

Список использованных источников

1. Климович, А. Ф. Подготовка учителя начальных классов в области основ визуального программирования и образовательной робототехники / А. Ф. Климович, Н. В. Жданович, О. В. Азарко, С. Г. Григорьев // Пачатк. навучанне: сям'я, дзіцячы сад, шк.: Ун-т пед. самообразования. – 2023. – № 6. – С. 1–16.
2. Scratch [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>. – Дата доступа: 09.09.2023.
3. Blockly [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://blockly.games/>. – Дата доступа: 09.09.2023.
4. Mit AppInventor [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ai2.appinventor.mit.edu/>. – Дата доступа: 09.09.2023.
5. Low-code programming for event-driven applications. Node-RED. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nodered.org/>. – Дата доступа: 09.09.2023.
6. Дмитриев, А. LabVIEW – первое знакомство. Habr. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/57859/>. – Дата доступа: 09.09.2023.
7. What is Unified Modeling Language (UML)? Visual-paradigm. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.visual-paradigm.com/>. – Дата доступа: 09.09.2023.
8. Flowgorithm. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.flowgorithm.org/>. – Дата доступа: 09.09.2023.

УДК 371.315.6

К. В. Кондратьева

K. Kondratieva

ГУО «Средняя школа № 40 г. Могилева» (Могилев, Беларусь)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ

THE USE OF EDUCATIONAL QUESTS IN COMPUTER SCIENCE LESSONS TO INCREASE THE COGNITIVE ACTIVITY OF STUDENTS

Технология образовательных квестов позволяет повысить познавательную активность на уроке за счет образовательных интерактивностей и заданий, связанных с личной эффективностью, тайм-менеджментом и коммуникацией. В статье описан опыт использования технологии образовательных квестов на уроках информатики и во внеурочное время.

The technology of educational quests allows you to increase cognitive activity in the classroom through educational interactivity and tasks related to personal effectiveness, time management and communication. The article describes the experience of using educational quest technology in computer science lessons and during extracurricular hours.

Ключевые слова: информатика; урок; образовательные квесты; познавательная активность.

Keywords: computer science; lesson; educational quests; cognitive activity.

Учитель всегда стремится сделать свои уроки интереснее, полезнее и информативнее, а весь учебный процесс – эффективнее не только в образовательном, но и в развивающем

и воспитательном отношении, т. е. повысить познавательную активность учащихся. Также актуальным являются инновационные технологии в образовательном процессе. Одной из таких технологий является технология «образовательного квеста».

Изучив все имеющиеся образовательные квесты, мы пришли к выводу, что наиболее рациональным и эффективным будет создание и использование авторских образовательных квестов, которые каждый учитель может создать с учётом возможностей класса и личным подходом.

Первым этапом было внедрение элементов данной технологии на уроке. На этапах проверки домашнего задания и закрепления знаний мы часто используем образовательную платформу Learnis.ru. Этот сервис позволяет создавать квесты подвиги жанра "выход из комнаты". В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. В качестве задач используются задания репродуктивного типа, такие как: выбери правильный ответ, определи лишний элемент, найди ошибку, назови понятие и т. д. Таким образом, учитель, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

Такая форма контроля знаний раскрепощает учащихся, создаёт атмосферу эмоционального подъёма, вызывает искренний интерес и подлинную увлеченность.

Следующим этапом стала разработка и проведение уроков-квестов. Задачами урока-квеста являются развитие креативного мышления, раскрытие творческого потенциала, формирование навыков рационального использования учебного времени и, как результат, повышение познавательной активности учащихся.

При подготовке к таким урокам учителю необходимо продумать проблемное вступление или легенду квеста, правила игры и роли для учащихся, интересные задания и информационные ресурсы. В заключении урока необходимо продумать творческое задание и критерии оценивания за работу в ходе квеста.

Например, при проведении урока-квеста «Анимационная студия» в 6 классе в начале урока, после ознакомления с легендой, каждая группа получила свой сценарный лист, в который вносились все ответы на задания и важная информация на протяжении всего урока. Задания подбирались таким образом, чтобы ответ на предыдущее задание был ключом к следующему заданию. В данном квесте пять заданий, результатом прохождения должен стать анимационный мультфильм-презентация.

