключение

Таким образом, применение веб-квестов имеет ряд преимуществ в образовательном процессе: обучающиеся развивают во время участия в веб - квесте

- умение интегрировать знания, решать проблемы, возникающие в учебно-познавательном процессе, находить, анализировать и оценивать с точки зрения полезности найденную информацию, действовать в коллективе;
- использование собственного опыта для принятия самостоятельного решения;
- модель поведения в той или иной ситуации.

Коллективная работа помогает преодолеть обучающимися личную неорганизованность, победить замкнутость, формируя способность брать на себя ответственность.

Внедрение инновационной технологии веб-квестов в образовательный процесс позволяет создать уникальную, целостную форму обучения, позволяющую дистанционно управлять самостоятельной учебной деятельностью обучающихся в подготовленной и дидактически структурированной Интернет-среде, что обеспечивает необходимый процесс погружения в информационную среду с одновременным освоением методов поисково- конструктивной работы в ней.

При работе с компьютерными технологиями меняется и роль педагога, основная задача которого – поддерживать и направлять развитие личности учащихся, их творческий поиск. Отношения с учениками строятся на принципах сотрудничества и совместного творчества.