

**Заключение.** Развитие логического мышления у младших школьников является важной задачей начального образования. В основе этого процесса лежит работа над основными когнитивными операциями — анализом, синтезом, сравнением, абстракцией и обобщением. Уроки математики предоставляют широкие возможности для развития этих способностей, так как именно на них дети учатся использовать различные способы мышления для решения задач. Важно помнить, что развитие логического мышления требует систематической работы и поддержки со стороны учителя, который должен создавать условия для активного познания и обучения.

#### Список цитируемых источников

1. Люблинская, А. А. Учителю о психологии младшего школьника : пособие для учителя / А. А. Люблинская. — М. : Просвещение, 2005. — 65 с.
2. Занков, Л. В. Избранные педагогические труды / Л. В. Занков ; вступ. ст. Ш. А. Амонашвили. — М. : Новая шк., 1996. — 432 с.
3. Тихомирова, Л. Ф. Развитие логического мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов / Л. Ф. Тихомирова, А. В. Басов. — Ярославль : Академия развития, 1997. — 240 с.
4. Перькова, О. И. Выявление способности ребенка анализировать, сравнивать, обобщать / О. И. Перькова, Л. И. Сазанова // Нач. школа. — 1994. — С. 9.
5. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — СПб. : Питер, 2015. — 145 с.
6. Амонашвили, Ш. А. Здравствуйте, дети! / Ш. А. Амонашвили. — М. : Просвещение, 1988. — С. 207.
7. Байиш, Ж. К. Логические задачи / Ж. К. Байиш ; пер. с фр. Ю. Н. Сударева. — М. : Мир, 1983. — 172 с.

УДК 004:373.2

У. А. Паликарпова

*Лидский колледж УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы», Лида, Республика Беларусь*

### ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ВЕБ-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

**Введение.** Большинство современных детей старшего дошкольного возраста растёт в мире компьютерной техники, электронных игрушек, гаджетов — это, накладывает определённый отпечаток на развитие личности ребёнка, на формирование его психических особенностей. Педагогам порой сложно подобрать такие методы и технологии работы, которые бы соответствовали принципам и задачам образовательного стандарта и в то же время были интересны детям. В своей педагогической деятельности мы стараемся, идти в ногу со временем, поэтому при выборе эффективных форм взаимодействия с детьми, мы отталкиваемся, в первую очередь, от интересов и предпочтений наших воспитанников. Один из принципов стандарта нам гласит: реализация программы осуществляется в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательно-исследовательской деятельности в форме творческой активности, обеспечивающей художественно эстетическое развитие [1, с. 146].

**Основная часть.** Веб-квест (web-quest) в педагогике — это проблемное задание с элементами игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Это одно из новейших средств использования информационно-коммуникационных технологий, направленных на развитие у обучающихся навыков аналитического и творческого мышления [2, с. 12].

Веб-квест — прекрасная возможность реализации принципа интегрированного подхода в образовании. Веб-квест можно использовать как на занятии с группой детей, так и в индивидуальной работе, последовательно решая коррекционно-развивающие задачи. Ребёнок может также проходить его дома совместно с родителями, вовлекая их в образовательный процесс [3, с. 353].

Главное преимущество веб-квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности дошкольников и их родителей ненавязчиво, в игровом занимательном виде способствует активизации детской любознательности, и стимулирует:

- познавательную активность детей (желание узнать новое);
- коммуникативную активность детей (желание общаться, делиться своими рассуждениями и впечатлениями);
- творческую активность детей (творить, инициировать, выдумывать, пробовать) [4, с. 36].

В рамках данного проекта нами разработан образовательный веб-квест «Посвящение в юные информатики» для детей старшей возрастной группы, который строится на интеграции образовательных областей «Элементарные математические представления», «Ребёнок и природа».

Цель веб-квеста — в игровой и занимательной форме привить интерес у детей старшей возрастной группы к информатике.

Задачи веб-квеста:

- образовательная: обучить детей старшей возрастной группы азбуке алгоритмической грамотности;

- развивающая: прививать интерес к информатике; развивать логическое и алгоритмическое мышление;
- воспитательная: воспитывать интерес воспитанников и родителей к занятиям «Элементарные математические представления», «Ребёнок и природа».

Необходимые начальные представления, умения, навыки — владение начальными умениями работы с компьютером, сформированность элементарных математических представлений.

