

Дементьева Е.А., Мухина Е.Н.
Научный руководитель О.Г. Алексеева
ГБПОУ ВО «Муромский педагогический колледж»
г. Муром ул.К.Маркса, д.24
alexeevaogg@mail.ru

Web – квест как средство развития информационной компетентности младших школьников.

Одним из условий решения новых современных задач начального образования является формирование ключевых образовательных компетенций учащихся, что на сегодняшний день является одной из наиболее актуальных проблем образования. Компетентностный подход может рассматриваться как выход из проблемной ситуации, возникшей из-за противоречия между необходимостью обеспечивать качество образования и невозможностью решить эту задачу традиционным путем за счет дальнейшего увеличения объема информации, подлежащей усвоению.

Младший школьный возраст является активным периодом формирования познавательных способностей и мировоззренческих представлений. И именно в этот период важно учить ребёнка работать с информационным богатством мира, т.е. формировать его информационную компетентность.

Информационная компетентность обучающихся определена Федеральным государственным образовательным стандартом как планируемый результат освоения основной образовательной программы начального общего образования. Согласно ФГОС, результатом обучения в начальной школе должно стать «использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета.

Вопросам формирования информационной компетентности личности посвящены исследования А.П. Базаровой, Л.Д.Васильевой, Е.В. Достоваловой, А.Н. Завьялова, Л.Б. Сенкевич и др.

Компетентностный подход делает акцент на деятельностное содержание образования. Современный школьник не должен быть вольным слушателем, который только впитывает готовые знания. Перед учителем ставится задача: как учить детей?

Мы считаем, что оптимизировать учебный процесс в условиях современных информационных технологий можно используя программно-творческие проекты или веб-квесты, которые становятся все более популярными среди школьников и учителей, так как универсальные учебные действия строятся при этом на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается интерактивная среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

Несмотря на то, что Интернет-ресурсы являются важным дополнительным средством совершенствования образовательного процесса, внедрение элементов Web-квест технологии, в силу ряда обстоятельств, происходит крайне медленно. На это указывают многие учёные: А. П. Ершов, Т. В. Капустина, А. А. Кузнецов, В. М. Монахов, Е. И. Смирнов и др.

Сказанное выше обуславливает **противоречие** между ориентирами, заданными Федеральным Государственным стандартом нового поколения к уровню сформированности информационной компетентности младших школьников и недостаточной эффективностью используемых в образовательном процессе форм, методов, средств ее развития.

Выявленное противоречие обозначило проблему исследования – каковы возможности технологии Веб-квест в развитии информационной компетентности младших школьников?

Ответ на этот вопрос и составил цель нашего исследования.

Объект исследования: процесс развития информационной компетентности младших школьников.

Предмет исследования: технология Веб-квест.

Веб-квест (web-quest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, 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. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Web-Quest – это формат урока с ориентацией на развитие познавательной, исследовательской деятельности учащихся, на котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернет.

Веб-квест в начальной школе способствует достижению следующих задач:

- ☒ повышение мотивации к учебной деятельности, самообучению;
- ☒ формирование новых компетенций на основе использования ИТ для решения учебных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.), умений находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- ☒ реализация творческого потенциала;
- ☒ повышение личностной самооценки;
- ☒ развитие невостребованных в учебном процессе личностных качеств (например, организационные, лидерские способности).
- ☒ развитие самостоятельности;
- ☒ развитие коммуникативных умений и умений работы в группе; (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- ☒ развитие мышления;
- ☒ повышение словарного запаса;
- ☒ навык публичных выступлений (обязательно проведение защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Литература.

1. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.

2. Степанова И. Ю. Особенности организаци обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции "Российская школа и Интернет", Санкт-Петербург, 2001

3. Быховский Я.С. Что такое образовательный веб-квест?
http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php

4. Как создать веб-квест.
http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_sozdat_veb_kvest/5-1-06

5. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся.
http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm