

Вещества, содержащиеся в жидкости электронных сигарет, губительно действуют на семя и не дают ему прорасти.

Заключение. Электронная сигарета, смеси для них пагубно влияют на белок, приводя его к денатурации, замедляют рост семян, а также оказывают пагубное влияние на организм человека. Пар, содержащий в себе канцерогены, является крайне опасным для организма. Воздействие токсичных веществ может вызывать обострение астмы, пневмонии, сердечно-сосудистых заболеваний.

1. Мамченко, М.М. Электронные сигареты в современном мире / М.М. Мамченко, Е.С. Скворцова // Информационно-просветительская брошюра. – М.: РИО ЦНИИОИЗ МЗ РФ, 2019. – 20 с.
2. Краснова, С. А. Стоп! Никотин! – М.: Научная книга, 2018. – 478 с.
3. Ягодинский, В.Н. Школьнику о вреде никотина и алкоголя. – М.: Просвещение, 2018. – 982 с.

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ

Попко Д.Н.,

магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Хлопцева М.В., ст. преподаватель

Ключевые слова. Квесты, веб-квесты, реальный квест, физическая культура, урок в школе.

Keywords. Quests, web quests, a real quest, physical education, a lesson at school.

Современное образование постоянно совершенствуется и внедряет новые методы обучения. Одним из перспективных направлений в этой сфере является использование квест-технологий. Квесты представляют собой интерактивные игровые формы организации учебного процесса, которые способствуют активизации познавательной деятельности учащихся, развитию их творческого и критического мышления и формированию важных компетенций [1, 2].

Несмотря на повышающуюся популярность квест-технологий в сфере образования, их использование сопровождается рядом трудностей как методологического, так и практического характера. Для успешного применения квестов в учебной среде требуется разработка научно обоснованного подхода к их созданию и внедрению. Данный материал посвящен разработке такого подхода, который поможет педагогам и методистам систематически принимать к учету проектирование и осуществление квест-технологий в учебном процессе [3, 4].

Цель исследования – разработать алгоритм создания образовательного квеста.

Материал и методы. Был проведен анализ публикаций, связанных с квест-технологиями. Разработка алгоритма проводилась в два этапа. На первом этапе была проведена обработка и отбор информации, на втором этапе – создание алгоритма. Для достижения поставленной цели использовались следующие методы исследования: анализ научно-методической литературы, сравнение, библиометрический метод.

Результаты и их обсуждение. Для создания квеста вам необходимо соблюдать определенную последовательность действий.

1) *Определение вида квеста.* Реальный квест, веб-квест и п. В реальных квестах могут допускаться части веб-квестов. Так же от вида квеста может зависеть форма его проведения: урочный и внеурочный квесты.

2) *Необходимо определиться с темой, названием и местом проведения квеста.* Зачастую квесты применяются и на массовых мероприятиях различного направления, в нашем же случае тема квеста будет исходить из учебной программы. К выбору названия квеста необходимо подходить творчески, чтобы заинтересовать обучающихся. Название квеста педагог придумывает самостоятельно, не подключая учащихся.

3) *Подготовка проблемного поля.* Квест-это сюжетная исследовательская деятельность, в которое входит проблемное задание. Оно должно быть подобрано с учетом учеб-

ной программы и психофизических особенностей обучающихся. Сюжет носит не только исследовательский характер, но и приключенческий, возможно детективный, который будет давать возможность размышлять за границами тематики квеста.

4) *Составление проблемного задания.* Этим заданием являются упражнения из плана урока и методических пособий, которыми, Вы, вероятно пользуетесь в педагогической деятельности. Так же сюда можно добавить задания на рефлексия, дабы не перегрузить нервную систему обучающихся.

1) *Разбор ролей обучающимся.* Данный пункт необходим при создании реального квеста, т. к. в веб- квестах ролей нет. Если же мы решили выбрать реальный квест в соответствии с заданиями Вам необходимо отталкиваться от индивидуальных особенностей участников квеста [3].

2) *Подготовка раздаточных дидактических материалов.* Раздаточные листы могут носить так же и иллюстрационный характер. Так же может находиться список с ролями, если не отдается предпочтение в самостоятельном их определении. Сюда помещаются схема, карты, подсказки, источники на справочники, энциклопедии, маршрутный лист и другие средства, которые будут нам необходимы для прохождения квеста. В данном случае речь идет про реальный квест. В веб- квестах будут использоваться ссылки.

3) *Составление правил квеста.* Правила квеста – это то, что нужно сделать обучающимся, чтобы решить задачи квеста. Сразу же выбирается капитан команды (если это командный квест), который определяет роли. Далее участники определяются с выбором действий, использованием раздаточного материала и пр. В правилах описываются количества баллов и штрафов (если таковые имеются), время прохождения. Так же может находиться путь следования или маршрутный лист.

4) *Непосредственное проведение квестов.* Время проведения квестов зависит от формы проведения (урочная или внеурочная).

Необходимо подготовить план, станции/пункты/этапы, материально-технические средства, которые будут использовать в проведении квестов.

5) *Подведение итогов и оценка работы учащихся.* Если же речь идет про реальных квест, то критериями оценивания могут быть: время, баллы, очки и оценка проводится сразу после завершения квеста. Что касается веб- квеста, то для обработки информации потребуется время. В данном случае педагог сам назначает время оглашения итогов и результатов [2].

Заключение. Если соблюдать всю последовательность, то вы получите тот квест, который поможет вам добиться заинтересованности у учащихся в тематике, которая была бы менее восторженно ими воспринята. Преимуществами квест- технологий мы назовем:

- 1) активный метод обучения с большой вовлеченностью обучающихся;
- 2) игровой компонент и близость к компьютерным играм обеспечивает устойчивый интерес и желание завершить квест;
- 3) развитие способности к самоорганизации, самоконтроля, рефлексии;
- 4) универсальный характер – может быть реализован в любой предметной области, в том числе на пересечении предметных областей;
- 5) позволяет учащимся применять полученные на уроках знания в нестандартной ситуации.

1. Ардашева, Н.В. Квест в образовательном процессе / Н.В. Ардашева, Е.Н. Козева, Н.А. Шабунина // Образование. Карьера. Общество. – 2019. – №3. – (62). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-v-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 09.09.2024).

2. Чепурин, А.В. Образовательный квест – одна из современных форм профориентационной работы / А. В. Чепурин // Современное образование. – 2018. – №3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-odna-iz-sovremennyh-form-proforientatsionnoy-raboty> (дата обращения: 09.09.2024).

3. Ковтун, И.Н. Технологии организации квест- игр на уроках литературы в основной школе / И.Н Ковтун // Гуманитарная парадигма. – 2021. – №1. – (16). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-organizatsii-kvest-igr-na-urokah-literatury-v-osnovnoy-shkole> (дата обращения: 09.09.2024).

4. Ларионова, Д. В. Технологии веб-квеста в создании педагогами медиаобразовательной среды /Д. В. Ларионова // МНКО. – 2020. – №1. – (80). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-veb-kvesta-v-sozdanii-pedagogami-mediaobrazovatelnoy-sredy> (дата обращения: 09.09.2024).