Материалы и ресурсы, необходимые для проведения веб-квеста:

- компьютер с выходом в Интернет, принтер, сканер;
- программное обеспечение: программы обработки изображений, текстовый редактор, мультимедийная система, веб-браузер, сервисы веб 2.0;
- материалы на печатной основе: пригласительный билет, маршрутный лист, диплом финалиста;
- информационные источники в Интернете: [igraemsa.ru](http://igraemsa.ru), YouTube.

Перед началом выполнения образовательного веб-квеста ребята знакомятся с интерактивной историей и принимают приглашение для участия в веб-квесте. Веб-квест состоит из 5 этапов. Участникам необходимо выполнить все задания на каждом этапе. В случае успешного выполнения этапа детям открывается кодовое слово.

Этап 1. Дидактическая игра «Противоположности». Игра предназначена для развивающих занятий с детьми старшего дошкольного возраста. Учит обучающихся составлять пары из объектов, противоположных по значению. Работа с картинками улучшает мыслительную способность и речевые навыки. Дети становятся более внимательными, у них развивается логическая и зрительная память. Данная дидактическая игра позволяет расширить представления детей о разных и одинаковых предметах, закреплять цвета (жёлтый, зелёный), пополнять словарь словами антонимами. Для успешного выполнения дидактической игры «Противоположности» необходимо повторить понятие противоположность, посмотреть обучающий мультфильм.

Этап 2. Дидактическая игра «Классификация». Содержание данного направлено на изучение информации о птицах либо повторение усвоенного материала; расширение представлений о перелётных, осёдлых и зимующих птицах посредством рассматривания картинок с их изображением птиц, чтение сказки «Зимующие и перелётные птицы». Для успешного выполнения упражнения необходимо повторить информацию о птицах и посмотреть обучающий мультфильм.

Этап 3. Дидактическая игра «Путь с препятствиями». Материалы содержат информацию об использовании робототехники в учреждении дошкольного образования. Для успешного выполнения дидактической игры необходимо ознакомиться с материалом «Робототехника для дошкольников», посмотреть обучающий мультфильм.

Этап 4. Дидактическая игра «Верно—неверно». Материал содержит информацию о домашних животных, обогащение словаря по теме «Домашние животные», чтение познавательных произведений о домашних животных, разгадывание загадок.

Этап 5. Дидактическая игра «Лабиринт». В данном разделе представлен лабиринт в игровой форме. Ознакомление с основами алгоритмизации, развитие умения ориентироваться в пространстве. Можно проверить свои знания и навыки. Для успешного выполнения дидактической игры необходимо посмотреть обучающий мультфильм.

В случае успешного прохождения всех этапов веб-квеста детям открывается ключевая фраза.

**Заключение.** Веб-квест позволяет развить у воспитанников такие умения, как:

- осуществлять поиск информации;
- определять тему или проблему;
- отделять основную информацию от второстепенной;
- фиксировать необходимую информацию из прочитанного, прослушанного или увиденного;
- обобщать содержащуюся в тексте информацию;
- выделять факты (примеры, аргументы) в соответствии с поставленным вопросом или проблемой;
- делать выводы;
- участвовать в беседе (обсуждении);
- высказывать и аргументировать свою точку зрения.

Считаем главным преимуществом веб-квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности у детей старшей возрастной группы ненавязчиво, в игровом занимательном виде способствует активизации детской любознательности, и стимулирует познавательную активность ребёнка (желание узнать новое), коммуникативную активность (желание общаться, делиться своими рассуждениями и впечатлениями с окружающими, и прежде всего с нами), творческую активность (творить, инициативность, выдумывать, пробовать).

#### Список цитируемых источников

1. Кривдина, Н. Н. Развитие социальной и коммуникативной активности дошкольников в образовательных квестах / Н. Н. Кривдина // Филологическое образование в период детства. — 2016. — № 23. — С. 146—148.
2. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания / Т. О. Лечкина // Наука и образование: новое время. — 2015. — № 1 (6). — С. 12—14.
3. Петрова, Н. П. Цифровизация и цифровые технологии в образовании / Н. П. Петрова, Г. А. Бондарева // МНКО. — 2019. — № 5 (78). — С. 353—355.
4. Самохина, О. Н. Игра-квест как форма образовательной деятельности со старшими дошкольниками / О. Н. Самохина // Новая наука: Стратегии и векторы развития. — 2017. — № 3. Т. 1. — С. 36—39.