

СЕКЦИЯ 2. ТЕОРИЯ, МЕТОДИКА И ПРАКТИКА НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ: ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ВЕБ-КВЕСТ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ НА I СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Алантьева А.С., Кравцова А.Р., Кравченко Е.Д.,

обучающиеся 3 курса Оршанского колледжа ВГУ имени П.М. Машерова,

г. Орша, Республика Беларусь

Научные руководители – Чикованова Е.А., заместитель директора по учебной работе,
Дернова Е.В., преподаватель

Достижение высоких личностных, предметных и метапредметных результатов освоения образовательной программы на I ступени общего среднего образования, на которые сделан акцент в образовательном стандарте начального образования, невозможно без использования инновационных образовательных технологий.

Обучающийся современной школы – это исследователь, который, благодаря помощи учителя, обнаруживает и открывает для себя новое знание путем включения в активную учебно-познавательную деятельность. Помощь в этом оказывают цифровые технологии, которые активно проникают на все уровни системы образования и способствуют более эффективному вовлечению обучающихся в образовательный процесс. Такой подход соответствует положениям Концепции цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019-2025 годы [2]. Следовательно, педагогам нужны образовательные технологии, которые, с одной стороны, будут отвечать требованиям цифровизации обучения, а с другой – позволят готовить обучающихся, способных проектировать новые виды деятельности, преобразовывать окружающий мир, решать конкретные учебные и жизненные ситуации.

В современных условиях изменившиеся приоритеты образования требуют обновления технологий посредством слияния различных форм и методов, обеспечения быстрого доступа к информации, применения Интернет-ресурсов и интерактивного взаимодействия обучающихся.

Одной из таких новейших технологий, на наш взгляд, является образовательный веб-квест. Выдвинутый тезис обусловил актуальность и научную значимость проблемы, освещаемой в данной статье.

Таким образом, *объектом исследования* является процесс цифровизации обучения на I ступени общего среднего образования.

Предмет исследования – образовательный веб-квест как технология обучения на I ступени общего среднего образования.

В связи с чем, *цель исследования* – изучение квест-технологии и выявление особенностей включения образовательного веб-квеста в содержание учебных предметов на I ступени общего среднего образования.

Реализация поставленной цели требует решение ряда задач:

1. Уточнить содержание дефиниций «квест», «квест-технология»;
2. Определить структуру образовательного веб-квеста;

3. Изучить классификацию образовательных веб-квестов;
4. Изложить технологию проектирования образовательного веб-квеста на I ступени общего среднего образования;
5. Спроектировать образовательные веб-квесты по учебным предметам на I ступени общего среднего образования.

Для достижения поставленной цели использовались методы:

- относящиеся к теоретическому уровню научного познания: анализ научной и педагогической литературы по проблеме исследования;
- эмпирические методы: изучение и обобщение передового педагогического опыта, анкетирование, педагогическое наблюдение.

Понятие «квест» (транслит. англ. quest – *поиски*) обозначает «игру», «развлечение», «конкретное действие».

Впервые квест-технология была предложена и успешно апробирована в 1995 году профессором образовательных технологий Берни Доджем. К теме нашего исследования обращались отечественные ученые, такие как Андреева М.В., Быховский Я.С., Николаева Н.В., Сердюк Е.В., Шаматонova Г.Л. и др. В образовательном процессе, согласно Н.В.Зубриллиной, под квест-технологией понимается проблемное задание с элементами ролевой игры, организованной с использованием информационных ресурсов [1, с. 28].

Согласно Т.Марчу, образовательный веб-квест имеет следующую структуру: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы).

В зависимости от сюжета веб-квесты могут быть:

1. Линейными – игра построена по цепочке: разгадав одно задание, учащиеся получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
2. Штурмовыми – все учащиеся получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
3. Кольцевыми (представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг) – команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными) [1, с. 29].

Анализ научной и педагогической литературы по проблеме исследования позволил выделить следующие аспекты, которые необходимо учитывать педагогу при проектировании образовательного веб-квеста:

Миссия или цель для игроков. Это задача, которая мотивирует учащихся на выполнение определённых шагов (заданий), ведущих к достижению цели.

Роли для учащихся. В ходе реализации технологии учащиеся могут выступать в роли, например, ученых, исследователей или путешественников во времени и др.

Интерактивность и кооперативные действия. Усложняя игру, учащихся можно поделить на группы, добавить соревновательный элемент (продумать, за что учащиеся будут получать баллы), сделать упор на личные цели учащихся, что будет способствовать не только усвоению материала, но и закреплению социальных навыков.

