

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kursovaya-rabota/313865>

**Тип работы:** Курсовая работа

**Предмет:** Педагогика

ВВЕДЕНИЕ .....	3
1. ПОНЯТИЯ И ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДА КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕДАГОГИКЕ И МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ .....	6
1.1 Квест – как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии .....	6
1.2. Классификация и структура квест-технологий .....	8
2. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ ПОДХОДОВ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТ на уроках математики .....	14
2.1. Требования, принципы и рекомендации к использованию образовательной платформы «Learnis» .....	14
2.2 Пример использования образовательного онлайн веб-квеста на сайте «Learnis» для урока математики .....	17
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	23
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	25

Внедрение Федерального государственного общеобразовательного стандарта требует расширения методического потенциала за счет использования активных форм обучения, включающих игровые технологии. Выдающийся педагог В. А. Крутецкий отметил, что лучший способ привлечь внимание ученика - это организовать такую учебную деятельность так, чтобы у него не было желания и возможности отвлекаться, а игровые технологии позволяют это осуществить [15].

В разработке методологии игровых технологий в отечественной педагогике принимали участие Л.С.Выготский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, к зарубежным исследователям теории игры относят К.Гросса, Ф.Шиллера, Г.Спенсера, Ж.Пиаже. В их трудах обоснована роль игры в развитии личности, в развитии регулятивных учебных действий.

Одной из интерактивных игр в образовательном процессе является квест-технологий. «Квест» – означает «поиск цели» на английском языке. История появления квестов связана с одной из компьютерных игр, управлением главным героем, который выполняет проблемное задание в виде головоломок, заданий, требующих умственных усилий. Таким образом, игра может включать в себя математические, забавные, геометрические, практические задачи, которые необходимо решить.

В связи с активной цифровизацией образования в настоящее время каждый учитель имеет возможность использовать такие платформы, как MathPlayground, WolframAlpha, QuickBrain, Geogebra, Learnis и др. Однако эффективность таких платформ, с одной стороны, недостаточно исследована, с другой – многие из них недостаточно методически разработаны [2]. Поэтому для нас представляет интерес использование цифровой платформы Learnis для создания математических квестов при обучении школьников по теме «Функция».

Таким образом, актуальность данного исследования просматривается с нескольких сторон:

- социальной – потребность государства в цифровизации образования определяется необходимостью применения цифровых технологий в процессе обучения;
- педагогический – низкая заинтересованность большинства школьников к изучению предметов, в частности естественно-научного цикла обуславливает необходимость повышения мотивации к уроку, поиску знаний путем использования цифровых технологий;
- методической – использование цифровых технологий предусматривает особую организацию не только самого содержания цифрового материала, но и процесса работы с ним.

Целью исследования является изучение возможности использования платформы Learning при организации математических квестов по теме «Функция».

Объект исследования – математические квесты на уроках математике.

Предмет исследования – использование образовательной платформы Learnis для создания математических квестов по теме «Функция» на уроках математике.

Задачи исследования:

1. Дать определение понятию «образовательный квест»;
2. Представить классификацию и структуру образовательного квеста;
3. Выявить требования, принципы и рекомендации к использованию образовательной платформы «Learnis»;
4. Описать применение программы «Learnis» при работе над математическим квестом по теме «Функция».

Методы исследования: сбор, анализ, синтез, сравнение, обобщение, педагогическое проектирование.

Теоретическая значимость данного исследования заключается в том, что в работе представлена классификация, структура и особенности организации веб-квестов на уроках.

Практическая значимость данного исследования заключается в том, что результаты работы могут быть полезны педагогам по математике как в урочное, так и внеурочное время.

Структура работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы.

## 1. ПОНЯТИЯ И ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДА КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕДАГОГИКЕ И МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ

### 1.1 Квест – как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии

На современном этапе развития системы образования появляются новые технологии и формы деятельности со школьниками, все они основаны на их вовлеченности в образовательный процесс. Наиболее популярными являются интерактивные формы, позволяющие вовлечь всех участников образовательного процесса, реализовать их творческие способности, реализовать имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. На наш взгляд, самая популярная технология - это образовательный квест или квест-технология.

Что мы имеем в виду, когда говорим об образовательном квесте или об квест-технологии?

Впервые термин «квест» как образовательная технология был предложен Берни Доджем, профессором образовательных технологий в Университете Сан-Диего (США). Ученый разрабатывал инновационные интернет-приложения для интеграции в учебный процесс при обучении различным предметам на разных уровнях образования. Берни Д., назвал «квестом» сайт с проблемной задачей и предложил самостоятельно искать информацию через Интернет [2]

1. Мищук О. Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 5. – С. 168-171.
2. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное Пособие для студентов высш. И сред. учебных заведений. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – С. 170-177
3. Горбунова О.В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения // Школьные технологии. – 2016. – № 2. – С. 3-7
4. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2014. – С. 58 -62
5. Равен Дж. Компетентность в современном обществе. Выявление, развитие и реализация. – М., 2015. – С.10- 12
6. Марков И.И., Явнова Л.А., Методические аспекты использования квест- технологии при изучения исторического краеведения старшеклассников/ Бийск – 2019. – С. 11.
7. Медведева Я. С. Применение Web-квест технологии как современной модели обучения // Молодой ученый. – 2016. – № 17 (121). – С. 136-139. – URL: <https://moluch.ru/archive/121/33460/> (дата обращения: 10.01.2023).
8. Нечитайлова Е. В. Веб-квесты как методика обучения на основе интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. – 2012. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvesty-kak-metodika-obucheniya-na-osnove-internet-resursov> (дата обращения: 10.01.2023).
9. Рудакова Д.Д., «Педагогический квест как способ взаимодействия преподавателей и студентов в условиях инновационной образовательной деятельности», 2017.
10. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное Пособие для студентов высш. И сред. учебных заведений. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 184 с.
11. Толковый словарь русского языка Ушакова Д.Н.
12. Напалков С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. на соискание уч.

- степени канд. пед.наук: 13.00.02: теория и методика обучения и воспитания – Саранск, 2013. – 166с.
13. Мартынова А.В. Что такое веб-квест? // Персональный сайт учителя английского языка Мартыновой Альбины Валентиновны. URL: <http://myenglish2012.ru/web-quest> (дата обращения: 09.01.2023).
14. Сокол И.Н. Классификация квестов // Young scientist. – 2014. – №6 (09). – С. 139
15. Хуторской А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты: Доклад на отделении философии образования и теории педагогики РАО, 2014. – С. 25-34.
16. Селевко Г. К. Классификация образовательных технологий. – М., – 2005.
17. Чуб В.А., Казакова О.П., Квестовые технологии в обучении английскому языку, Екатеринбург, 2018.

*Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:*

<https://studservis.ru/gotovye-raboty/kurovaya-rabota/313865>