

РЕАЛИЗАЦИЯ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВЕБ- КВЕСТА

А.И. КОЖЕКИНА, К.И. ШЕПОВА

*Оршанский колледж учреждения образования «Витебский государственный
университет имени П. М. Машерова»*

Аннотация: исследование рассматривает применение квест-технологии и образовательного веб-квеста в начальной школе как средства цифровизации обучения. Рассмотрены структура, проектирование, практические примеры веб-квестов и их эффективность.

В эпоху цифровых технологий наблюдается тревожная тенденция: все больше времени дети проводят, погружаясь в мир видеоигр. В ходе проведения исследования на базе ГУО «Средняя школа №13 г. Орши», было определено, что 93% педагогов недовольны ситуацией, когда учащиеся все свободное время на перерывах между учебными занятиями посвящают увлечениям в мобильных телефонах. Мы считаем, что эта увлеченность, часто критикуемая за отвлечение от учёбы и развитие зависимости, тем не менее, может содержать в себе и потенциал. Нас, как будущих педагогов, волнует вопрос, как превратить это увлечение в инструмент обучения, а не в источник проблем. Данная идея нашла свою реализацию в технологии веб-квестов. 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. Такой подход соответствует положениям Концепции цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019-2025 годы [1].

Выдвинутый тезис обусловил актуальность и научную значимость рассматриваемой проблемы. Таким образом, *объектом исследования* является процесс цифровизации обучения на I ступени общего среднего образования, *предметом* – 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 дефиниции «квест-технология»; определить структуру образовательного веб-квеста; изучить классификацию образовательных веб-квестов; изложить технологию проектирования образовательного веб-квеста; спроектировать образовательные веб-квесты по учебным предметам I ступени общего среднего образования.

Для достижения поставленной цели использовались следующие методы: анализ литературы по проблеме исследования, изучение и обобщение педагогического опыта, анкетирование, наблюдение.

В образовательном процессе, согласно Н.В. Зубриной, под квест-

технологией понимается проблемное задание с элементами ролевой игры, организованной с использованием информационных ресурсов [2, с.28].

Согласно Т.Марчу, образовательный веб-квест имеет следующую структуру: введение (прописываются сюжет и роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы). В зависимости от сюжета веб-квесты могут быть: линейными, штурмовыми, кольцевыми [2, с.29].

Анализ научной и педагогической литературы по проблеме исследования позволил выделить 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.

На следующем этапе нашего исследования была составлена анкета для обучающихся 3 курса Оршанского колледжа ВГУ имени П.М.Машерова по специальности «Начальное образование», направленная на выявление знаний о квест-технологии и ее применении в образовательном процессе. Результаты оказались следующими: 89% респондентов 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. Анкетирование позволило выявить, что чаще всего образовательные веб-квесты применялись на следующих учебных предметах: «Человек и мир» (42%), «Математика» (29%), «Литературное чтение» (26%).

Затем мы выяснили, что более половины обучающихся анкетизируемой учебной группы (56%) не создавали самостоятельно образовательный веб-квест, а использовали на учебных занятиях уже готовые разработки. Данный факт обратил внимание педагогов колледжа на необходимость работы по методическому сопровождению обучающихся специальности «Начальное образование» по вопросу моделирования образовательных веб-квестов.

На заключительном этапе исследования под руководством преподавателей колледжа с помощью онлайн-сервиса Genially нами были спроектированы и продемонстрированы образовательные веб-квесты по учебным предметам «Математика» и «Литературное чтение» (рис.1, рис.2).

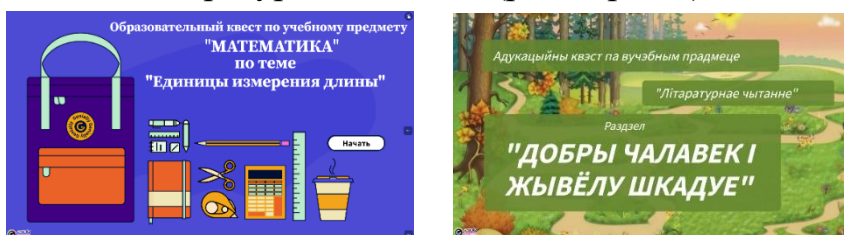


Рисунок 1, рисунок 2 – Образовательные веб-квест по учебным предметам «Математика» и «Літаратурнае чытанне»

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, рис.4).

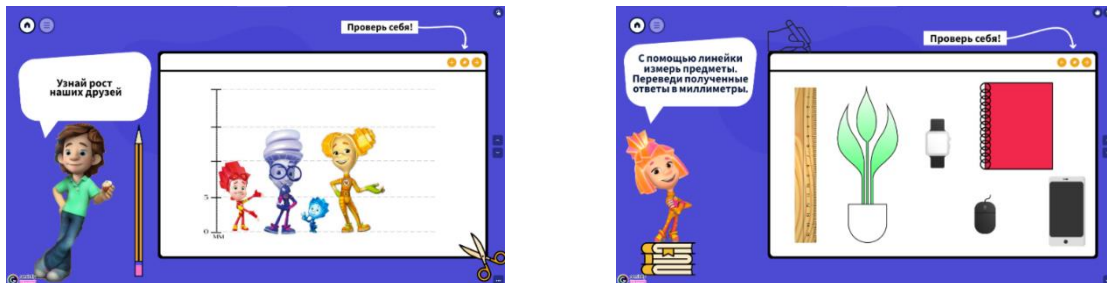


Рисунок 3, рисунок 4 – Примеры заданий из образовательного веб-квеста по учебному предмету «Математика»

На протяжении прохождения всего образовательного веб-квеста обучающихся сопровождают персонажи из мультфильма «Фиксики», которые предлагают участникам разнообразные задания и упражнения практикоориентированного и творческого характера.

Образовательный веб-квест по учебному предмету «Литературное чтение» разработан по разделу «Добрый человек и животных жалеет» (3 класс). Упражнения квеста спроектированы по художественным произведениям, размещённым в данном разделе, и предусматривают выполнение широкого спектра заданий литературно-творческой деятельности: составление плана художественного произведения, участие в литературной викторине, прохождение дидактической игры (рис.5, рис.6).



Рисунок 5, рисунок 6 – 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.

Разработанные веб-квесты были включены в образовательный процесс при прохождении нами преддипломной практики на базе ГУО «Средняя школа №13 г. Орши». Согласно проведенному исследованию, 87% педагогов признают использование веб-квестов при разработке учебных занятий эффективным и

результативным; 89% опрошенных считают, что применение веб-квестов способствует развитию у учащихся 1-4 классов критического мышления, коммуникативных навыков, креативности, функциональной грамотности.

На основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы:

- квест-технология – инновационная модель учебной деятельности, которая позволяет учителю, внести в учебный процесс 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 по учебным предметам «Математика» и «Литературное чтение», 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 навыков, социального взаимодействия.

Список использованных источников:

1. Концепция цифровой трансформации процессов в системе образования Республики Беларусь на 2019-2025 годы: утв.: Министром образования Республики Беларусь от 15.03.2019. Минск, 2019.

2. Зубрилина, Н.В. Геймификация образовательного процесса, или что такое урок-квест/ Н.В.Зубрилина// Народная асвета. 2017. №11. С.28-31.