

ВЫКАРЫСТАННЕ WEB-ТЭХНАЛОГІЙ У ДАСЛЕДЧАЙ ДЗЕЙНАСЦІ ВУЧНЯЎ ДЛЯ РАЗВІЦЦЯ ІХ ТВОРЧАГА ПАТЭНЦЫЯЛУ І СТВАРЭННЯ МУЛЬТЫМЕДЫЙНЫХ ПРАДУКТАЎ

*Наўмовіч І. М., Тарайковіч А.А.,
ДУА «Сярэдняя школа №30 г.Мінска»
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

Анотацыя. Перад школай стаіць задача закласці падмурак паспяховай будучыні вучня, стварыць умовы для развіцця ў ім здольнасці да самастойнай дзейнасці па здабыванні інфармацыі, яе апрацоўцы і прымяненні, а таксама па ацэнцы вынікаў. Цікавасць да інтэрактыўнай літаратуры ў сучаснага чытача дастаткова высокая: рэспандэнты аддаюць перавагу інтэрактыўнаму твору ў параўнанні з традыцыйным і хацелі б паўдзельнічаць у напісанні калектыўнага інтэрактыўнага твора.

Resume. The school has a task to lay the foundation for a successful future of the student, to create conditions for the development of his ability to independently engage in information retrieval, processing and application, as well as evaluation of results. The interest in interactive literature in modern readers is quite high: respondents prefer an interactive work over a traditional one and would like to participate in writing a collective interactive work.

Ключавыя словы: інтэрактыўная літаратура, вэб-асяроддзе, навукова-даследчая дзейнасць вучняў.

Key words: interactive literature, web environment, students' research activities.

У сучасных умовах функцыянавання грамадства і вытворчасці пастаянна ўзрастаюць патрабаванні да творчага і інтэлектуальнага патэнцыялу асобы, «здольнай эфектыўна прымяняць веды, уменні і навыкі ў практычнай дзейнасці, паспяхова выкарыстоўваць іх у працэсе сацыяльнай адаптацыі» [1, с.4]. Жорсткія ўмовы рынку працы, прафесійная ўніфікацыя вымушаюць чалавека не задавальняцца аднойчы набытай сумай ведаў. Грамадству выгадна, каб людзі высокай кваліфікацыі працягвалі ўдасканальвацца. Такім чынам, перад школай стаіць задача закласці падмурак паспяховай будучыні вучня, інакш кажучы, стварыць умовы для развіцця ў ім здольнасці да самастойнай дзейнасці па здабыванні інфармацыі, яе апрацоўцы і прымяненні, а таксама па ацэнцы вынікаў. Не менш важна забяспечыць таксама паспяховую рэалізацыю асобы ва ўмовах інфармацыйнага грамадства. Згодна з Канцэпцыяй інфарматызацыі сістэмы адукацыі Рэспублікі Беларусь да 2025 г., «аснову электронных адукацыйных рэсурсаў павінны складаць электронныя сродкі і навучальныя дапаможнікі, выкарыстанне якіх стане дадатковым уздзеяннем на узровень набываемых у працэсе навучання ведаў» [2]. Вялікую ролю ў ажыццяўленні гэтых задач адыгрывае навукова-даследчая дзейнасць вучняў.

Для ўдзелу ў конкурсе навукова-даследчых работ вучнямі нашай школы былі падрыхтаваны даследаванні «Беларускамоўныя дэматыватары як лінгвістычны феномен» (2018-2019 навучальны год) і «Інтэрактыўнасць як уласцівасць сучаснай беларускай літаратуры» (2019-2020 навучальны год). Абедзве навуковыя працы былі адзначаны дыпламамі першай ступені гарадскога і дыпламамі другой і трэцяй ступені рэспубліканскага этапу конкурсу навукова-даследчых работ вучняў.

У працэсе распрацоўкі тэмы «Беларускамоўныя дэматыватары...» ўзнікла патрэба ў папулярызацыі дадзенай моўнай з'явы сярод вучняў школы. Таму быў створаны і змешчаны на Ютуб-канале відэаролік, які меў на мэце пашырэнне досведу пра дэматыватары як своеасаблівы Інтэрнэт-жанр і яго папулярызацыю. Для выяўлення ступені эфектыўнасці і мэтазгоднасці выкарыстання крэалізаваных тэкстаў намі быў праведзены асацыятыўны псіхалінгвістычны эксперымент. Аналіз вынікаў дазваляе сцвярджаць, што дэматыватары з'яўляюцца сродкам уздзеяння на эмацыянальную сферу асобы. З гэтай мэтай

дэматыватары сталі выкарыстоўваюцца ў якасці зрокава-каардынаторных трэнажораў і гаджэтаў на рабочы стол камп'ютараў у кабінетах інфарматыкі нашай школы.

