

(сюжетно-ролевая игра, дидактическая, игра с правилами и др. виды игры), коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и другими детьми), познавательно-исследовательская (исследование и познание природного и социального миров в процессе наблюдения и взаимодействия с ними) виды деятельности.

Программа «Мой удмуртский край» разработана для формирования представлений о родном крае детей дошкольного возраста, приобщения их к культуре удмуртского народа в процессе взаимодействия с окружающим миром, другими детьми и взрослыми. Данная программа является частичной, реализуется в части, формируемой участниками образовательных отношений. Организация образовательной деятельности детей осуществляется с учётом психофизиологических потребностей, индивидуальных и возрастных особенностей детей 2–7 лет. Взаимодействие детей с окружающим миром, другими детьми и взрослыми ведёт к формированию представлений детей, эмоциональных впечатлений, деятельного опыта, ценностного отношения к объектам и явлениям культуры удмуртов, малой родине.

Литература:

1. Примерная основная программа воспитания детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] // URL: <https://институтвоспитания.рф/upload/iblock/4b8/rigmm8n8bgi119dxrxt3aquo1ur9432w/Примерная%20программа%20воспитания%20ДОО%20Институт%20воспитания.pdf> (дата обращения 12.10.2022).

2. Текущее состояние и динамика этноязыковой ситуации в сфере образования Удмуртской Республики: Информационно-аналитический сборник. Выпуск 5. – Ижевск, 2020. – 132 с.

3. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс] // URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-do/> (дата обращения: 12.10.2022 г.)

УДК 316.7+371

Т.В. Николаева

*АУК УР «Национальная библиотека Удмуртской Республики»
(г. Ижевск, Россия)*

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ОНЛАЙН-ВИКТОРИНЫ КРАЕВЕДЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ РЕАЛИЗАЦИИ ЭТНОКУЛЬТУРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Тотальная информатизация и компьютеризация общества требуют внедрения новых инструментов по приобретению знаний, умений, навыков. В статье рассматривается опыт библиотеки по разработке краеведческих онлайн-викторин, применение которых возможно в образовательном процессе при изучении краеведения Удмуртии, удмуртского языка и литературы.

Ключевые слова: онлайн-викторина, краеведение, Национальная библиотека Удмуртской Республики, электронная библиотека, история Удмуртии.

Требования нового федерального государственного стандарта образования ставят перед необходимостью поиска и внедрения иных подходов к воспитанию и обучению детей. Одним из главных требований является информатизация образования, т.е. переход на качественно новый уровень использования компьютерной техники и информационных технологий. Основой современного образовательного процесса становится грамотное (активное) интерактивное взаимодействие человека и компьютера.

Одной из эффективных форм интерактивного обучения и повышения мотивации учащихся к учебной деятельности являются интерактивные викторины. Они позволяют разнообразить и сделать интересным занятие, а значит и более эффективным образовательный процесс, помогают реализовать принципы наглядности обучения, способствуют развитию наблюдательности, навыков самостоятельной работы учащихся.

Также хочется отметить положительные моменты использования онлайн тестов, которые заключаются не только в существенной экономии времени на проверку знаний и умений учащихся, но и в возможности обучающихся самим оценить свой уровень, сравнить его с эталоном, что в свою очередь способствует развитию самоконтроля [3].

Исследования показывают, что частое тестирование не только помогает измерить уровень обучения, но и способствует ему. Ученики лучше запоминают, систематизируют и применяют новую информацию после прохождения викторины. Это явление называют «эффектом тестирования» или «эффектом поисковой практики» [2].

В арсенале форм современной библиотечной деятельности игровые и соревновательные виды также стали одними из самых популярных способов организации интеллектуального досуга пользователей. Возможности мультимедиа позволяют библиотекам трансформировать популярные традиционные продукты в новый формат, востребованный современным пользователем, в котором, наряду с эмоциональным подъёмом, здоровым азартом от предвкушения решения трудных задач, читатель получает удовлетворение от умения пользоваться своими знаниями, от расширения собственного кругозора. Психологами доказано, что наиболее прочно откладываются в голове знания, связанные с определенными эмоциональными переживаниями.

Наиболее активно используют викторины в своей работе библиотеки, ориентированные на работу с детской и молодежной аудиторией. Это можно объяснить тем, что игровая форма представления информации является актуальной для данной возрастной категории, использование динамичных изображений и звукового сопровождения вызывают интерес и позволяют удерживать внимание пользователя. Через викторину возможно привлечение внимания к конкретному произведению, а ее применение в учебном процессе позволит лучше усвоить содержание образовательной программы [4].

В опыте работы Национальной библиотеки Удмуртской Республики в 2017–2019 годах был успешно реализован проект конкурса «Интерактивное путешествие “Изучаем Удмуртию”». Конкурс проводился среди учащихся 4–8 классов общеобразовательных школ г. Ижевска в форме интеллектуальных игр, направленных на повышение у школьников уровня знаний об истории и культуре родного края, знакомство с достопримечательностями республики. Возможность участия в конкурсе оффлайн была только у образовательных учреждений столицы. Ежегодно в конкурсе принимали участие около 250 учащихся. Поэтому у библиотеки как у организатора игр возникали идеи о расширении аудитории и привлечении большего числа пользователей посредством использования возможностей сети Интернет.

