

УДК 504.03

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ВЕБ-КВЕСТ «ПУТЕШЕСТВУЯ ПО
МИЧУРИНСКУ» КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ
КРАЕВЕДЧЕСКОГО КРУГОЗОРА УЧАЩИХСЯ**

Ольга Валерьевна Ушакова¹

учитель химии

ushakovaov-2007@mail.ru

Ольга Михайловна Золотова²

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

zolotova_olga1@mail.ru

¹МБОУ СОШ № 2

²Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматривается практика создания междисциплинарного проекта краеведческого содержания, реализованного с помощью цифровой платформы. Проект нацелен на учащихся 9-10 классов общеобразовательных учреждений. Его основная задача – формирование краеведческого кругозора школьников.

Ключевые слова: Мичуринск, история, памятники, краеведческий кругозор.

Федеральные государственные образовательные стандарты основного общего образования определяют в качестве цели и требований к результатам образования формирующейся личности, освоение ею универсальных учебных действий, накопление базовых компетенций, необходимых для адаптации в социуме.

Результатом школьного образования должна стать национально ориентированная личность, духовно связанная с прошлыми и современным поколениями, с базовыми ценностями и традициями нашей родины.

Именно эти задачи определены в Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России [1], ориентирующей образование на формирование базовых национальных ценностей, гражданско-патриотического сознания у подрастающего поколения, на становление будущего гражданина и патриота России.

Именно в краеведении заложен значительный воспитательный потенциал, который будет способствовать формированию гражданско-патриотических качеств личности [8,9]. Границы краеведения, как правило, совпадают с границами исторических субъектов Российской Федерации.

Обязательным условием для духовно-нравственного развития личности ребенка есть самореализация через накопление индивидуального опыта.

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми [2]. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Кроме того, использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей [6,7].

Цель проекта: создание и реализация образовательного веб-квеста «Путешествуя по Мичуринску» для учащихся 9-10 классов.

Для реализации проекта мы поставили перед собой ряд задач:

- изучить методику разработки веб-квестов;
- проанализировать базовые знания учащихся девятого класса о истории города;
- разработать этапы веб-квеста «Путешествуя по Мичуринску»;
- подобрать необходимый теоретический материал и создать интерактивные задания для каждого этапа;
- создать базовую модель (платформу) для проведения веб-квеста;
- реализовать квест с учащимися 9-10-х классов;
- проанализировать результативность данного мероприятия с позиции повышения познавательного интереса и расширения базы знаний учащихся по краеведению.

На наш взгляд, данный проект имеет практическое значение, так как образовательный квест «Путешествуя по Мичуринску» может быть использован в любом образовательном учреждении города Мичуринска для учащихся старших классов во внеурочной деятельности.

Образовательный квест «Путешествуя по Мичуринску» нацелен на учащихся 9-10 классов. Выбор возрастной группы был обусловлен имеющимися базовыми знаниями об истории города Мичуринска, биографии его знаменитых жителей, памятниках и знаковых местах города. Кроме того, данная возрастная категория позволяет использовать в квесте игровые технологии, элементы АРТ-педагогике, ИКТ.

Для реализации квеста была использована платформа Blogger [3]. При его создании были использованы такие программы как Photoshop, Киностудия «Мой фильм», целый ряд сервисов Google и Web-2.0.

На подготовительном этапе квеста учащиеся делятся на команды (по 3-4 человека).

Квест проводится по тематическим станциям, соответствующим разделам краеведения. На каждой станции команда выполняет задание и получает маршрут дальнейшего продвижения.

По итогам квеста команда, набравшая максимальное количество баллов, объявляется победительницей.

Время прохождения квеста – 20 дней.

Организационный этап подразумевал установление временных рамок, разделение учеников на группы, заполнение данных в таблице продвижения (Google-таблице) [4], создание интерактивных досок (основных площадок для размещения работ участников) на платформе <https://padlet.com>.

Таблица продвижения и ссылки на электронные доски размещаются на главной странице сайта квеста в правом столбике гаджетов (рис. 1). Это делается с целью доступности результатов работы команд для модераторов квеста и его участников.

