Сапян Ирина Владимировна

учитель начальных классов

МБОУ «СОШ № 8» г. Краснокамска

**Веб сервисы как инструмент организации проектной и исследовательской деятельности в начальной школе**

Технологический прогресс постоянно вносит свои коррективы в нашу жизнь. Современные технологии стали неотъемлемой частью в обучении и воспитании детей в школе. Современных детей (начиная с первого класса) сложно или почти невозможно чем-то удивить. А открытие нового, неизвестного и неизведанного всегда было, есть и будет основным мотиватором в обучении. Узнать то, что не знал до сегодняшнего дня, суметь воспользоваться полученными знаниями в обычной жизни, стать победителем олимпиады, владея теми умениями и знаниями, которыми не владеют твои соперники и т д.

Учиться можно и нужно с удовольствием. А помочь в этом поможет игра. В настоящее время играют не только дети, но и взрослые. Открываются различные quest-комнаты, разрабатываются quest маршруты, которые с огромным удовольствием проходят молодые, состоявшиеся люди.

Что такое quest?

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; определение также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.[[1]](#footnote-1)

Познакомившись на научно-практической конференции с технологией Web quest, которую коллеги использовали для реализации внеурочной деятельности в старших классах, было решено разработать собственный web quest.

Образовательный веб-квест  - (web quest)  - это проблемные задания c элементами ролевой игры, для выполнения которых используются информационные ресурсы Интернета.[[2]](#footnote-2)

Как всегда, начало – изучение новой технологии, знакомство с готовыми web questами.

Web quest - это сайт или задание в сети Интернет, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет или тему[[3]](#footnote-3).

Узнав, что технология подразумевает создание сайта, возникла необходимость работы с различными конструкторами сайтов. Изучив некоторые, пришла к выводу, что самым простым конструктором, правда, не дающим больших возможностей, является конструктор сайтов, предлагаемый сервисом Google. Здесь был выбран подходящий шаблон, в котором и был создан сайт.

В конце третьего класса одним из разделов в учебнике «Литературное чтение» является раздел с названием «О, весна, без конца и без краю…». Тема показалась интересной и дающей возможность интеграции с другими предметами. Кроме этого Web quest был использован как инструмент в ведении проектной деятельности на протяжении семи недель. Задания questа продумывались таким образом, чтобы в результате на свет появился уникальный продукт.

Начало любого Web questа – введение, которое заинтересует, вовлечет в игру, даст толчок в изучении нового и необычного.

На страницах questа ребята познакомились с лучшими образцами русской литературы: читали стихотворения, загадки, рассказы о весне; смотрели видео, смогли увидеть весенние изменения в природе, узнать как встречали весну на Руси.

Межпредметная связь была реализована в интеллектуальных играх и упражнениях, выполненных в сервисе LearningApps. Ребята работали в этом сервисе он-лайн. Нажимая на ссылки, выполняя задания и упражнения, переходили от одного к другому. Задания были подобраны и выполнены таким образом, чтобы у детей была возможность окунуться в тему, понять и прочувствовать ее со стороны разных предметных дисциплин.

 Каждая страница – новое задание: сочини стихотворение о весне (можно белый стих), придумай загадку, напиши сочинение-миниатюру, нарисуй рисунок или сделай фотографию пробуждающейся природы. Ребята отвечали на «закрытые» и «открытые» вопросы, поразмышляли и пофантазировали, отвечая на вопросы рефлексии, которая была выполнена в сервисе Google в Google Форме.

Все работы было предложено оформить в презентацию или фильм. Жизнь, как всегда внесла свои коррективы. Первоначально предполагалось, что после прохождения всех заданий, на свет появится 22 уникальных проекта, но презентация была создана одним-единственным учеником. Посоветовавшись с ребятами, было принято решение, что на свет появится один продукт – книга под названием «О, весна, без конца и без края…», в которой будут собраны все работы учеников нашего класса.

Цель, которая была поставлена в начале работы с квестом, достигнута. На свет появился уникальный продукт – книга с образцами литературы и живописи, имеющие вес и ценность для детей и их родителей. Технология Web quest сделала изучение целого раздела предмета «Литературное чтение» необычным и интересным, стала инструментом в организации и проведении проектной и исследовательской деятельности. Это веб–проект, все материалы которого извлекаются из сети Интернет.

Выполняя задания, ученики рационально использовали свое время, которое не нужно было направлять на поиск необходимой информации. Web quest – новая технология, использование которой поощряет критическое мышление детей, захватывающий метод обучения. Его использование дает возможность реализовать творческий потенциал, развивает самостоятельность и повышает личностную самооценку.

Источники

1. «Образовательная технология веб-квест» <http://nsportal.ru/vu/fakultet-inostrannykh-yazykov/obrazovatelnaya-tehnologiya-veb-kvest/chto-takoe-obrazovatelnyy-veb>
2. «Что такое образовательный веб-квест?» <http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttexnologiya.pdf>
1. «Образовательная технология веб-квест» http://nsportal.ru/vu/fakultet-inostrannykh-yazykov/obrazovatelnaya-tehnologiya-veb-kvest/chto-takoe-obrazovatelnyy-veb [↑](#footnote-ref-1)
2. «Что такое образовательный веб-квест?» http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttexnologiya.pdf [↑](#footnote-ref-2)
3. «Что такое образовательный веб-квест?» http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttexnologiya.pdf [↑](#footnote-ref-3)