

Создание игрового квеста - один из способов активизации деятельности школьников.

Наталья Владимировна Дорофеева

Администрация города Арзамаса Нижегородской области
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя школа № 14», учитель информатики и ИКТ

607223, Нижегородская область, город Арзамас, 11 микрорайон, дом 11 телефон 2-65-49

www.school14.org E-mail: school14info@yandex.ru

Тел.: 89101337909, e-mail: ndorofeeva@gmail.com

На современном этапе развития российского общества система педагогического образования претерпевает серьезные перемены. Её изменения, связанные с введением ФГОС последнего поколения, диктуют новые требования к деятельности образовательных учреждений. Значимую роль в образовательном процессе начинают играть средства информационно-коммуникационных технологий, в частности, электронные образовательные ресурсы, и в том числе всевозможные Интернет-технологии.

Интенсивное внедрение в учебный процесс Интернет-технологий соответствует изменению образовательных целей, их направленности на формирование и развитие способностей школьников к самостоятельному поиску, сбору, анализу и представлению информации. Учебный процесс предполагает внедрение современных форм работы и предусматривает выполнение новых (дополнительных) функций: учителем – консультанта, а учеником – активного исследователя, самостоятельно и творчески работающего над решением учебной задачи, активно использующего образовательные возможности компьютерных средств сбора и обработки информации [1]. Одна из таких возможностей связана с использованием образовательных Web-квестов.

«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 в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» [2].

Quest в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Игра – один из основных видов деятельности детей. В любом возрасте игра является ведущей деятельностью, необходимым условием всестороннего развития детей и одним из основных средств их воспитания и обучения. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов ребёнка, формирования его личности. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь учащихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, создают хорошее настроение[3]. .

А что если предложить ученику самому создать игру? Не просто развлекательную, а учебную! В старших классах ученик обладает уже достаточным багажом знаний по программированию и другим предметам, владеет Web – технологиями и может разместить свой сайт в сети Интернет.

Огромную пользу принесет такая работа ребёнку, позволит использовать знания, полученные на многих учебных предметах, объединить их общей идеей, связать сюжетом. Такую игру можно создать для ребят любого возраста, ведь старшеклассник уже многому научился в школе.

Кроме того, ученик почувствует себя успешным, когда в его игру играют одноклассники, ученики различных классов школы. Своим примером вдохновит многих для создания своей игры, может поделиться опытом, вовлечь ребят в полезную деятельность. Привлечет внимание к процессу обучения и заставит по-другому взглянуть на него, поможет понять необходимость получения знаний в школе.

Работа по созданию игрового квеста может включать любые, интересующие ребят предметы, может быть организована в группах.

С чего начать создание игрового квеста? Приведу пример такой работы, которую выполнил ученик 10 класса Рыбин Дмитрий. TheLonelyForest.ru

Литература

1. Арюткина С.В., Напалков С.В. Специфика заданий и задачных конструкций информационного контента А89 образовательного Web-квеста по математике: монография /С.В. Арюткина, С.В. Напалков; Арзамасский филиал ННГУ. – Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2015. – 109 с. ISBN 978-5-9906646-6-1
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99"
3. Ермолаева, М.Г.Игра в образовательном процессе : методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – Санкт-Петербург : Каро, 2008. – 128 с. – (Уроки для педагогов) . – ISBN 978-5-9925-0231-2.