Помимо вышеперечисленных ссылок на главной странице располагаются ссылки на основные этапы квеста.



Рисунок 1 – Ссылки на электронные доски команд на главной странице сайта

Первый этап «Фото-охота» (https://mich-journey.blogspot.com/p/blog-page_1.html) был посвящен изучению памятных мест города Мичуринска. Здесь учащимся предлагалось выполнить 2 задания.

Во-первых, участникам квеста необходимо было найти и сфотографировать как можно больше памятных мест города. Затем все

фотографии необходимо было объединить в одно слайд-шоу, используя цифровой ресурс <https://clideo.com>.

Второй этап квеста «На вернисаже как-то раз» (https://mich-journey.blogspot.com/p/blog-page_72.html) был посвящен биографии и творчеству великого художника, жителя Козлова (Мичуринска) А.М. Герасимова.

Для начала учащимся было предложено пройти учебный материал о биографии и творчестве А.М. Герасимова и закрепить его, выполнив комплекс заданий на платформе: <https://coreapp.ai/app/player/lesson/654e20e8c74d7c481fe6d951>.

Предполагалось, что задание выполняется всеми участниками команды, а его результат складывается из среднего арифметического всех участников.

Задание № 2 предполагало более глубокое погружение в творчестве художника. Для этого, в качестве разминки, учащимся было предложено выбрать один из пазлов, расположенных на странице этапа.

Участникам квеста предлагалось:

1. Собрать из составных частей своего пазла картину А.М. Герасимова.
2. Определить ее название.
3. Фото собранного пазла разместить на своей рабочей доске.
4. Написать ее название в таблице продвижения.

Предполагалось, что если задание будет выполнено правильно, команда получит 2 балла.

Главная интрига данного этапа путешествия заключалась в посещении дома-музея А.М. Герасимова, точнее, его картинной галереи.

Учащимся предлагалось создать видео-ролик - описание одной из картин А.М. Герасимова по определенному плану.

Третий этап «Музей одного шедевра» (https://mich-journey.blogspot.com/p/blog-page_34.html) посвящен памятникам города Мичуринска с изображением известных личностей.

Что получить допуск к первому заданию учащимся необходимо пройти очередное интерактивное задание и поставить отметку о его выполнении в таблице продвижения. В данном задании предлагалось выбрать из перечня картинок только те, которые относятся к памятникам Мичуринска (<https://learningapps.org/watch?v=pdquarvkt23>).

Перед выполнением основного задания на данном этапе вниманию участников квеста была предложена презентация памятников, посвященных одному из самых великих поэтов России - А.С. Пушкину (<https://prezi.com/view/sXjnwX2tfWYhVTx3I7Ze>). Презентация демонстрационная, поэтому она не столько информативна, сколько демонстрирует принцип работы с данной платформой.

Учащимся предлагалось создать свою презентацию о памятниках Мичуринска по следующему алгоритму:

1) Выберите для себя несколько памятников города Мичуринска (не более 5), которые объединены какой-то общей темой (расположение, принадлежность героев к определенной профессии и роду деятельности, формат памятника и т.д.).

2) Найдите информацию об этих памятниках (кто автор, когда был создан, где расположен).

3) Создайте презентацию, в которой логично расположите собранный материал, иллюстрируя его картинками, текстом, возможно, видео.

Четвертый этап носил название «Музейный детектив» (https://mich-journey.blogspot.com/p/blog-page_54.html).

Для начала учащимся было предложено пройти викторину по краеведению, размещенную на сайте Мичуринского краеведческого музея: (<https://www.mkm68.ru/mediafiles/viktorina>).

В качестве основного задания учащиеся должны были заняться поиском исторических «улик» в Мичуринском краеведческом музее. Искать их они

должны были упорядоченно. Для этого каждой команде надо было заполнить «Отчет о раскрытии дела» (Google-документ).

Учащимся были предложены ссылки на экспертные материалы, которые они должны были заполнить онлайн, например, «Команда Хроники времени» (https://docs.google.com/document/d/1nYOvOuWFGODzNy7n3UvaKSg89JWkv6mE7AUiVpfi_wA/edit?usp=sharing).