Сюжетность. В основе любого веб-квеста должен лежать сюжет, от которого будут зависеть все этапы и задания.

Каждый шаг веб-квеста должен включать *обратную связь*, которая предусматривает не только элементы оценивания, но и мотивацию дальнейшего выполнения задания.

Инструменты для создания веб-квеста. Онлайн-сервисы, платформы, сайты, приложения (Joyteka, Genially, Квестодел и др.) [3].

На следующем этапе нашего исследования была составлена анкета для обучающихся 3 курса Оршанского колледжа ВГУ имени П.М.Машерова по специальности «Начальное образование» (в количестве 22 человек), направленная на выявление знаний о квест-технологии и ее применении в образовательном процессе.

Результаты оказались следующими: 89 % респондентов (19 человек) ответили положительно на вопрос «Знаете ли вы, что такое образовательный веб-квест?». На во-

прос «Использовали ли Вы данную технологию в период прохождения педагогической практики?» ответы разделились следующим образом: 75% опрошенных ответили утвердительно, 25% – нет, т.к. не было технической возможности.

В ходе анкетирования мы сделали вывод о том, при изучении каких учебных предметов практикантами применялся образовательный веб-квест. Наибольшую популярность получили учебные предметы «Человек и мир» (42%), «Математика» (29%), «Літаратурнае чытанне» (26%).

Затем мы выяснили, что более половины обучающихся группы (56%) не создавали самостоятельно образовательный веб-квест, а использовали на учебных занятиях уже готовые разработки.

Данный факт обратил внимание педагогов колледжа на необходимость целенаправленной и планомерной работы по методическому сопровождению обучающихся специальности «Начальное образование» по вопросу моделирования образовательных веб-квестов.

На заключительном этапе исследования под руководством преподавателей колледжа Е.А.Чиковановой и Е.В.Дерновой с помощью онлайн-сервиса Genially нами были спроектированы и продемонстрированы образовательные веб-квесты по учебным предметам «Математика» и «Літаратурнае чытанне» (рис.1,2).



Рисунок 1 – Образовательный веб-квест по учебному предмету «Математика»

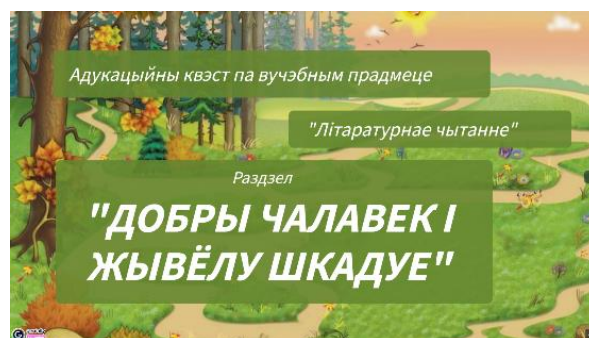


Рисунок 2 – Образовательный веб-квест по учебному предмету «Літаратурнае чытанне»

Образовательный веб-квест по учебному предмету «Математика» смоделирован по теме «Единицы измерения длины». Его содержание направлено на закрепление знаний по данной теме, что способствует формированию метапредметных результатов обучения. В квесте предусмотрено повторение единиц измерения длины, таких как: сантиметр, дециметр, метр, миллиметр, километр (рис.3).

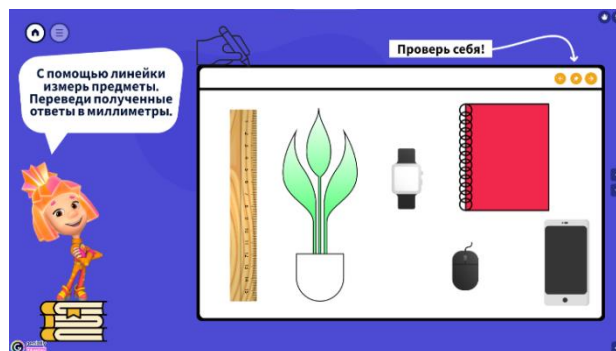
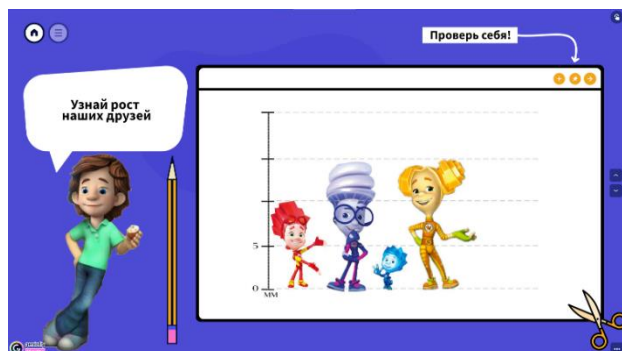


