

категориями клиентов: дети, молодежь, женщины, пожилые люди. Человек благодаря сказкотерапии становится открытым, общительным, ориентируется в окружающей среде, находит выход из жизненных ситуаций, развивается самооценка, он осознает свои слабые и сильные стороны.

Список цитируемых источников

1. *Вачков, И. В.* Сказкотерапия. Развитие самосознания через психологическую сказку: Учебное пособие. — 3-е изд., перераб. и доп / И. В. Вачков. — М.: Ось-89, 2007. — 144 с.
2. *Вачков, И. В.* Введение в сказкотерапию или Избушка, избушка, повернись ко мне передом... / И. В. Вачков // Школьный психолог. — 2011. — № 17. — С. 2–9.
3. *Вачков, И. В.* Сказка в работе психолога: определение и типология / И. В. Вачков // Психология воспитания. 2010. — № 2. — С. 80–86.
4. *Головин С. Ю.* Словарь практического психолога. — Минск, Москва: «Харвест» «АСТ», 2003.
5. *Зинкевич-Евстигнеева, Т. Д.* Практикум по сказкотерапии / Т. Д. Зинкевич-Евстигнеева. — СПб.: ООО Речь, 2004. — 310 с.

УДК 371

В. С. Баяндина

*Бюджетное учреждение высшего образования Ханты-Мансийского автономного округа — Югры
«Сургутский государственный педагогический университет», Сургут, Россия*

АКТУАЛИЗАЦИЯ РЕАЛИЗУЕМЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ ПО ИСТОРИИ В ХАНТЫ-МАНСИЙСКОМ АВТОНОМНОМ ОКРУГЕ — ЮГРЕ

Введение. Каждый учитель — профессионал своего дела, который стремится к тому, чтобы заинтересовать и создать все условия для мотивации обучающихся в изучении своего предмета, проектной, поисковой и исследовательской деятельности. Актуализация вопроса связана с реализацией образовательного и научно-популярного туризма в России [1, с. 19-20], что создает условия для применения новых подходов и соответствующего инструментария для устойчивого мотивационного погружения, и вовлечения обучающихся в образовательный и воспитательный процесс [2, с. 137-138]. Особенно это касается истории родного края, например, Ханты-Мансийского автономного округа — Югры. Учебники пестрят датами и именами, которые трудно запомнить. Одним из лучших способов, проверенных временем, опытом и исследованиями ученых-классиков таких как Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин сегодня являются образовательные квесты. Квест-технология служит эффективным инструментом для реализации требований ФГОС нового поколения, поскольку органично воплощает на практике системно-деятельностный подход — центральную идею современного образовательного стандарта [3, с. 1-2].

Основная часть. Конечно, данный способ изучения истории не является новым и уникальным, зато является наиболее эффективным и интересным. Несмотря на то, что настолько эффективным и актуальным этот способ стал не так давно, считается что игра сопровождает деятельность человека уже не одну сотню лет и зачастую упрощает процесс усвоения и закрепления новых знаний. В Ханты-Мансийском автономном округе — Югре такой формат обучения истории родного края как образовательные квесты тоже не является чем-то новым, более того, уже имеет достаточно богатый опыт реализации подобных практик.

Изучив несколько примеров реализации образовательных квестов по истории Югры, могу совершенно точно отметить, что несмотря на все различия квестов по форме проведения и содержанию, по формату взаимодействия с учениками и структуре деятельности, все изученные материалы объединяют одна цель и схожие задачи. Все подобные квесты направлены на то, чтобы повысить уровень мотивации изучения истории родного края у школьников через применение интерактивных инструментов и игровых механик в образовательной деятельности; расширить их знания об истории коренных жителей Югры, через изучение их игр, традиций, культуры, освоение наиболее значимых мест и личностей Ханты-Мансийского округа, а также возрастить чувство патриотизма к региону [4,5,6].

Как правило все реализуемые квесты по истории ХМАО начинаются с творческого введения: это может быть мини-сценка, либо театральное представление, а может быть стандартное текстовое или с применением визуального материала знакомство с краткой исторической справкой региона. Для большего интереса можно использовать легенды Югры, как самые популярные и всем известные, так и те которые встречаются редко — это поможет погрузить школьников именно в ту атмосферу, которой пропитана каждая частичка региона. Затем учащиеся переходят к непосредственному прохождению этапов и станций квеста, где уже напрямую знакомятся с традициями, обычаями, играми и культурными особенностями народов ханты и манси, выполняя различные задания от загадок до некоторых соревновательных испытаний. Этапы квестов включают в себя большое разнообразие заданий, что повышает интерес обучающихся к изучению истории родного края [4,5,6].

