*Васюкова Марина Владимировна, учитель начальных классов*

*МАОУ «СОШ№2» г. Краснокамск*

**Формирование УУД младших школьников посредством**

**дистанционной игры**

Информационный век со всех сторон своим потоком вестей окружает человека, напирает на него и справится с  этим лишь способностью памяти – активным, пассивным запоминанием все трудно и трудно, ибо всему есть предел, памяти тоже. Но как мы знаем, кроме человеческой памяти есть и человеческое мышление, резервы которых используются не более 2-3%.Обучение можно качественно изменить и сделать доступным для всех, если мы сделаем поворот от запоминания и количественного набора знаний к организации мыслительной деятельности учащихся над знаниями для их понимания.

Сетевая образовательная игра позволяет сместить акцент с процесса пассивного накопления учеником суммы знаний на овладение им различными способами деятельности в условиях доступности информационных ресурсов, что способствует активному формированию творческой личности, способной решать нетрадиционные задачи в нетрадиционных условиях.

В основе сетевой игры лежит развитие познавательных навыков, умение самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления, умение увидеть, сформулировать и решить проблему, умение принимать ответственность за свои решения, умение общаться в Сети .

В настоящее время невозможно представить образовательное пространство без современных информационных технологий, открывающих возможности для нового образования, общения. Но возможности нового образовательного пространства реализуются не в полной мере, если у педагога недостаточно знаний и опыта работы с современными средствами телекоммуникации.

Поэтому передо мной встала задача: разработатать сетевую игру, которая бы формировала у обучающихся навыки человека XXI века:

* информационная грамотность - умение искать информацию, сравнивать различные источники, распознавать нужную информацию;
* медийная грамотность - способность распознавать и использовать различные типы медиаресурсов;
* организационная грамотность – способность планировать свое и время своей группы; понимание взаимосвязей, которые существуют между людьми, группами, организациями;
* коммуникативная грамотность – навыки эффективного общения и сотрудничества;
* продуктивная грамотность - способность к созданию качественных продуктов, использование адекватных средств, планирование.

Сетевое взаимодействие организовано через сеть Интернет. В образовательные игры вовлечены учащиеся со 2 по 4 класс. Каждый класс должен создать свою команду из числа учащихся и выполнять все задания, предлагаемые автором игр.

***Цель*** : обогащение читательского опыта посредством обращения к произведениям классиков и создание литературной копилки.

***Задачи:***

* сформировать у школьников и педагогов навыки участия в сетевых образовательных проектах;
* развивать  ИКТ-компетентности педагогов и школьников – владение офисными программами и социальными сервисами: работа в совместной презентации, самопрезентация готового продукта, работа с фото и аудио-изображениями, работа в команде, умение планировать и контролировать свою деятельность, умение пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации;
* провести мониторинг метапредметных умений;
* Исследовать результативность участия в сетевых проектах для формирования УУД.

Продукт деятельности: литературная копилка, включающая в себя: викторина, " Хит -парад литературных героев», коллаж " Сказочные незнакомцы" , veb-альбомы Picasa. музыкальная открытка " Сюрприз для автора"

Эффективность формирования УУД обеспечивается информационно-образовательной средой – системой информационно-образовательных ресурсов и инструментов, обеспечивающих условия реализации основной образовательной программы образовательного учреждения. По мнению Брыскиной Ольги Фёдоровны, кандидата педагогических наук, тьютора программы: «Intel. Обучения для будущего», среди множества информационных ресурсов самыми «соответствующими» ФГОС являются сервисы Google. При помощи данных инструментов можно организовать  коллективные документы, карты, сайты, блоги.  Также сервисы Google выступают инструментальной основой деятельностного характера ФГОС, основой инновационных педагогических технологий деятельностного типа. Именно при помощи данных сервисов можно организовать замечательные проекты, включая сетевые, начиная с самопрезентации участников, планирования проекта, его информационного сопровождения и завершая созданием коллективных продуктов

К таким сервисам относятся:

1. Сервисы для хранения закладок на web-страницы;
2. Системы совместного хранения фото-, видео- и аудиоматериалов;
3. Сетевые дневники и блоги;
4. Google- документы;
5. Google – формы;
6. Интерактивный рисунок;
7. Совместная презентация;
8. Чат;
9. Электронная почта

Все свои игры я создала при помощи сервисов Google, так как здесь имеются возможности для создания сайта, презентаций, документов, возможность совместной работы нескольких пользователей.

**Планируемые результаты дистанционной игры:**

***Личностные:***

* развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
* развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками,;
* умения не создавать конфликтов и находить выходы из сложных ситуаций.

