

## Адаптация ресурса LearningApps.org на основе квест-метода к урокам русского языка

Научный руководитель – Наумова Нина Ильинична

*Краснова Анна Сергеевна*

*Студент (бакалавр)*

Пензенский государственный университет, Педагогический институт им. В.Г. Белинского  
Пензенского государственного университета, Факультет педагогики, психологии и  
социальных наук, Пенза, Россия  
*E-mail: krasnova.anna.99@yandex.ru*

Происходящие в современном мире изменения установили необходимость разработки новых способов обучения и воспитания подрастающего поколения, внедрения и реализации новых образовательных стандартов, учебных дисциплин, учебников, учебных пособий.

Вставшего перед лицом постоянно изменяющегося мира современного учителя начал волновать вопрос, каким образом активизировать познавательную деятельность ученика в процессе обучения. Чтобы ответить на данный вопрос, учителю необходимо превратить образовательный процесс в процесс «открытия» конкретного знания, в рамках которого ребенок должен выступить в роли не пассивного слушателя, а активно мыслящей личности. В этом могут помочь интерактивные методы, технологии обучения [1].

Примером интерактивной технологии служит ресурс LearningApps.org, являющийся приложением сервиса Web 2.0, служащий для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей, которые можно изменять и создавать в оперативном режиме. Данный ресурс представляет собой собрание общедоступных, не включенных ни в какие программы интерактивных блоков (приложений и упражнений) [2]. Авторский инструмент предлагает нам около двадцати форматов задач, помимо популярных типов, таких как упражнения по сопоставлению, кроссворды, викторины: сортировка картинок, сетка приложений, аудио/видео контент, пазл «Угадай-ка», слова из букв, скачки и другие. Данные упражнения и приложения можно создавать по различным категориям: биология, география, математика, русский язык и другие. Ресурс LearningApps.org доступен для различных пользователей: не зарегистрировавшиеся имеют доступ только к готовым ресурсам других пользователей, а регистрация позволяет: создавать и публиковать свои приложения, формировать классы, прикреплять учеников для групповой работы, сохранять QR-коды - ссылки на задание и другое.

Примером интерактивного метода обучения является квест - метод. Образовательный квест - проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной задачи элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы [3]. Квест - метод должен мотивировать учащихся к исследованию проблемы с неоднозначным решением, развивая таким образом умение работать как индивидуально, так и в группе, а также умение ведения поиска информации и ее преобразование в более сложное знание.

Адаптируем ресурс LearningApps.org на основе квест - метода к урокам русского языка по теме: «Гласные и согласные звуки». Создаем проблемную ситуацию: на почту поступило письмо из городка Фидолфорд, хижина «Чудес»: Дядя Джек, Хлоя и Бен снова спорят, и я не знаю, как им помочь. Предметом их спора стал вопрос: можно ли петь согласные звуки? Хлоя утверждает, что нет, а Бен думает, что согласные звуки также,

как и гласные можно петь. Дядя Джек, помоги разрешить их спор. Проведем данное исследование с использованием пособия «Ларец открытий» - учебное пособие, помогающее ребенку самостоятельно, используя методы и приемы работы с информацией, найти ответ на поставленный вопрос. Но получить страницы пособия непросто, нужно выполнить ряд заданий и собрать кодовые слова.

Для того чтобы получить первую страницу этого пособия ученики должны выполнить систему заданий, созданную с помощью ресурса LearningApps.org, объединенных в одно приложение (сетка приложений): 1 задание - для того чтобы получить первую букву кодового слова, необходимо ответить на три вопроса викторины: что такое звук? Гласный звук - это? Что такое согласный звук? Если задание выполнено правильно, ученик получает первую букву - З. 2 - найди пару для слов, в которых звуки похожи по звучанию. Вторая буква - В. 3 - распредели звуки на гласные и согласные. Третья буква - У. 4 - необходимо ответить на вопрос викторины: чем гласный звук отличается от согласного звука? Последняя буква - К. Первое кодовое слово: ЗВУК. Собрав кодовое слово, ученики получают первую страницу «Ларца открытий», в которой необходимо провести наблюдение: произнесите гласные и согласные звуки, а затем пропойте их. Понаблюдайте, как работают органы речи.

Аналогичная работа проводится для получения второй страницы «Ларца открытий». Второе кодовое слово: ГОЛОС. Для получения этого слова ученикам нужно выполнить следующие задания: 1 - найди пару: подбери к схеме подходящее слово; 2 - какой первый звук в слове? Определи и распредели по группам; 3 - хронологическая линейка: найди картинку на последний звук; 4 - запиши слова ЧАЩА, РОЩА, ЩУКА, ЧАСЫ, ТУЧА в соответствии со звуковой моделью; 5 - распредели слова на группы: звонкий - глухой согласный в начале слова. Собрав кодовое слово, ученики получают вторую страницу «Ларца открытий», в которой необходимо ответить на вопросы: как мы произносим гласные и согласные звуки? Как при этом работают органы речи? Гласные и согласные звуки образуются одними и тем же звуками? Из чего состоят гласные и согласные звуки? и другие. Расскажите устно о проведенном исследовании и к каким выводам вы пришли. Последний этап исследования (последняя страница пособия) - написание отчета о полученных результатах.

В проведенном исследовании была подчеркнута эффективность интерактивных приемов, технологий, позволяющих включить всех учащихся в активную познавательную деятельность, формирующих коммуникативные навыки, способность к сотрудничеству и взаимодействию. А самое важное - учитель выступает здесь в роли организатора активной познавательной деятельности учащихся, компетентным консультантом и помощником, а знания ученики добывают самостоятельно.

### Источники и литература

- 1) Нарыкова, Г.В. Интерактивные методы обучения на уроках русского языка / Г.В. Нарыкова // Символ науки. - 2018. - №5. - С. 135-138.
- 2) Пьянкова А.В. Использование ресурса LearningApps в деятельности учителя / А.В. Пьянкова // из сборника материалов «Инфоурок». - 2016.
- 3) Чмир, Р.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности высших и средних образовательных учреждений / Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова, В.П. Николашин // Технологии пищевой и перерабатывающей промышленности АПК – продукты здорового питания. - 2016. - №1. - С. 75-79.