Заключение. Когда учащиеся не заинтересованы в уроке — снижается и мотивация к получению знаний. Но как мы выяснили уже проверенным и действительно работающим решением возникающей проблемы являются образовательные квесты. Наиболее интересным данный формат изучения истории Ханты-Мансийского автономного округа — Югры делает тот факт, что здесь обычная информация, представленная в текстовом виде, становится целым захватывающим приключением, которое хочется исследовать. Школьникам не приходится заучивать информацию, так как играя, они проживают ее — именно это больше всего запоминается и привлекает. В таком формате изучения истории легенды Югры — оживают.

Список цитируемых источников

1. Пяткова, С. Г. Основы туризма / Учебно-методическое пособие в модульной технологии. — Сургут: РИО БУ «Сургутский государственный педагогический университет», 2018. — 108, [1] с.
2. Пяткова, С. Г. Реализация практико-ориентированного обучения бакалавров сферы туризма и гостеприимства в контексте тенденций развития детского туризма // Современное состояние и потенциал развития туризма в России. Материалы XVIII Международной научно-практической конференции. Под общей редакцией Е.В. Кулагинной. Омск, 2021. С. 136-138.
3. Черноиванова, Н. Н. Журнал: Информ-образование / Применение квест-технологии при изучении исторического краеведения. — Волгоград: Издательство «Учитель», 2023/1. — 9 с.
4. «Тайны Югры». Конспект квест-игры для старших дошкольников // МААМ.RU URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/-tainy-yugry-kvest-igra.html?ysclid=mgzcmzry7574786408> (дата обращения: 20.10.2025).
5. Игра-квест «Край в котором мы живем» (Югра) // инфоурок URL: <https://infourok.ru/igrakvest-kray-v-kotorom-mi-zhivem-yugra-2876517.html?ysclid=mgzd2edsv5228018981> (дата обращения: 20.10.2025).
6. Квест-игра «Ханты и Манси: навигация в прошлое» // nsportal.ru URL: <https://nsportal.ru/shkola/vneklassnaya-rabota/library/2022/05/30/kvest-igra-hanty-i-mansi-navigatsiya-v-proshloe> (дата обращения: 20.10.2025).

УДК 371.78

В. Н. Бовкунович

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

Научный руководитель Т. В. Петрушко

СУЩНОСТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КИБЕРБУЛЛИНГА КАК СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРОБЛЕМЫ В ШКОЛЬНОЙ СРЕДЕ

Введение. В последние годы кибербуллинг стал одной из наиболее острых и актуальных проблем, стоящих перед образовательными учреждениями. С развитием технологий и доступностью интернета, обучающиеся все чаще становятся жертвами травли в онлайн-пространстве. В статье рассматривается кибербуллинг как актуальная социально-педагогическая проблема, возникающая внутри школьной среды, раскрыта сущность этого явления, его определения и основные характеристики, обозначены основные предпосылки кибербуллинга, его формы проявления. Раскрыты причины, способствующие возникновению кибербуллинга среди школьников, подчеркивается важность разработки комплексных профилактических мер, направленных на формирование безопасной и поддерживающей образовательной среды, представлены результаты диагностического исследования, определены современные тенденции в киберагрессии.

Основная часть. Кибербуллинг может принимать форму передачи оскорбительных SMS, размещения уничижительных комментариев в социальных сетях, а также рассылки электронных писем или создания целевых веб-ресурсов, направленных на дискредитацию конкретного человека [1, с. 65].

В наши дни проблема интернет-агрессии приобретает всё большую остроту из-за угрозы, которую она несёт для психического состояния учеников. Психологическое благополучие определяется как многогранное сочетание психических, эмоциональных, социальных и духовных факторов, которые способствуют личностному росту, улучшению качеств и самоконтролю (включая адекватную самооценку), а также регулируют отношения ребёнка со старшими и ровесниками [2, с. 256]. Кибербуллинг мы трактуем как разновидность агрессивного поведения в сети, обусловленную анонимностью, отсутствием контроля и перекосом в распределении власти. В основе такого поведения лежит стремление агрессора удовлетворить потребность в самовыражении и утверждении своей виртуальной личности посредством нанесения ущерба выбранной жертве.

Всемирная сеть функционирует как своего рода компас, влияющий на формирование мировоззрения людей, помогая им приобретать или укреплять свои вкусы, предпочтения, убеждения и модели поведения. Значительная часть детей и подростков посвящает всё свободное время пребыванию онлайн и в социальных сетях, при этом их родители зачастую не осознают, что их ребёнок может столкнуться с виртуальной травлей в информационном поле. Основными мотивами, по которым дети скрывают проблему от взрослых, выступают страх потери доступа к сети и дефицит доверительного общения.

Социально-психологические аспекты, лежащие в основе кибербуллинга среди школьников, включают ряд психологических предпосылок: страх и опасение самому подвергнуться травле может мотивировать подростка примкнуть к группе агрессоров в качестве их пособника; желание привлечь внимание, обрести популярность или