

условия для рационального усвоения профессиональных компетенций и раскрытия внутреннего потенциала обучающихся.

Литература

1. Берулава, Г. А. Стиль индивидуальности. Теория и практика / Г. А. Берулава. – Чебоксары : Изд-во Чуваш. ун-та, 2001. – 290 с.

2. Буховец, И. Н. Когнитивные стили как основа организации обучения будущих педагогов / И. Н. Буховец // Педагогическое образование в условиях трансформационных процессов: социальное качество образования (Минск, 11 ноября 2020 г.) [Электронный ресурс]: сборник материалов IX Международной научно-практической конференции.

3. Холодная, М. А. Когнитивные стили. О природе индивидуального ума / М. А. Холодная. – СПб. : Питер, 2004. – 384 с.

УДК 37.02

QR-КВЕСТ КАК ИНСТРУМЕНТ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКА

*В. А. Валивахина, П. Н. Пустыльник
ФГБОУ ВО РГПУ имени А. И. Герцена
(Санкт-Петербург, Россия)*

Ключевые слова: QR-квест, обучение, школа.

Аннотация. В статье представлен QR-квест как инновационная педагогическая технология в образовательном процессе; дан вариант QR-квеста как инструмента для вовлечения школьников в процесс познания в учреждениях основного и дополнительного образования; представлены рекомендации по организации и проведения QR-квеста для школьников.

QR-QUEST AS A SCHOOLCHILD LEARNING TOOL

*V. A. Valivahina, P. N. Pustynnik
Herzen State Pedagogical University of Russia
(St. Petersburg, Russia)*

Keywords: QR-quest, learning, school.

Abstract. The article presents the QR-quest as an innovative pedagogical technology in the educational process. A variant of the QR-quest as a tool for involving students in the process of learning in institutions of basic

and additional education is given. Recommendations for organizing and conducting a QR-quest for schoolchildren are presented.

Актуальность данной методической разработки заключается в применении инновационных технологий в образовательном процессе. Будущим педагогам необходимо овладевать современными технологиями и искать уникальные пути решения каких-либо задач, так как педагогическое образование сейчас нуждается в новых подходах, которые используют потенциал современных научно-практических разработок.

Новизна методической разработки заключается в решении образовательных задач на основе ситуационного подхода с учетом желания подростков стать главными героями сюжетной линии, оказаться в неожиданных ситуациях, где им предстоит работать в режиме высокой неопределенности, быстро принимать решения. Квест-технология способствует формированию индивидуальных образовательных маршрутов, анализу которых посвящены статьи [3, 4].

Квест-технология представляет собой относительно новое явление в отечественной педагогике, поэтому мало публикаций по систематизации квестов. На основе анализа разных публикаций [1, 2, 5] нами был выбран QR-квест как инструмент образовательного процесса при выполнении участниками проблемных заданий с использованием цифровых образовательных ресурсов.

QR-код расшифровывается как «быстрый ответ», благодаря своей легкости и скорости. Это тип штрих-кода, представленный символами, состоящими из черных пикселей на белом квадрате. Онлайн-сервисы позволяют генерировать QR-коды путем введения ссылки на Интернет-ресурс с последующим преобразованием в активную ссылку в виде QR-кода.

Мероприятие (разработанное нами) в формате QR-квеста ориентировано на школьников 4–6-х классов, обладающих навыками владения смартфоном.

Для использования данного образовательного ресурса необходимо следующее материально-техническое обеспечение: мобильные устройства с программой по считыванию QR-кодов и доступ в Интернет. Последние поколения смартфонов изначально оснащены опцией расшифровки QR-кодов, следовательно, установка специального приложения не понадобится.

В рамках подготовительного этапа ведущий активности проектирует задания квеста, публикует их на платформе Google Формы,

создает активные ссылки (QR-коды) с информацией о заданиях, расклеивает QR-коды в самых неожиданных местах помещения, предназначенного для проведения квеста. Основной этап предполагает проведение QR-квеста, заключительный – подведение итогов, оглашение результатов, награждение победителей.

Все участники собираются в одном помещении для ознакомления с правилами проведения QR-квеста. Путем жеребьевки они делятся на две команды. После получения вводной по сюжету, каждая команда должна выбрать капитана, название, девиз и танцевальное движение. Ведущий активности сообщает, что на территории специально подготовленного помещения спрятаны QR-коды с зашифрованными заданиями. Обговаривается, что каждая команда отправляется на поиски QR-кодов определенного цвета.