Рисунок 3 – Примеры заданий из образовательного веб-квеста по учебному предмету «Математика»

На протяжении прохождения всего образовательного веб-квеста обучающихся сопровождают персонажи из мультфильма «Фиксики», которые предлагают участникам разнообразные задания и упражнения, как репродуктивного, так и практикоориентированного и творческого характера. Образовательный веб-квест по учебному предмету «Літаратурнае чытанне» разработан по разделу «Добры чалавек і жывёлу шкадуе» (3 класс). Задания квеста составлены по следующим художественным произведениям: Н.Галіноўская «Сябры прыроды», Я.Колас «Ластаўкі», А.Дзержынскі «Добрае сэрца», А.Якімовіч «Ножык», Э.Агняцвет «Чаму ў трывозе дзед Мароз?». Задания квеста предусматривают выполнение широкого спектра творческих заданий: составление плана художественного произведения, участие в литературной викторине, прохождение дидактической игры (рис.5).

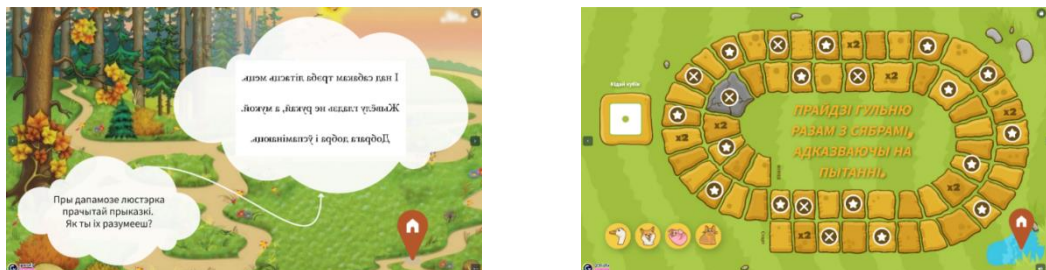


Рисунок 3 – Примеры заданий из образовательного веб-квеста по учебному предмету «Літаратурнае чытанне»

Квест содействует развитию памяти и речи, формированию умений анализировать художественные произведения, применению знаний в нестандартной ситуации. Проведенное анкетирование показало, что 37% респондентов нужна дополнительная информация о разработке образовательного веб-квеста, а 96% выпускников специальности «Начальное образование» заинтересованы в изучении данной технологии и хотели бы ее использовать в своей педагогической деятельности, сочетая образовательный веб-квест с другими инновационными моделями обучения.

На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы:

- квест-технология – инновационная модель учебной деятельности, которая позволяет учителю разнообразить педагогическую деятельность, внести в нее элементы креативности и интерактивности в условиях цифровизации образования;
- образовательный веб-квест конструируется по следующему алгоритму: введение – распределение ролей – формулировка задания – описание процесса работы – руководство к действиям – оценка полученных результатов – заключение;
- практикоориентированный характер исследования состоит в создании авторских образовательных веб-квестов «Единицы измерения длины» (учебный предмет «Математика»), «Добры чалавек і жывёлу шкадуе» (учебный предмет «Літаратурнае чытанне»), которые могут быть успешно интегрированы в содержание учебных предметов на I ступени общего среднего образования;
- реализация квест-технологии в образовательном процессе способствует формированию у обучающихся следующих компетенций: учебно-познавательной деятельности, коммуникативных и информационных, социального взаимодействия, личностного самосовершенствования.

Литература:

1. Зубрилина, Н.В. Геймификация образовательного процесса, или что такое урок-квест/ Н.В.Зубрилина// Народная асвета. – 2017. – №11. – С.28-31.
2. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019-2025 годы: утв.: Министром образования Республики Беларусь от 15.03.2019. – Минск, 2019.
3. Осяк, С.А., Султанбекова, С.С., Захарова, Т.В., Яковлева, Е.Н., Лобанова, О.Б., Плеханова, Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология/ С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В.Захарова, Е.Н.Яковлева, О.Б.Лобанова, Е.М.Плеханова// Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1-2.