**Использование технологии «Web-квест»**

**для организации сетевой игры в начальной школе**

**Авторы: Веселова Елена Николаевна**

**–** учитель начальных классов

МАОУ «Устанская СОШ»

veselova.e2012@yandex.ru

тел: 89535771591

**Иванова Людмила Павловна**

**–** учитель начальных классов

МАОУ «Устанская СОШ»

cool.ilp-68@ya.ru

тел: 89108834922

**Аннотация**

Высокие темпы развития современного общества обусловливают необходимость постоянного, поиска педагогических инноваций, улучшающих процесс качественного обучения. В связи с этим объективная реальность современного общества не позволяет учителям начальных классов работать по-старому, приходится осваивать новые понятия, новые термины, новые возможности информационной среды, преобразовывать проверенные временем дидактические принципы, реализуя их на качественно новом уровне.

Современное образование диктует, что «изучать в школах необходимо способы и технологии, которые пригодятся в будущем». А будущее, как известно, неразрывно связано с развитием и внедрением информационных технологий.

 Наши дети много времени проводят за компьютером, играя в игры и выполняя в них различного рода задания. Чаще всего такие игры не имеют никакого образовательного эффекта, служат только для развлечения. Как сделать так, чтобы от такой игры была польза? Чтобы дети в информационной среде могли получать дополнительные знания и навыки? Данная проблема в настоящее время является актуальной и мотивирует учителей начальных классов искать и внедрять в обучение и воспитание новые технологии.

 Начальная школа одной из первых прошла апробацию ФГОС, работает в соответствии с требованиями стандартов. Ни для кого не секрет, что главным методом современного обучения является деятельностный подход, который ориентируется на развитие творческих возможностей ребёнка и формирование способности учащихся к самообразованию. Произошедшие изменения повлекли за собой разработку и внедрение широкого спектра технологий обучения и воспитания.

 Одной из новых современных технологий в образовании является технология «Web-квест». Web - интернет сайты, всемирная паутина, а квест - игра с заданиями. Отсюда можно сформулировать определение: Web-квест - это ролевая игра с выполнением проблемных заданий, для которой требуются ресурсы сети Интернет.

 Интересна ли эта технология для детей? Приносит ли пользу ученикам и учителям в обучении и воспитании? В чем ее плюсы и минусы? Давайте попробуем разобраться.

 Технология Web-квест необычна в обучении. Посредством игры происходит решение задач ФГОС и **формирование универсальных учебных действий школьника.** Она погружает участников в Интернет пространство и расширяет их круг общения. Поэтому ребята получают возможность взаимодействовать не только с одноклассниками, но и с участниками из других образовательных учреждений, что повышает мотивацию к участию и обучению. Участвуя в Web-квесте, ребенок активно получает новый социальный опыт. Достигнутые совместными усилиями всей команды результаты, способствуют  взаимодействию, сплочению детского коллектива и реализации **коммуникативных УУД**.

 Квест таит в себе загадки, которые направляют на поиск новых знаний и исследований. Так в школьном сетевом проекте «Мужество и отвага» <https://veselovae2012.wixsite.com/mysite-1> на 4 этапе есть задание «Моя семья в истории армии», которое предусматривает изучение семейной истории, связанной со службой в Российской армии. Отсюда можно сделать вывод о том, что Web-квест формирует исследовательские навыки. А **исследовательская деятельность**, как и **деятельтностный подход** лежат в основе современного образования.

 Все задания квеста преподносятся в игровой форме, которая близка ученику начальной школы. Кроме того, изучение различных Интерент-сервисов реализуется через выполнение игровых заданий в компьютере, что вызывает у ребёнка большой интерес.

 Во-первых: проблемные задания Web-квеста формулируются на сайте, размещенном в локальной сети. Множество интересных сетевых игр предлагают сайты:

«Letopisi.ru - [http://letopisi.org/index.php/Главная\_страница»](http://letopisi.org/index.php/%D0%93%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0),

«nachalka.com- <http://www.nachalka.com/> »,

«nsportal.ru - <https://nsportal.ru/> ».

В нашем случае проект «Мужество и отвага» размещён на сайте WIX.

 Во-вторых: задания мотивируют детей к изучению различных WEB сервисов. Так, например, в данном проекте выполнение задания «От русского богатыря до современного воина» дети учатся создавать коллаж на сервисе <http://www.getloupe.com/> . Сбор пазлов, разгадывание кроссвордов, создание ребусов в сети Интернет развивает **интеллектуальные способности учащихся и формирует их информационную культуру.**

Таким образом, Web-квесты помогают самостоятельно осуществлять обучение, создают условия для гармоничного развития личности, обеспечивают успешное усвоение знаний, умений и навыков, необходимых в дальнейшей жизни и являются тем инструментом, при помощи которого учитель может формировать у ученика современные навыки и умения.

 Web-квест – это продукт совместной деятельности учителя и обучающихся. Роль педагога – организовать грамотную работу учащихся в Интернете, сформировать ключевые компетентности учащихся.

 Одна из главных опасностей, которую могут встретить дети, путешествуя по Web-квесту - это **Интернет-пространство.**  Поэтому, создавая квест, учитель должен выбрать такие сайты, на которых ребенок не увидит негативную рекламу, ведущую его в неизведанное пространство Интернета. Знающие учителя отлично справляются, с этим моментом, отбирая “правильную” информацию и выбирая безопасные сервисы.

 Подводя итог, можно сказать, что технология Web-квест - это одна из новых современных форм организации учебного процесса, которая оказывает **положительное  влияние** на формирование универсальных учебных навыков, заложенных в ФГОС, и имеет место быть как технология проблемного обучения.