По мере посещения музея, учащиеся должны были ответить только на те вопросы, которые указаны в ваших документах. Как только команда нашла все улики и составлен отчет, в таблице продвижения она должна была написать ссылку на свои материалы и разместить их на своей рабочей доске.

Одним из самых интересных по форме и содержанию этапов был пятый «Мой Мичурин» (https://mich-journey.blogspot.com/p/blog-page_3.html).

На данном этапе путешествия учащиеся пополнили свой запас знаний о великом естествоиспытателе, селекционере, биологе - И.В. Мичурине. Кроме того, они смогли развить свои умения создавать небольшие литературные произведения, за что получили дополнительную оценку по литературе.

Но для начала им необходимо было проверить свои знания о жизни и деятельности Ивана Владимировича, пройдя викторину: <https://www.mkm68.ru/viktorina3>.

В качестве основного задания на данном этапе учащимся было предложено написать очерк об И.В. Мичурине.

Задача учащихся заключалась в следующем:

1) Посетите дом-музей И.В. Мичурина, пообщайтесь с его директором Людмилой Васильевной Волокитиной [5].

2) Приготовьте для нее несколько необычных вопросов, связанных с интересами и привычками И.В. Мичурина.

3) Напишите очерк «Мой Мичурин» о том, каким вы представляете себе великого ученого, и какова роль личности в сохранении памяти о нем.

Итоговым был шестой этап «Приглашаем в путешествие» (<https://mich-journey.blogspot.com/p/blog-page.html>).

Учащимся было предложено, используя всю накопленную информацию за время следования по этапам, применить ее на практике. Их задача - создать некий ресурс - путеводитель для гостей нашего города на платформе tripline.

Для этой работы была предложена памятка по работе с данным ресурсом, и пример - маршрута «Мичуринск - центр садоводства», который мы создали заранее.

На этапе рефлексии учащимся предлагается пройти итоговый тест по всему квесту (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdU6RDIfybesKrB3O6mrbsmxwIXOCnhb4hm5Zpk6YO8wSQ2SQ/viewform?usp=sf_link)

и оставить свои комментарии по поводу прохождения квеста на стикерах электронных досок.

В ходе реализации проекта учащиеся прошли шесть основных этапов, расширив свои знания об истории города Мичуринска Тамбовской области, биографии и достижениях известных жителей города, памятниках и памятных местах указанного населенно пункта. Они закрепили навыки получения информации из Интернет – источников, написания очерков, научились брать интервью и выступать в роли экскурсоводов. Учащиеся расширили перечень цифровых ресурсов, с которыми можно работать как в повседневной, так и в учебной жизни.

У учащихся было отмечено повышение интереса к истории города, как предмету квеста. Это выразалось в повышении скорости выполнения заданий от первого этапа к последнему. Если на первом этапе порой ощущался формальный подход к выполнению заданий, то на последних этапах учащиеся без напоминания выполняли задания и проявляли творческие способности.

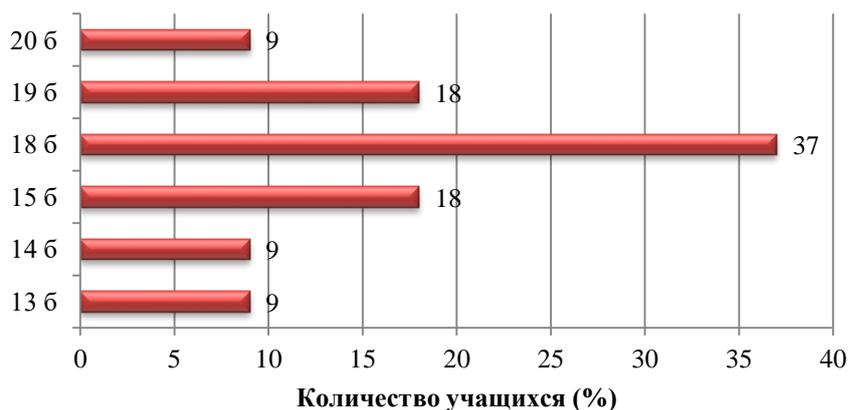


Рисунок 2 – Результаты прохождения итогового теста по квесту «Путешествия по Мичуринску» учащимися 9-10-ых классов (ноябрь 2023 г.).