В переходе этнокультурного контента в онлайн-режим решающую роль сыграла пандемия коронавируса в 2020 году. В условиях самоизоляции и режима удаленной работы библиотека стала искать эффективные пути взаимодействия с читателем. До этого кризиса в арсенале библиотеки были программные наработки и несколько онлайн-викторин к знаменательным и памятным датам, составленных по этим программам. С выходом на дистанционную работу родилась идея марафона краеведческих викторин «Спешите узнавать родное». Каждый день на сайте Национальной библиотеки УР публиковались тесты на знание истории, культуры, природных богатств, литературы, достопримечательностей нашего края. Параллельно шли посты в социальной сети Вконтакте со ссылками на сайт и викторины.

С 8 по 19 апреля было разработано и опубликовано 12 викторин на совершенно разные темы: мифы, легенды, сказки, приметы и поверья удмуртов, достопримечательности и история Ижевска, литература и культура Удмуртии. В самом начале теста пользователь мог выбрать получение сертификата о прохождении теста установленного образца для обычного читателя, для учащегося, либо пройти тест без сертификата.

Каждая викторина предлагает по 10–15 вопросов с тремя вариантами ответов. Приведу в качестве примера первый вопрос викторины «Достопримечательности Ижевска» (http://udmrbs.unatlib.ru/quiz/index.php?id_=940904174):

– Назовите архитектурный элемент, который стал символом Ижевска.

Варианты ответов:

- ангел с крестом на Михайловской колонне
- башня главного корпуса оружейного завода
- купола Свято-Михайловского собора

Правильный ответ – второй. Сама программа выдаёт такой текст ответа с интерактивной ссылкой на информационный сайт по истории заводской башни: «Здание главного корпуса оружейного завода в Ижевске (1808–1815, 1834–1843 гг., архитектор С.Е. Дудин; местонахождение: проезд Дерябина) относится к заводским зданиям редкого адмиралтейского типа,

которых в России всего четыре (в том числе корпус Воткинского завода, Адмиралтейство и Ижорский завод в Петербурге). С 1995 г. входит в Перечень объектов исторического и культурного наследия федерального (общероссийского) значения. «Архитектор Семен Дудин задумал центральный корпус с башней как объединяющий архитектурный центр города. Замыкая собой перспективу главной магистрали (нынешней Советской улицы), заводская башня надолго определила архитектурный силуэт Ижевска и имела для него такое же композиционное значение, как для Петербурга адмиралтейская игла» (сайт «IZarticle»: <https://iz-article.ru/tauer.html>).

Если пользователь выбирает неверный ответ, программа поясняет ошибку и выдаёт тот же развёрнутый ответ, представленный выше, но ответ не засчитывает. В конце викторины пользователь получает статистику правильных ответов и ссылки на полнотекстовые ресурсы Национальной электронной библиотеки для более глубокого ознакомления с темой [1].

Более 6,5 тыс. сертификатов, выданных за 2 недели, свидетельствуют о несомненном интересе к краеведению и к игровым формам в пропаганде краеведческих знаний. Сотни восторженных отзывов, рекомендательные ссылки для друзей и знакомых, предвкушение новых открытий в ожидании следующих тестов – весь спектр эмоций пользователей не передать в словах! А возможность получения сертификата как материального подтверждения проделанной работы подстегивает ещё больший интерес к прохождению тестов! Библиотечные викторины и тесты с этнокультурным контентом могут послужить и для изучения новых тем, и для проверки полученных знаний – как в рамках школьной программы, так и во внеклассной деятельности.

Краеведение в форме тестов и викторин на современном этапе гражданско-патриотического воспитания детей и молодежи предстаёт результативным методом изучения истории малой родины, края, семьи. А малая история: через личности, места, которые знакомы подрастающему поколению с детства – это призыв к сохранению памяти, к любви, это есть наш сегодняшний вклад в будущее.

Литература

1. Национальная библиотека Удмуртской Республики: [полнотекстовый электронный ресурс]. – Ижевск, 2002–2016. – URL: <https://elibrary.unatlib.ru/> (дата обращения: 22.09.2022).
2. Онлайн-викторины: практические советы по созданию: [сайт]. – URL: <https://antitreningi.ru/info/online-obrazovanie/online-viktoriny/> (дата обращения: 22.09.2022).
3. Парсова О.А. Использование онлайн-конструкторов тестов, викторин, игр // Инфоурок: [сайт]. – URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-onlaynkonstruktorov-testov-viktorin-igr-3673787.html> (дата обращения: 19.09.2022).
4. Савкина С.В. Мультимедийные викторины как информационный продукт библиотеки. – URL: http://conf.nsc.ru/files/conferences/LIS-2016/fulltext/333369/340918/Савкина_С.В.pdf (дата обращения: 22.09.2022).