Праведзенае практычнае даследаванне выявіла больш дзейсны, у параўнанні са звычайнымі плакатамі, уплыў дэматывацыйных і матывацыйных постараў на эмацыянальнасць сферы рэцэпіентаў, творчыя здольнасці, а таксама на іх светапогляд і адносіны да рэчаіснасці. Крэалізаваны тэкст дэматыватараў дазваляе павысіць узровень іх успрыняцця і ўздзеяння. У выніку быў рэалізаваны праект «100 плакатаў на беларускай мове», закліканы садзейнічаць развіццю творчых здольнасцей, камунікатыўных навыкаў, актыўнаму выкарыстанню беларускай мовы, стварэнню сітуацыі практычнага прымянення атрыманых ведаў. У падрыхтоўцы плакатаў-дэматыватараў удзельнічалі вучні 9-11 класаў, якія стваралі малюнкi, падбіралі подпісы. Прадуктам праекта сталі 100 плакатаў, якія натхняюць да вывучэння і захавання роднай мовы. Завяршэнне праекта было прымеркавана да Дня роднай мовы (21 лютага). Узоры работ размешчаны на Ютуб-канале сярэдняй школы № 30 г.Мінска.

Таксама наша творчая група прыйшла да высновы, што выкарыстанне дэматыватараў павысіць эфектыўнасць разнастайных форм работы ў межах урочнай і пазаўрочнай дзейнасці. З гэтай мэтай намi прапанаваны падборкі, напрыклад, па тэмах здаровага ладу жыцця і змагання са шкоднымі звычкамі, агульначалавечых каштоўнасцяў і інш., ажыццяўляецца праект па стварэнні цыкла відэаролікаў «Гавары па-беларуску», у якіх праз выкарыстанне дэматыватараў у зямальнай форме раскрываецца сутнасць пэўных моўных з'яў. У прыватнасці, ролік «Беларускія прыказкі і прымаўкі» быў пакладзены ў аснову інтэрактыўнага відэа, прадстаўленага намi на рэспубліканскі конкурс «Стварэнне і выкарыстанне інтэрактыўнага відэа ў практыцы работы настаўніка», арганізаваны Акадэміяй паслядыпломнай адукацыі ў 2022 годзе. Відэа размешчана на адукацыйнай платформе LearningApps.org (<https://learningapps.org/watch?v=pi1b8ku6c22>). У якасці моўнага матэрыялу для заданняў у інтэрактыўным відэа выкарыстоўвалася спалучэнне вербальнага і невербальнага кампанентаў у дэматыватарах.

У працэсе даследавання па тэме «Інтэрактыўнасць...» для выяўлення ўзроўню ведаў пра інтэрактыўнасць у літаратуры, а таксама вывучэння запатрабаванасці інтэрактыўных твораў у чытача намi было праведзена апытанне. У ім прынялі ўдзел 63 чалавекі ва ўзросце ад 15 да 17 гадоў. Аналіз вынікаў дазваляе канстатаваць, што цікавасць да інтэрактыўнай літаратуры ў сучаснага чытача дастаткова высокая: 54% рэспандэнтаў аддадуць перавагу інтэрактыўнаму твору ў параўнанні з традыцыйным. 76% хацелі б паўдзельнічаць у напісанні калектыўнага інтэрактыўнага твора.