Для участников QR-квеста проводится инструктаж по сканированию QR-кодов:

1. Откройте программу «Камера» на экране «Домой», в Пункте управления или на экране блокировки.

2. Выберите основную камеру. Удерживайте устройство так, чтобы QR-код находился в видоискателе программы «Камера».

3. Коснитесь уведомления, чтобы открыть связанную с QR-кодом ссылку.

Вариант второй: воспользуйтесь специальным приложением для сканирования QR-кода и повторите действия п. 2–3.

Задача участников: в кратчайшие сроки найти QR-коды, отсканировать их, выполнить тематическое задание на платформе Google Формы.

За каждое верно выполненное задание командам начисляются баллы и предоставляются подсказки. Команда-победитель определяется путем подсчета баллов. В случае ничьей возможен «Матч-реванш».

Затем команды получают первую вводную информацию о предстоящих испытаниях, и начинается приключение. В процессе QR-квеста командам надо преодолеть пять испытаний (задачи на логику, поиск информации и шифров, дешифровку информации). Первый конверт (подсказки) выдается командам на старте, а далее решив первую задачу, команда перемещается к месту, где находится следующая задача. Типы заданий:

- дешифровка (азбука Морзе, шифр Цезаря);
- визуальное задание (поиск чего-либо с использованием фотографий, картинок и т. п.; собрать карту и т. д.).

Прохождение QR-квеста признается после выполнения командами всех зашифрованных заданий. Все участники собираются в «тайном месте» для оглашения результатов и объявления победителей. Ведущий активности награждает всех участников QR-квеста поощрительными подарками в виде сладких угощений и памятных сувениров.

Предлагаемая методическая разработка, может быть адаптирована под любой праздник, трансформирована под место его проведения и иное количество участников. Мероприятие в формате QR-квеста носит развлекательно-образовательный характер: участники не только отдыхают и плодотворно проводят время в компании друзей, но и знакомятся с новой информацией, разгадывают ребусы – развивают свои умственные и логические способности. В ходе мероприятия участники команд знакомятся и овладевают технологией сканирования QR-кодов, что важно и полезно для представителя современного общества.

В ходе методической разработки QR-квеста: написания сценария, подготовки интересных и занимательных заданий, оформления их на онлайн-платформе, реализации мероприятия, взаимодействия с малой группой – ведущий активности развивает навыки и умения в области организаторской деятельности.

Хочется отметить, что уникальный опыт, полученный в рамках организации и проведения мероприятия в формате QR-квеста, может быть применен в будущей профессиональной педагогической деятельности. Например, при изучении темы «Организация семейных праздников» в школе в рамках уроков технологии.

Выводы

QR-квест следует рассматривать как инструмент вовлечения школьников в процесс познания с развитием:

- навыков командной работы (у школьников);
- навыков создания сюжетов с использованием инновационных технологий (у учителей и педагогов дополнительного образования).

Литература

1. Василенко, А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии / А. В. Василенко [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 – Дата доступа: 30.03.2021.
2. Кичерова М. Н., Ефимова Г. З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электрон-

ный ресурс] / М. Н. Кичерова, Г. З. Ефимова // Мир науки. 2016, Том 4, № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> – Дата доступа: 30.03.2021.

3. Пустыльник, П. Н. Развитие методологии обучения студентов педагогического университета в области технологического образования: влияние робототехники. // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2020. – № 1 (64). – С.110-118. DOI 10.26105/SSPU.2020.64.1.005.

4. Разинкина, Е. М., Калмыкова С. В., Пустыльник П. Н. Роль результатов наукометрических исследований в управлении формированием образовательных траекторий в электронной образовательной среде // Инженерное образование. – 2016. – № 19. – С.94–99.

5. Сокол, И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – № 6 (09). – С.138–140.

УДК 378.091.2-053.6

РЕАЛИЗАЦИЯ МЕТОДА ПРОЕКТОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ

И. В. Гордеева

БГПУ им. М. Танка (Минск)

Ключевые слова: метод проектов, профессиональная подготовка, будущий учитель.

Аннотация: статья посвящена проблеме повышения качества профессиональной подготовки будущего учителя. В статье представлен опыт реализации метода проектов в «Белорусском государственном педагогическом университете имени М. Танка».

IMPLEMENTATION OF THE PROJECT METHOD IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF THE FUTURE TEACHER

I. V. Hardzeyeva

BSPU named after M. Tanka (Minsk)

Keywords: project method, professional training, future teacher.

Abstract: the article is devoted to the problem of professional training of a future teacher. The article presents the experience of implementing