



Минский городской институт развития образования
Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический
университет имени Максима Танка»
Государственное учреждение образования
«Средняя школа № 182 г. Минска имени Владимира Карвата»



СЕРТИФИКАТ

УЧАСТНИКА

V НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
«ОБЩЕСТВОВЕДЕНИЕ: НРАВСТВЕННО-ПРАВОВОЙ ПОТЕНЦИАЛ
УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА. АКТУАЛЬНОСТЬ И ПЕРСПЕКТИВЫ»
(с международным участием)

Гончар Ольга Николаевна

Ректор государственного учреждения образования
«Минский городской институт развития образования»

Т.И. Мороз

Директор государственного учреждения образования
«Средняя школа № 182 г. Минска имени Владимира Карвата»

В.В. Крайнов

Минск, 2023

**ФОРМИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВЕБ-КВЕСТЫ)
ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПРЕДМЕТА «ОБЩЕСТВОВЕДЕНИЕ» (9 КЛАСС)**

Гончар Ольга Николаевна,

*учитель истории и обществоведения ГУО «Средняя школа № 15 г. Минска»,
аспирант Национального института образования*

Одной из разновидностей технологии геймификации является разгадывание и составление квестов. Этот выбор обусловлен тем, что в результате деятельности учащиеся учатся сами добывать информацию, анализировать, систематизировать ее. Причем работа часто ведется в привычном для цифрового поколения Интернет-пространстве и с применением элементов дополненной реальности и QR-кодов.

Только знания, добытые собственным трудом, являются прочными, а выработанные в процессе активной познавательной деятельности убеждения глубокими. Основой любого квеста является метод проблем. Такое обучение основано на получении учащимися новых знаний при решении теоретических и практических задач в создающихся для этого проблемных ситуациях. Привлечение же учащихся к созданию образовательных квестов предполагает вовлечение их в проектную деятельность, что способствует формированию информационной компетентности.

Мною также создаются квесты с использованием сети Интернет. Веб-квест является примером организации интерактивной образовательной среды. Это современная образовательная технология, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием информационных ресурсов сети Интернет для выполнения определенного учебного задания. Цель работы – организация грамотной работы учащихся в сети Интернет и формирование ключевых компетентностей.

Образовательный веб-квест – это сайт, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Образовательный веб-квест включает в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы и, в первую очередь, ресурсы интернета. Использование такого вида деятельности привносит в образовательный процесс игровой элемент, который делает для учащихся скучные задания

интересными, а сложные – простыми.

Образовательный веб-квест обладает следующими отличительными характеристиками: наличие интеллектуальных заданий поискового характера, для выполнения которых требуются ресурсы интернет; наличие игры, соревновательного аспекта; наличие сюжета, который задает интригу; индивидуальное выполнение заданий или работа в малых группах в удобном темпе.

Таким образом, образовательный веб-квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и информационно-коммуникационные технологии.

Структура образовательного квеста содержит: введение, в котором прописывается сюжет, роли; задания, содержащие этапы, вопросы, ролевые задания; порядок выполнения, в котором отражены начисление бонусов и штрафов; оценку, условия получения итоговых результатов и призов.

Задания веб-квеста необходимо четко формулировать, и они должны иметь познавательную ценность. После выполнения центрального задания веб-квеста учащиеся должны продемонстрировать умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность, формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с одноклассниками в

процессе представления и защиты работы. Образовательный квест направлен на применение или отработку знаний, умений и навыков, имеет поисковый характер, содержит воспитательный потенциал.

Публикации веб-квестов возможны на сайте или блоге. Страницы такого сайта могут сразу отображать все доступные уровни и задания для изучения либо могут открываться только после прохождения отдельного этапа квеста. Существуют готовые игровые интерактивные платформы для реализации образовательного квеста, например, такие, как Genially.ly. Такие квесты обладают

наглядностью и позволяют учителю самому выбрать оформление для визуализации информации. Использование готовых квест-комнат на сайте Learnis.ru является одним из простых способом организации образовательного квеста и внедрения элементов геймификации. После регистрации учителю предлагается выбрать шаблон комнаты и наполнить его заданиями по теме учебного занятия. Удобство использования данной программы в ее простоте, интуитивно понятном русском интерфейсе, возможности предоставить пользователю несколько случайных вариантов заданий.

Образовательный квест позволяет решать следующие задачи: вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс, развитие интереса к учебному предмету, формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, мотивации, воспитание ответственности за выполнение задания и формирование навыков работы в команде. Работа над веб-квестом способствует развитию информационной компетенции, самообразования, умения работать в команде, приобретению навыков публичных выступлений. Вовлечение учащихся в данную форму работы позволяет сочетать аналитическое, творческое и проектное мышление. Еще одно важное значение квестов – возможность реализации межпредметных связей.

Список литературы

1. Матвеева, Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод / Н. В. Матвеева // Среднее профессиональное образование. – 2014. – № 4. – С. 45–47.