

вому воспитанию в семье (16% вместо 32%) и 1 родитель (4%) всё ещё не уделяет внимания трудовому воспитанию в семье.

В конце проведенного нами исследования наблюдалась положительная динамика, что говорит о том, что проделанная работа не напрасна и теперь учащиеся и их родители будут уделять больше внимания трудолюбию и развитию этого важного качества. Но так как полученные результаты повторного анкетирования родителей показали, что не все родители целенаправленно обучают своего ребенка труду или играют важную роль в его трудовом воспитании, то в помощь им нами были разработаны рекомендации.

Заключение. Таким образом, мы можем утверждать, что, используя в современной начальной школе в процессе трудового воспитания школьников проведение «мини-субботников», бесед с обучающимися и их родителями о пользе труда и о роли в воспитании трудолюбия у детей, можно значительно повысить уровень трудовой подготовки обучающихся. Рекомендации, разработанные нами для родителей, помогут им оказывать своему ребенку эффективную помощь в формировании и развитии трудовых навыков.

1. Концепция непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь / Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2015 г. – 22 с.

2. Мельничук, И. А. Трудовое воспитание младших школьников / И. А. Мельничук. – Мн.: Национальный институт образования, 2022. – 169 с.

РЕАЛИЗАЦИЯ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВЕБ-КВЕСТА

Кожсекина А.И.,

*обучающаяся 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*

Ключевые слова. Цифровизация обучения, образовательный веб-квест, I ступень общего среднего образования.

Keywords. Digitalization of learning, an educational web quest, I stage of general secondary education.

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: уточнить содержание дефиниций «квест», «квест-технология»; определить структуру образовательного веб-квеста; изучить классификацию образовательных веб-квестов; изложить технологию проектирования образовательного веб-квеста на I ступени общего среднего образования; спроектировать образовательные веб-квесты по учебным предметам на I ступени общего среднего образования.

Материал и методы. 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.

Результаты и их обсуждение. Понятие «квест» (транслит. англ. quest - *поиски*) обозначает «игру», «развлечение», «конкретное действие». В образовательном процессе, согласно Н.В. Зубриной, под квест-технологией понимается проблемное задание с элементами ролевой игры, организованной с использованием информационных ресурсов [1].

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].

Анализ научной литературы по проблеме исследования позволил выделить следующие аспекты, которые необходимо учитывать педагогу при проектировании образовательного веб-квеста: миссия или цель для игроков, роли для учащихся, интерактивность и кооперативные действия, сюжетность, обратная связь, инструменты для создания веб-квеста – Онлайн-сервисы, платформы, сайты, приложения [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 вопрос «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%), «Литературное чтение» (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).



Рисунок 1 – Образовательные веб-квест по учебным предметам «Математика» и «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.2).

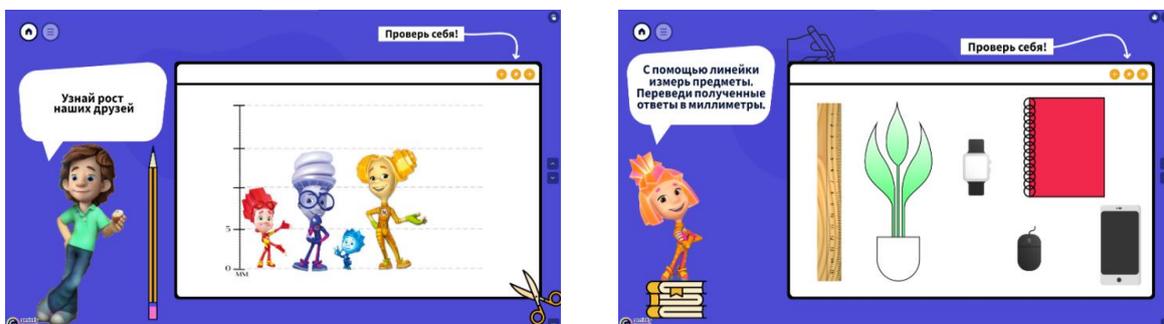


Рисунок 2 – Примеры заданий из образовательного веб-квеста по учебному предмету «Математика»

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 жывёлушкадуе» (3 класс). Задания 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.3).

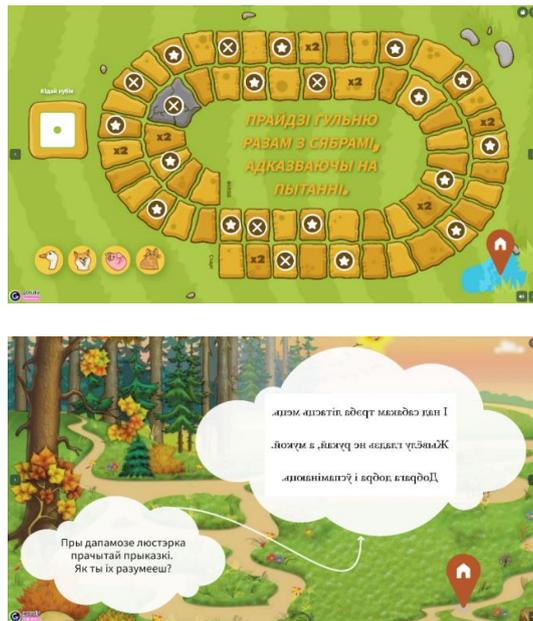


Рисунок 3 – Примеры заданий из образовательного веб-квеста по учебному предмету «Літаратурнае чытанне»

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.

Заключение. На основании выше изложенного 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 совершенствования.

1. Зубрилина, Н.В. Геймификация образовательного процесса, или что такое урок-квест/ Н.В.Зубрилина// Народная асвета. – 2017. - №11.

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. 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.