**ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ СЕРВИСА GOOGLE SITES ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВЕБ-КВЕСТА НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ.**

**Гамбеева Л.А. *( г.Санкт-Петербург)***

«Технологические достижения ничего не значат, если учителя не знают, как их эффективно использовать. Чудеса творят не компьютеры, а учителя».
       Крейг Барретт, председатель совета директоров Intel

«Образовательный веб-квест -(webquest) -проблемное задание c

элементами ролевой игры, для выполнения которого используются

информационные ресурсы Интернета. 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.»(Быховский Я.С. «Образовательные веб-квесты»).

Предлагаю вашему вниманию веб-квест для учеников 8 класса «Решение квадратных неравенств». Для этого был создан сайт <https://sites.google.com/site/reseniekva/> на базе сервиса **GOOGLE SITES.**

Создание сайтов на базе данного сервиса совершенно бесплатно, не требует серьезных навыков работы в данной среде.Разработанный учителем сайт предназначен для дистанционного изучения темы "Решение квадратных неравенств" в курсе «Алгебра 8класс». Данная тема представлена 7 уроками. Последовательно заходя на каждую страничку урока и внимательно следуя инструкциям, нужно выполнить все задания для получения зачета по данной теме. На главной странице выставляется отметка о сроке сдачи заданий по каждой теме.

 Каждый урок может содержать теоретический материал, видеоматериал, задания и тренажеры. Выполненные задания прикрепляются учеником на страничке каждого урока. Преподаватель имеет возможность не только просмотреть выполненное задание, но и оставить к нему комментарии, имеет возможность вести диалог с учеником. Цель работы - самостоятельное дистанционное изучение учащимся новой темы.

Этапы работы над квестом:

* Организация учителем доступа учащемуся к созданному сайту.
* Знакомство учащегося с теоретическим и видеоматериалом по каждой теме.
* Выполнение учащимся заданий к каждому уроку в диалоге с учителем.

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными. Можно предложить учащимся командный веб-квест. В этом случае цель работы- самостоятельное создание сайта для изучения отдельно выбранной темы. Учащиеся сами создают сайт, сами наполняют его теоретическими сведениями, сами подбирают задания. Задания могут быть дифференцированные и зависеть от уровня подготовки класса.

Этапы работы над командным квестом:

•Начальный этап.

Учащиеся создают сайт, знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде. Все члены команды помогают друг другу. Можно предложить структурировать материал по урокам, каждой группе подготовить свой урок.

•Ролевой этап.

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники

одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания.

Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-

квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с

компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит

итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами

для достижения общей цели - создания сайта.

Задачи на этом этапе:

1)поиск информации по конкретной теме; 2) разработка структуры сайта; 3) создание материалов для сайта; 4) доработка материалов для сайта.

•Заключительный этап

Команда работает совместно, под руководством педагога.

По результатам работы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность. В оценке результатов принимают участие как преподаватель, так и учащиеся.

Цель работы над командным квестом :

* повышение мотивации к самообучению;
* формирование новых компетенций:

-использование ИТ для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);

-самообучение и самоорганизация;

-работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);

-умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;

-навык публичных выступлений.

* реализация креативного потенциала;
* повышение личностной самооценки;
* развитие невостребованных в учебном процессе личностных качеств.