

Благодаря О.С. Газману в школе появился освобожденный классный руководитель. Концепцию и технологию его деятельности, а также пакет необходимых нормативных документов Олег Семенович успел создать за свой короткий период работы советником министра образования.

После смерти О.С. Газмана разработку концепции продолжили его ученики и коллеги Т.В. Анохина, В.П. Бедерханова, Н.Б. Крылова, Н.Н. Михайлова, С.Д. Поляков, С.М. Юсфин, которые совместно с работниками Центра «Педагогический поиск» (генеральный директор В.М. Лизинский) подготовили специальный выпуск журнала «Классный руководитель» о педагогической поддержке ребенка в образовании.

УДК 378.6

Самусев А.Д.

РАЗВИТИЕ ИНТЕРЕСА К ИЗУЧАЕМОЙ ДИСЦИПЛИНЕ СРЕДСТВАМИ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Зуёнок А.Ю.

В современном вузовском образовании должны преобладать новейшие образовательные технологии. С их помощью у студентов формируется интерес не только к изучаемым дисциплинам, но и к профессии. В связи с этим нас заинтересовал вопрос квест-технологии.

Образовательный веб-квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают студенты, выполняя те или иные задачи. Такие веб-квесты разрабатываются для того, чтобы включить Интернет в различные учебные дисциплины на разных уровнях обучения. В системе веб-квестов можно разрабатывать отдельную проблему, учебный дисциплина, тему, могут быть и междисциплинарными.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся учебная информация для самостоятельной или групповой работы обучающихся находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ студентов в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет).

Основателем веб-квеста как учебного задания является Б. Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Он определяет следующие виды заданий для веб-квестов:

– *Пересказ* – понимание темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

– *Планирование и проектирование* – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

– *Самопознание* – любые аспекты исследования личности.

– *Компиляция* – представление информации, полученной из разных источников: создание книги по определенной тематике, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

– *Творческое задание* – работа в определенном жанре: создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

– *Аналитическая задача* – поиск и систематизация информации.

– *Детектив*, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.

– *Достижение консенсуса* – выработка решения по острой проблеме.

– *Оценка* – обоснование определенной точки зрения.

– *Журналистское расследование* – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов) по главному вопросу в различных журналах.

– *Убеждение* – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц с помощью веских аргументов.

– *Научные исследования* – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн-источников.

Требования к отдельным элементам квест-занятия:

– **Вступление**, где четко сформулированы главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

– **Центральное задание**, где определен итоговый результат самостоятельной работы.

– **Список информационных ресурсов** (в электронном виде – на компакт-дисках, видео- и аудионосителях, в бумажном варианте, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

– **Роли**. Обучающимся должен быть представлен список ролей (от двух и более), от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли необходимо прописать план работы и задания.

– **Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

– **Описание критериев** и параметров оценки веб-квеста.

– **Руководство к действиям**, где описывается, как организовать и представить собранную информацию.

– **Заключение**, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

Афанасьева Л.О. выделяет три основных этапа работы над квестом:

– **Начальный этап** (командный). Обучающиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на одну роль. Все члены команды должны помогать друг другу в работе с компьютерными программами.

– **Ролевой этап**. Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом

команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели – создания сайта.

Задачи: поиск информации по конкретной теме; разработка структуры сайта; создание материалов для сайта; доработка материалов для сайта.

– **Заключительный этап.** Команда работает совместно, под **руководством** педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм. В оценке результатов принимают участие, как преподаватели, так и студенты путем обсуждения или интерактивного голосования.

С помощью квест-технологии студенты приобретают навыки исследовательской и творческой работы, качества аргументации, оригинальности работы, навыки работы в микрогруппе, устного выступления, мультимедийной презентации, что способствует повышению интереса к изучаемым дисциплинам.

УДК 375

Цыбулева К.В., Минец С.А.

ИССЛЕДОВАНИЕ ИНТЕРНЕТ ЗАВИСИМОСТИ У ШКОЛЬНИКОВ

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Зуенок А.Ю.

За последнее десятилетие интернет стал неотъемлемой частью жизни для большинства населения. Безусловно, интернет имеет огромное значение в современном мире и приносит большую пользу человечеству: как неиссякаемый источник