Результаты итогового теста (рис. 2) свидетельствуют о том, что уровень знаний учащихся, проходивших тест, достаточно высокий (максимум 25 баллов). 64% от общего числа участников квеста продемонстрировали уровень знаний выше среднего.

Отзывы, оставленные участниками команд на электронных досках, свидетельствуют о том, что квест в целом вызвал большой интерес. Отдельно стоит остановиться на некоторых плюсах данного учебного события. Несколько команд отметили слаженную работу команды, что свидетельствует о развитии коммуникативных навыков; интерес, вызванный общением с Л.В. Волокитиной, директором дома-музея И.В. Мичурина, поиск «спрятанных» артефактов в краеведческом музее. Кроме того, наибольший интерес вызвали задания творческого характера (работа с интерактивной доской, создание презентации слайд-шоу, написание очерка).

По мнению учащихся, наибольшую сложность вызвали тесты и освоение новых цифровых ресурсов. Это не случайно, поскольку тесты служат проверке знаний и настраивают автоматически учащихся на серьезный лад, а новые цифровые ресурсы, предложенные учащимся, используются взрослой аудиторией для представления результатов своей работы.

Все это свидетельствует о положительном влиянии образовательного квеста «Путешествия по Мичуринску» на уровень развития познавательного

интереса учащихся 9-10-ых классов и создании базы для изучения ими краеведения и истории в дальнейшем.

Список литературы:

1. Данилюк А. Л., Кондаков А. М., Тишков В. А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России: учебное издание. М.: Просвещение, 2010.
2. Понятие образовательного квеста // https://www.surwiki.admsurgut.ru/wiki/images/a/ad/Понятие_образовательного_квеста.pdf
3. Путешествие по Мичуринску // Образовательный квест. <https://mich-journey.blogspot.com>
4. Таблица продвижения по квесту // https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xtnIukouuYT0H_WWTkeBc8j-Z0xvzrJzm3SSJBQtgw4/edit#gid=0
5. Волокитина Л. В., Гусева М. Н. Дом-музей им. И.В. Мичурина: взгляд сквозь призму десятилетий // Наука и Образование. 2021. Т. 4, № 3. EDN LTVGHH.
6. Широлапова Н. Ю. Квест как современная интерактивная технология обучения в школе и вузе // Наука и Образование. 2023. Т. 6, № 3. EDN PBLDIT.
7. Федулова Я. А., Федулова Ю. А., Кузнецова Н. В. Развитие исследовательских навыков с помощью квест-технологий // Наука и Образование. 2023. Т. 6, № 3. EDN WFCRZO.
8. Трусова А. С., Балашова А. А. Краеведческий музей как важный культурно-просветительский элемент края // Наука и Образование. 2021. Т. 4, № 2. EDN FTEIEG.

9. Попова Т. И., Попов А. С., Гусева С. Ю. Привитие интереса к изучению страны и краеведения будущим педагогам // Наука и Образование. 2023. Т. 6, № 4. EDN RZWCGL.

UDC 504.03

**EDUCATIONAL WEB QUEST "TRAVELING THROUGH
MICHURINSK" AS A MEANS OF FORMING THE LOCAL LORE
HORIZONS OF STUDENTS**

Olga V. Ushakova¹

chemistry teacher

ushakovaov-2007@mail.ru

Olga M. Zolotova²

candidate of agricultural sciences, associate professor

zolotova_olga1@mail.ru

¹MBOU Secondary School No. 2

²Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. The article examines the practice of creating an interdisciplinary project of local history content implemented using a digital platform. The project is aimed at students in grades 9-10 of general education institutions. Its main task is to form the local lore outlook of schoolchildren.

Keywords: Michurinsk, History, Monuments, Local lore Outlook.

Статья поступила в редакцию 11.11.2024; одобрена после рецензирования 20.12.2024; принята к публикации 25.12.2024.

The article was submitted 11.11.2024; approved after reviewing 20.12.2024; accepted for publication 25.12.2024.