На мой взгляд последовательность изучаемых тем в курсе информатики 8 класса очень подходит для проведения длительного квеста, который позволит как повысить познавательную активность учащихся, так и формировать медиакультуру учащихся. Нами был разработан образовательный квест «Могилев: вчера, сегодня, завтра» по типу «квест-проекта», длительностью на один учебный год.

Целью данного квест-проекта является медиаторчество учащихся, объединенных идеей детско-взрослого школьного медицентра, ориентированного на деятельностное изучение лучших примеров современных профессиональных образовательных медиа, активное внедрение новых медиа в образовательную деятельность, а также создание собственных качественных и развивающих медийных продуктов.

Учащиеся знакомятся с легендой квеста, делятся на группы, распределяют роли. Каждая группа получает записную книжку, в которой находится маршрутный лист, задания и подсказки. Задания квеста – творческой и деятельностно-практической направленности, способствуют развитию мотивации к выбору будущей профессии и знакомят с историей нашего города.

Для каждой группы маршрутный лист содержит три маршрута и три привала. На каждом маршруте учащиеся знакомятся с основами профессии, посещают важные исторические места нашего города. Для создания плана действий учащиеся пользуются под-

сказками. Подсказками могут быть ссылки на интернет-ресурсы, а также организации СМИ и школьные кабинеты, где можно получить консультацию. Заданием на маршруте является творческое представление того, с чем познакомилась группа. Привал – это групповое обсуждение всех групп, обмен мнениями, выполнение творческих заданий на закрепление того, с чем ребята познакомились чему научились.

По окончании квеста каждый участник выполняет итоговый тест.

Критерием оценки квеста является подробная шкала, опираясь на которую участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Результатом квест-проекта для каждой группы должен стать не только медийный проект, но и создание такого места, где, вернувшись с уроков, ребенок с удовольствием продолжает учиться. Учиться слушать и слышать, говорить и писать, смотреть и показывать, доносить свою точку зрения и уметь принимать чужую. Где через творчество и самовыражение он может стать частью и попасть в самую середину информационного пространства не только своего города, но и всей страны и даже мира.

Еще один способ повышения познавательной активности на уроках информатики является построение урока с использованием образовательных веб-квестов, т. к. используя проблемные проектные задания, мы можем расширить представления учащихся об Интернете, раскрыть обучающий потенциал интернет-культуры как средства для дальнейшего непрерывного самообразования.

Изучение и использование в собственной практике готовых веб-квестов способствовало созданию авторских веб-квестов при изучении тем «Интернет. Электронная почта» и «Информационные ресурсы сети Интернет» в 6, 9 классах.

С целью повышения познавательной активности учащихся на достижение наилучших учебных материалов мною разработаны: веб-квесты «Вам письмо» (<https://sites.google.com/view/you-ve-got-mail/>главная-страница) и «Загадочное Облако» (<https://sites.google.com/view/questmysteriouscloud/>главная-страница).

Таким образом, применение в практике преподавания информатики технологии образовательных квестов способствует: повышению познавательной активности учащихся, следовательно, и эффективности урока; активизации познавательной деятельности учащихся; усовершенствованию контроля знаний; формированию навыков исследовательской деятельности; появлению возможности организации проектной деятельности учащихся; формированию и развитию коммуникативной компетенции. Вследствие всех этих составляющих имеет место повышение качества знания учащихся. Учащиеся проявляют устойчивый интерес к изучению информатики, участвуют в конкурсах, показывают высокие результаты.

Список использованных источников

1. Педагогический словарь / составители: Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров // Сайт НИВ [Электронный ресурс]. – 2005. – Режим доступа: <http://niv.ru/doc/dictionary/pedagogical/index.htm>. – Дата доступа: 02.06.2020.
2. Сокол, И. Н. Классификация квестов // Молодой вчений. – 2014. – № 6 (09). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>. – Дата доступа 02.06.2020.
3. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. – 2012. – № 7 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.htm. – Дата доступа 02.06.2020.