***Метапредметные:***

* находить в тексте конкретные сведения, факты, заданные в явном виде;
* владеть начальными формами исследовательской деятельности, включая умения поиска и работы с информацией;
* записывать аудиовизуальную информацию, используя инструменты ИКТ;
* создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их;
* освоение способов решения проблем творческого характера;
* формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия;
* готовность слушать собеседника и вести диалог; излагать свое мнение;
* готовность конструктивно разрешать конфликты;

***Предметные***:

* первоначальные навыки исследования явлений окружающего мира;
* элементарные практические умения и навыки в различных видах художественной деятельности;
* роль чтения, использование разных видов чтения (ознакомительное, изучающее, выборочное, поисковое).
* овладение элементарными приемами интерпретации, анализа и преобразования художественных текстов с использованием элементарных литературоведческих понятий.

Хочу поделиться своим опытом создания дистанционных игр. Первую свою игру «Сказочная мозаика» я провела на параллели 2-х классов Краснокамского муниципального района.

Игра состояла из 3 блоков:

* 1 блок « Давайте познакомимся!»
* 2 блок « Литературный калейдоскоп»
* 3 блок « Поразмышляем»

**1 этап игры «Давайте познакомимся»,**

Цель этапа: формирование готовности и способности обучающихся работать в команде.

Задачи:

* знакомство с сайтом игры;
* формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению;
* научиться загружать документы в Интернет;
* Пройти регистрацию на сервисе Google.com;
* Заполнить раздел " Давайте познакомимся";
* Придумать название команды и рассказать о себе в презентации в разделе " Визитная карточка"

Социальные сервисы: Google-cайт, аккаунт Google, презентация Google, Picasa

Формируемые УУД:

***Личностные:***-формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;  
-формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению;  
-формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками. взрослыми в процессе исследовательской и творческой деятельности;  
***Метапредметные:***  
-овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;  
-освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;  
-формирование умения планировать, контролировать и оценивать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- определять наиболее эффективные способы достижения результата;  
-активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;  
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах.  
***Предметные:***  
-умение самостоятельно выбирать интересующую литературу; пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации;  
- умение работать в фотоизображениями.

**2 этап игры, цель этого этапа**: умение самостоятельно выбирать интересующую литературу; пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации;  
Задачи:

* Ответить на вопросы викторины: " Знакомые незнакомцы»
* Работа в совместной Google-презентации " Хит -парад литературных героев« ( Рисунок героя, сочинить загадку о герое)
* Коллаж " Сказочные незнакомцы" Работа с сервисом veb-альбомы Picasa
* Музыкальная открытка " Сюрприз для автора". Работа с сервисом Playcast

Социальные сервисы: Google-cайт, форма Googlе, veb-альбомы Picasa, музыкальная открытка Playcast, Google-презентация, Google-рисунок, комментарии к сайту.

Формируемые УУД

***личностные:***  
 - формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению;  
-формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками. взрослыми в процессе исследовательской и творческой деятельности;  
-развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия России, творческой деятельности эстетического характера.  
***Метапредметные:***-овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;  
-освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;  
-формирование умения планировать, контролировать и оценивать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- определять наиболее эффективные способы достижения результата;  
-овладение навыками смыслового чтения текстов в соответствии с целями и задачами;

осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах.  
***Предметные:***-умение принимать участие в коллективных беседах по прочитанным, прослушанным, произведениям;

- отвечать на вопросы по содержанию на основе прослушанных и прочитанных самостоятельно и вслух текстов;  
-умение самостоятельно выбирать интересующую литературу; пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации;  
**3 этап,** цель этапа:

освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии.

Задачи:

* познакомить с алгоритмом создания синквейна;
* заполнить лист продвижения;
* заполнить анкету по итогам проекта

Затем я создала программу внеурочной деятельности «Сетевые игры», где каждую четверть запускалась новая игра:

* «Моя коллекция»
* «Мамин праздник»
* Карусель сказок»
* «О славе, мужестве, подвиге»

Сетевые проекты учат самостоятельности, инициативности, креативному подходу к решению проблем, толерантному поведению, развивают умения работать в команде, то есть способствуют развитию качеств человека 21 века. У детей возрастает желание узнавать новое, исследовать и соревноваться, творить. Всё это поможет ребёнку в дальнейшей жизни. Я считаю, что сетевой проект - это один из путей, по которому происходит осмысленное, продуктивное, безопасное вхождение ребёнка во Всемирную сеть.

Источники:

* Брыскина О.Ф. « Сервисы Google – как инструмент реализации ФГОС» <http://naidal.ucoz.ru/news/servisy_google_kak_instrument_realizacii_federalnykh_gosudarstvennykh_obrazovatelnykh_standartov/2013-03-28-169>
* Жукова Т. « Инновационная деятельность в работе учителя начальных классов» <http://www.nachalka.com/node/4351>