

Хазова Александра Валерьевна,
учитель русского языка и литературы,
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Муниципальная общеобразовательная школа № 28»,
г. Мытищи Московской области,
ahazova@bk.ru

ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННО-ЦИФРОВОЙ СРЕДЫ

В статье ставится задача рассмотреть эффективность использования метода веб- квеста на уроках русского языка и литературы на примере использованного автором веб-квест-проекта «Герои Н. В. Гоголя в XXI веке». В результате анализа представленного проекта автор доказывает, что использование технологии веб-квеста в проектной деятельности открывает новые возможности и в методике преподавания предмета, и в освоении и совершенствовании знаний учащихся.

Школа начала XXI века и современная – два разных образовательных института, и работа современного учителя должна в полной мере соответствовать требованиям, предъявляемым нынешними стандартами образования.

В связи с более широким внедрением в образовательный процесс информационно-компьютерных технологий, сегодня у учителя есть возможность использовать в своей практике веб-квест-проекты. Чтобы понять, насколько эффективен этот метод на уроках русского языка и литературы, я рассмотрю процесс выполнения учащимися такого веб-квест-проекта по поэме Н. В. Гоголя «Мёртвые души», как «Герои Гоголя в XXI веке».

Согласно законам строения Веб-квеста, во Введении ребята познакомились со сценарием квеста. На Уровне 1 они должны были, распределив роли внутри группы, заполнить визитную карточку героя цитатами и собственными выводами. На Уровне 2 каждый участник группы должен был решить кроссворд по выбранной на Уровне 1 главе, составить ключевое слово и в

сочинении-рассуждении доказать справедливость данного слова-характеристики. Уровень 3 – самый творческий этап – предполагал выполнение следующего задания: в социальной сети «В Контакте» завести страницу своего героя и, используя полученные ранее сведения о герое, заполнить все рубрики страницы максимально возможно. Выполняя работу поэтапно, учащиеся должны были каждый раз отчитываться, помещая на сайте в разделе «Форум» ссылки на страницы, скриншоты выполненных заданий. Заключительный этап, «Рефлексия», проведённый в форме анкетирования, дал очень важную для составления общей картины оценку со стороны самих учащихся.

На вопрос «Что вы узнали, работая с заданием каждого уровня?» учащиеся отвечали так: «мой герой – очень интересная личность» (о Чичикове), «узнал героев поэмы, их характеры, мотивы их поведения».

На вопрос «Что было интересным в вашей работе?» ответы были такими: «создавать страницу героя в социальной сети, представляя его моим современником», «работать в группах».

Говоря о результатах, достигнутых каждым учащимся по прохождении веб-квеста, то есть о личностных результатах, из предложенных вариантов наиболее популярными оказались такие ответы: «осознание себя как грамотного читателя, исследователя», «сотрудничество в команде».

А на вопрос о результатах, которые формируются у участников в ходе проекта, то есть о метапредметных результатах, учащиеся отвечали так: «анализировать и синтезировать полученные сведения», «создавать свои информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы)», «при работе с информацией применять средства ИКТ», «овладевать основами коммуникативной деятельности», «понимать значимость работы в группе».

Какой результат я наблюдала как учитель? Это, прежде всего, большая заинтересованность ребят в выполнении проекта на всех уровнях, это вовлечённость в образовательный процесс всех учащихся класса и, как следствие, это максимально внимательное прочтение текста произведения,

тщательная обработка его на смысловом и языковом уровнях и как результат высокий уровень освоения материала.

Однозначно, использование электронно-цифровой среды и, в частности, метода веб-квест-проекта в образовании открывает новые возможности как в методике преподавания, так и в освоении и усовершенствовании знаний.