

УДК 37.013.3

ДИСТАНЦІЙНА ОРГАНІЗАЦІЯ ПОЗАУРОЧНОЇ РОБОТИ З ВИКОРИСТАННЯМ НАУКОВОЇ СПАДЩИНИ ГЕОГРАФІВ

*А.О. Логінова, аспірантка
Інститут педагогіки НАПН України,
відділ навчання географії та економіки
А.О. Сидоренко, 6 курс,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
кафедра географії України*

Уточнено понятійний апарат терміна «дистанційне навчання». Визначено місце квестів в освітньому процесі. Запропоновано власний сценарій дистанційного квесту із залученням наукової спадщини Юрія Лисянського.

Ключові слова: географія, дистанційне навчання, квест, наукова спадщина.

Інформаційні технології сьогодні проникають у всі сфери життя людини і освіта не є винятком. Пріоритетним є перенесення акцентів із знань, умінь та навичок, на формування в учня компетентностей і можливості навчатись протягом усього життя з вільним доступом до знань у будь-який час. Дистанційна освіта ці процеси ускладнює, особливо якщо йде мова про виховання внутрішнього світу учня, формування цінностей, географічної культури та світогляду. Припускаємо, що реалізація цих завдань можлива за умови залучення у зміст шкільної географії прикладів особистостей, що представляли географічну науку з їх науковою спадщиною, прикладів розуму, наполегливості, працелюбності мандрівників, дослідників, вчених. Залучення наукової спадщини українського мандрівника Юрія Лисянського в освітню діяльність має сприяти розвитку та поглибленню географічного мислення учня, формуванню загальнолюдських та духовних цінностей, патріотизму, вчити критично мислити. Перевагою квесту є те, що едукативний процес відбувається в дії. Передбачаємо, що в позаурочній дистанційній освіті, за умови розроблення освітнього квесту на прикладі залучення наукової спадщини Юрія Лисянського, обробка нової географічної інформації та її закріплення відбувається

швидше та ефективніше. Нестандартна, цікава організація позаурочного заходу у формі дистанційного квесту створює додаткові умови для соціалізації учня [1].

Організувати якісне навчання з використанням цифрових технологій в умовах дистанційної освіти, надихати й мотивувати учнів, давати раду технічним проблемам виявилось зовсім не просто. На відміну від зарубіжних країн, де дистанційна освіта стоїть поряд із класичною формою її здобуття, в нашій державі вона поки не є альтернативною, а лише однією з допоміжних форм. Це індивідуалізований процес набуття знань, умінь, навичок і способів пізнавальної діяльності людини, який відбувається в основному за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників навчального процесу у спеціалізованому середовищі, яке функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій [5]. Для організації дистанційного заходу вчитель самостійно може обирати освітні платформи, методики, технології та інструменти, що не суперечать поставленим методичним освітнім цілям. Квест як технологія може бути спрямованим на формування сильної особистості, яка здатна жити й працювати в безперервно мінливому світі [3]. За умов правильної організації квесту учитель не лише джерело знань, а й сприяє пошуку інформації, при цьому учні стають активними суб'єктами навчально-пізнавальної діяльності. Авторами запропоновано сценарій дистанційного квесту за мотивами твору «Наволоосвітня подорож на кораблі «Нева»» українського мандрівника, капітана, географа Юрія Лисянського [2]. Знайомство з його діяльністю передбачено програмою з географії для 6 класу, оскільки ця особистість є надзвичайно різнобічною, цікавою та значущою [4]. Тому, організувати даний захід пропонується після завершення вивчення розділу «Розвиток

географічних знань про Землю», як спосіб закріплення пройденої теми з учнями, що захоплюються географією. У сюжет квесту автори включили фрагменти записів зі щоденників Юрія Лисянського, які він вів під час навколосвітньої подорожі. Передбачається, що карта навколосвітньої подорожі (рис.1) та фрагменти щоденника оформлені у презентації, слайди якої демонструються вчителем кожні 5 хвилин поетапно як листи мандрівника до учнів з майбутнього з описами територій стоянок експедиції відповідно до маршруту подорожі Юрія Лисянського: «Кронштадт», «Канарські о-ви», «о. Святої Катерини», «о. Пасхи», «о. Кадьяк», «Кантон (Гуанчжоу)», «о. Ява» та «Азорські о-ви».



Рис. 1. Карта навколосвітньої подорожі Юрія Лисянського

На засіданні гуртка, клубу в дистанційному режимі для виконання завдання учні об'єднуються в групи, обирають назву команди і лідера, що координуватиме її діяльність. Далі, отримують доступ до презентації, переглядають фрагмент та формують зустрічні запитання до мандрівника, що стосуються додаткової інформації щодо названих територій і фіксують запитання у документ Word. Цю роботу групи мають виконувати в сесійних залах Zoom, куди вчитель може зайти, спостерігати за процесом роботи команд, підтримати, й за потреби, допомогти їм. Під час обговорення варіантів запитань умовою є рухова активність учнів, а також увага до завдання на слайді – прочитати

фрагмент листа й сформулювати запитання. Важливо, щоб команда це робила вчасно, згідно теми листа та вчасно надіслала всі завдання в чат вчителя. Сформульовані й надіслані запитання однієї команди вчитель пересилає команді-супернику. Групи обговорюють отримані запитання суперників та відбирають по два найбільш вдалих, щоб оголосити усно для оцінювання суперниками і вчителем. Далі вчитель припиняє формат сесійної зали і у форматі загальної конференції Zoom заслуховуються відповіді на поставлені запитання. Перемагає команда, яка набрала більше балів за виконання першого завдання та надала найбільш вдалі відповіді на запитання команди суперника. Максимальна кількість балів за весь квест – 12 б. (8 б. за виконання першого завдання та по 2 б. – за кожну з відповідей другого завдання).

У позаурочній роботі формат дистанційного квесту – вимушений через умови пандемії, проте ймовірний, дозволяє зацікавити предметом та поглиблює географічні знання учнів. А залучення наукової спадщини в освітній процес допомагає сформувати цінності в дитини, привертає її увагу до важливості збереження культури в цілому, культурних досягнень її окремих представників, сприяє вихованню шанобливого ставлення до досягнень та внеску в розвиток науки видатних географів, мореплавців, дослідників.

Джерела інформації:

1. Кузнецова Т.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда. ИТО-Иваново-2011, Секция 2. URL: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>
2. Лисянский Ю.Ф. Путешествие вокруг света в 1803, 1804, 1805 и 1806 годах, по повелению его Императорского Величества Александра Первого, на корабле Нева, под начальством флота капитан-лейтенанта, ныне капитана I-го ранга и кавалера Юрия Лисянского. - Санктпетербург : В типографии Ф. Дрехслера, 1812.
3. Логінова А.О. Використання квест-технологій у гармонізації взаємодії школярів з природою. Зростаюча особистість у смислоціннісних обрисах: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. Івано-Франківськ: НАІР, 2019.
4. Навчальна програма з географії для 6-9-х класів для загальноосвітніх навчальних закладів затверджена наказом МОН від 07.06.2017 № 804. URL: <https://ru.osvita.ua/school/program/program-5-9/56127/>
5. Про затвердження Положення про дистанційне навчання МОН від 25.04.2013 № 466. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20#n22>