

Как видим, сложные предложения с разными видами связи занимают свое место в синтаксической системе современного русского языка. Их специфика заключается в том, что они имеют многоуровневую структуру; между отдельными предикативными частями возникают комплексные структурные связи, которые отсутствуют в двухкомпонентных сложных предложениях. Изучение этих конструкций в школе и вузе открывает неограниченные возможности для усовершенствования языка и развития оперативной памяти как школьников, так и студентов.

Список использованных источников

1. Гаврилова, Г.Ф. Усложнённое сложное предложение в русском языке / Г.Ф. Гаврилова. – Ростов-на-Дону: Изд-во Ростовского ун-та, 1979. – 229 с.
2. Калашникова, Г.Ф. Многокомпонентные сложные предложения в современном русском языке / Г.Ф. Калашникова. – Харьков: Вища школа, 1979. – 159 с.
3. Уханов, Г.П. Сложные полипредикативные (многокомпонентные) предложения: учебное пособие / Г.П. Уханов – Калинин: Изд-во Калининского университета, 1981. – 88 с.

УДК 004.9

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ

Ю.Н. Синкевич, учитель информатики
Государственное учреждение образования
«Гимназия № 37 г. Минска»

Аннотация:

Рассматриваются проблемы обеспечения качества образования, развитие познавательного интереса при изучении учебного предмета «Информатика». Показана возможность повышения мотивации через геймификацию обучения посредством использования квест-технологии.

Современное образование ориентировано на развитие личности. Однако учащиеся не всегда могут ориентироваться в динамично развивающемся информационном пространстве, извлекать необходимые данные и факты, продуктивно использовать их в своей работе.

В обучении информатике выстраивание персональной образовательной деятельности для каждого учащегося, управление ею, является самостоятельной методологической проблемой. Каждый учащийся осуществляет учебную деятельность со своей скоростью, в своем индивидуальном темпе. Учебный материал подбирается таким образом, чтобы обучение соответствовало возрастным и психологическим особенностям, не опережал развития учащихся и соответствовал некоторым усредненным нормам. Дифференциация, индивидуализация и выбор направления обучения – важные процессы, которые должны в полной мере соответствовать личностным и индивидуальным особенностям развития учащихся.

В своей педагогической деятельности я использую современные образовательные технологии деятельностного типа. Одной из таких технологий является квест-технология [1].

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.

Веб-квест является примером организации интерактивной образовательной среды. Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Образовательный квест включает в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь, ресурсы Интернета [3].

На учебных занятиях по информатике мною разработаны квесты с использованием QR-кодов. С помощью QR-кодов можно закодировать практически любую информацию, представленную в разных форматах:

- текстовую информацию по заданной теме;
- ссылку на видеофрагмент, аудиозапись, рисунки;
- ответы на вопросы;
- ссылку на интернет-викторину;
- ссылку на образовательную площадку, интерактивное задание;

- ссылку на онлайн-доску или совместный документ, презентацию.
- 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.

Многочисленны разработаны квесты с использованием QR-кодов по следующим темам:

- Поиск в сети Интернет (9 класс);
- История развития ЭВМ (7 класс);
- История информатики в лицах (10 класс).

Образовательный квест направлен на применение или отработку знаний, умений и навыков, имеет поисковый характер.

Ниже приведен пример маршрутного листа квеста с использованием QR-кодов по теме «Поиск в сети Интернет» (рисунок 1). Одним из важных шагов при составлении квеста является Инструкция, благодаря которой учащиеся выполняют сам квест.

Задания веб-квеста необходимо четко формулировать и они должны иметь познавательную ценность. В данном примере учащиеся формируют понятия и начальные сведения о возможностях поиска в сети Интернет, закрепляют новые понятия по организации поиска в сети Интернет, а также отрабатывают умения работать в сети Интернет, находить информацию с помощью различных технологий поиска.

После выполнения центрального задания веб-квеста, учащиеся должны продемонстрировать умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность, формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе представления и защиты работы [3].

Для формирования учебного контента веб-квеста и в целях активизации познавательной деятельности многими используются следующие интерактивные ресурсы:

- Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) – позволяет сделать любое видео интерактивным;
- PearDeck (<https://www.peardeck.com/googleslides>) – превращает обычную презентацию в интерактивную;

- Wizer (<http://app.wizer.me/>) – интернет-платформа для создания интерактивных рабочих листы с широким спектром типов заданий;
- Quizizz (<https://quizizz.com/>) – сервис для создания веселых многопользовательских викторин;
- LearningApps (<https://learningapps.org/>) – сервис для использования и создания интерактивных приложений.



Рис. 1. Маршрутный лист квеста «Поиск в сети Интернет»

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:

- информационных компетенций;
- самообразованию;
- умению работать в команде;
- навыку публичных выступлений.

Вовлечение учащихся в данную форму работы позволяет сочетать аналитическое, творческое и проектное мышление. Еще одно важное значение квестов – возможность реализации межпредметных связей. Квесты обладают также и высоким ресурсным педагогическим потенциалом и являются наиболее перспективной технологией формирования информационной культуры учащегося и подготовки к профессиям будущего [2].

Список использованных источников

1. Каравка, А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями / А.А. Каравака // Мир науки. – 2015. – №3. – С. 20. 8.
2. Крупнова, Е.И. Квест-технологии как актуальные формы обучения на уроках / Е.И. Крупнова // Образование: Традиции и инновации материалы XI международной научно-практической конференции. – 2016. – С.164–167.
3. Матвеева, Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод / Н.В. Матвеева // Среднее профессиональное образование. – 2014. – №4. – С. 45–47.

УДК 37.06

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

О.М. Старикова, к. пед. н., доцент,

С.Г. Масько, к. ф. н., доцент

*ГУО «Минский государственный институт развития образования»
Минск, Республика Беларусь*

Аннотация:

Рассматриваются проблемы цифровых образовательных технологий. Анализируются особенности воспитательных процессов в новых исторических условиях. Рассматриваются достоинства и недостатки использования интернета в образовании.