Таму было распрацавана праграмае забеспячэнне для стварэння нелінейных тэкставых гульніў. На яго аснове створаны мабільныя дадаткі – тэкставыя гульні, напрыклад, па матывах беларускіх народных казак «Залаты птах», якая вывучаецца ў 5-ым класе, і «Сіняя світа налева пашыта». На сайтах сярэдняй школы № 30 г. Мінска і рэсурснага цэнтра інфармацыйных тэхналогій СШ № 30 г.Мінска размешчаны банер, з дапамогай якога можна спампаваць гульні. Таксама дадатак «Залаты птах» прадстаўлены ў шырокім свабодным доступе на платформе Google Play. Гульні ўяўляе сабой тэкст з разгалінаваным сюжэтам, дзе чытачы могуць абіраць той ці інш варыянт развіцця дзеяння і ў адпаведнасці з гэтым скіроўваць дзеянне ў да розных варыянтаў фіналу. У тым выпадку, калі абраны варыянт супярэчыць логіцы развіцця сюжэту, гульні прапануе вярнуцца назад і зрабіць іншы выбар. На вучэбных занятках па беларускай літаратуры ажыццёўлены наступны эксперымент: адна група вучняў класа засвойвала твор шляхам чытання папяровага тэксту, другая група знаёмілася з творам праз гульні. Вынікі дыягнастычнага апытання дазваляюць канстатаваць, што вучні з другой групы прадэманстравалі больш высокія вынікі па наступных крытэрыях: засваенне зместу, усведамленне сюжэтна-кампазіцыйнай будовы, асэнсаванне ідэйна-мастацкай своеасаблівасці твора.

Таксама на платформе інтэрактыўнай анлайн дошкі Twiddla (<https://www.twiddla.com/>), якая забяспечвае «зручнасць візуалізацыі тэкставай і графічнай

інфармацыі з магчымасцю захавання яе на электронных носьбітах; спалучэнне трох відаў мадальнасці навучання: візуальнай, аўдыяльнай і кінестэтычнай (тактыльнай); стварэнне на вучэбных занятках інтэрактыўнага адукацыйнага асяроддзя, што прадугледжвае навучанне ў супрацоўніцтве; забяспечвае павышэнне вучэбна-пазнавальнай матывацыі вучняў за кошт выкарыстання багатага арсенала функцый інтэрактыўнай дошкі» [2, с.90], ажыццяўляўся праект па стварэнні калектыўнага мастацкага твора «Паліца пачуццяў». Паводле ўмоў, удзельнікі працягвалі і дапаўнялі прапанаваны пачатак. Кніга складаецца з раздзелаў, якія можна чытаць у любым парадку. Такім чынам інтэрактыўнасць твора рэалізоўвалася праз выкарыстанне сродкаў вэб-асяроддзя і нелінейнай структуры. Па заканчэнні была выдадзена папяровая кніга і на яе аснове кніга ў відэафармаце.

Разам з тым працягваецца работа па стварэнні тэкставых гульняў і кніг-гульняў, лепшыя з якіх будуць рэкамендаваны для выкарыстання на ўроках беларускай літаратуры і ў пазаўрочнай дзейнасці з мэтай прапаганды беларускага мастацкага слова, спрыяння актывізацыі чытача, развіцця творчых здольнасцей вучняў.

Спіс выкарыстаных крыніц:

1. Вучэбная праграмы для ўстаноў агульнай сярэдняй адукацыі з беларускай і рускай мовамі навучання і выхавання. Беларуская мова. Беларуская літаратура. V–IX класы. – Мінск: НІА, 2017.
2. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь до 2025 года // Официальный интернет-портал Министерства образования Республики Беларусь. – Режим доступа : <http://edu.gov.by/doc-437693>. – Дата доступа : 15.04.2022.

ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОЕ ВОСПИТАНИЕ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОВЕДЕНИЯ

*Павел Л.М.,
ГУО «Средняя школа № 11 г. Мозырь»,
г. Мозырь, Республика Беларусь*

Аннотация. В статье раскрывается теоретическая и практическая значимость гражданско-патриотического воспитания учащихся на уроках истории и обществоведения в урочной и внеурочной деятельности.

Resume. The article reveals the theoretical and practical significance of civic and patriotic education of students in history and social studies lessons in regular and extracurricular activities.

Ключевые слова: гражданско-патриотическое воспитание; историческая память; идеалы; историческое прошлое; содержание урочной и внеурочной деятельности.

Key words: civic-patriotic education; historical memory; ideals; historical past; content of scheduled and extracurricular activities.

В приоритетных направлениях государственной молодежной политики важное место занимает воспитание у школьников чувства истинного патриотизма и формирование твердой гражданской позиции.

Воспитание гражданина всегда было важной задачей государства и школы, но сегодня это одна из самых острых и актуальных проблем. Среди целей исторического и обществоведческого образования в государственном образовательном стандарте выделяются основные: «воспитание патриотизма, гражданственности, социальной ответственности, уважения к истории и традициям нашей Родины, к правам и свободам человека, демократическим ценностям современного общества».