



УДК 373.31

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОНЛАЙН-ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ РАННЕЙ ПРОФЕССИОНАЛИЗАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Еремеева О.А.

кандидат психологических наук,

доцент кафедры теории и методики дошкольного и начального образования

Елабужский институт ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский)

федеральный университет»

г. Елабуга, Республика Татарстан

[*o.eremeeva75@mail.ru*](mailto:o.eremeeva75@mail.ru)

Газизова Ф.С.

кандидат педагогических наук, доцент,

заведующий кафедрой

теории и методики дошкольного и начального образования

Елабужский институт ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский)

федеральный университет»

г. Елабуга, Республика Татарстан

[*gfs1967@yandex.ru*](mailto:gfs1967@yandex.ru)

***Аннотация.** Статья посвящена проблеме создания цифровой онлайн-платформы обучающих игр «ПрофДвиж» для учителей начальных классов по ранней профессионализации детей 7–11 лет, которая способна помочь педагогам использовать в образовательной работе готовые развивающие игры в урочное и внеурочное время. Разработка онлайн-сервиса играет решающую роль в повышении качества ранней профессионализации и создании интересного опыта обучения младших школьников. В данной статье раскрывается аспект проектирования, разработки и внедрения*

образовательных онлайн-игр для образовательных учреждений.

Ключевые слова: обучающая игровая платформа, ранняя профессионализация, обучающие игры, онлайн-сервисы.

THE USE OF ONLINE TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF EARLY
PROFESSIONALIZATION OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Yeremeeva O.A.

*Candidate of Psychological Sciences,
Associate Professor of the Department of Theory and Methodology
of Preschool and Primary Education*

Yelabuga Institute of the Kazan (Volga Region) Federal University

Yelabuga, Republic of Tatarstan

o.eremeeva75@mail.ru

Gazizova F.S.

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Theory and Methodology
of Preschool and Primary Education*

Yelabuga Institute of the Kazan (Volga Region) Federal University

Yelabuga, Republic of Tatarstan

gfs1967@yandex.ru

Annotation. *The article discusses the creation of a digital online platform of educational games "Profdvizhe" for primary school teachers for the early professionalization of children aged 7-11 years, which is able to help teachers, use ready-made educational games in their educational work during regular and extracurricular hours. The development of an online service plays a crucial role in improving the quality of early professionalization work and creating an interesting learning experience for younger students. This article describes the aspect of designing, developing and implementing educational online games for educational institutions.*

Keywords: *educational gaming platform, early professionalization,*

educational games, online services.

Введение

За последнее время в сфере образования произошел огромный прорыв – появилось и набрало популярность обучение с помощью онлайн-технологий. Несмотря на все плюсы, большинству учеников, особенно начальной школы, такой образовательный формат не очень знаком, а некоторые родители не разбираются в правилах и тонкостях онлайн-уроков, обучения через онлайн-игры и т. д.

Младшие школьники 7–11 лет воспринимают современность в цифрах. Им предлагается огромное количество информации по профессиональному развитию. Обучение с помощью игровой среды на сегодняшний день – это многообразие вариантов онлайн-игр, которые занимают особое место в обучении современных детей через использование различных гаджетов.

В проведении различных видов онлайн- и оффлайн-квизов учителям оказывают помощь платформы, на которых создаются индивидуальные траектории квизов, проводятся урочные и внеурочные мероприятия в интересном, доступном формате, которые могут не только передавать детям положительные эмоции, но и давать хорошие знания.

Задача учителя начальных классов в процессе ранней профессионализации с помощью таких инновационных форм – показать детям 7–11 лет возможность обучения через онлайн-технологии.

Федеральный государственный стандарт и Федеральная образовательная программа начального образования говорят о необходимости создания условий для последующего профессионального самоопределения школьников, возникновения у них ярких впечатлений о мире профессий. Цели ранней профессионализации обучающихся 1–4 классов становятся все более разнообразными:

1 класс – сформировать у детей общие представления о роли труда в жизни людей, познакомить с профессиями родителей;

2 класс – расширить представления о разных профессиях и труде;

3 класс – развить общетрудовые знания, умения и навыки, научить организовывать свою работу;

4 класс – воспитать любовь к труду, уважение к людям труда.

Постановка проблемы

На основе научно-технического решения развивающей игровой среды мы предлагаем собственный проект с использованием инновационных технологий – цифровую платформу обучающих квиз-игр «ПрофДвиж» для педагогов начальной школы и обучающихся с 1 по 4 класс.

Тематика игр касается ранней профессионализации детей младшего школьного возраста. Система способна помогать педагогам использовать в работе готовые обучающие игры в урочное и внеурочное время.

Платформа двухуровневая:

1) сайт для предоставления информации, выбора игр по возрастным характеристикам, определения контента, выбора игр по блок-квизам и комплект-квизам, осуществления контроля: входного, аттестационного (единое окно входа – требуется разработка ООО «Промолинк» <https://promo-link.ru/> (сбор информации, аналитика, проектирование, прототип, дизайн, верстка, программирование, наполнение, тестирование, запуск);

2) мобильное приложение для удобства использования игр (для детей, родителей и педагогов, требуется разработка ООО «Промолинк» <https://promo-link.ru/>).

Вопросы исследования

Проведя анализ рынка похожих услуг, а именно таких платформ, как «МайКвиз» (платформа для создания квизов и готовых квизов – <https://play.myquiz.ru/>), «Логилайк» (обучающие игры для детей – <https://logiclike.com/ru/>), «Мерсибо» (развивающие и коррекционные игры для детей – <https://mersibo.ru/>), «Играемся» (игры для детей – <https://www.igraemsa.ru/>), «Навигатум» (игровые инструменты профессионального и личностного самоопределения – <https://navigatum.ru/>) и др., мы обнаружили, что ни на одной из них нет онлайн-квизов, направленных на раннюю профессионализацию

детей от 7 до 11 лет, нет объединенной информации по блокам, как в нашем проекте системы «ПрофДвиж».

Уникальность и конкурентное преимущество проекта заключаются в том, что комплектов обучающих игр, имеющих в своей основе 5 блоков по ранней профессионализации (от профессий прошлого до профессий будущего), не существует. Тогда как в нашем случае мы имеем индивидуальное наполнение контента с помощью сервиса myQuiz, где в режиме реального времени работает функционал проведения конкурсов и викторин.

В настоящее время мы подготовили пять блок-квизов.

Блок-квиз 1. «Время прошлого».

Блок-квиз 2. «Время настоящего» (рис. 1).

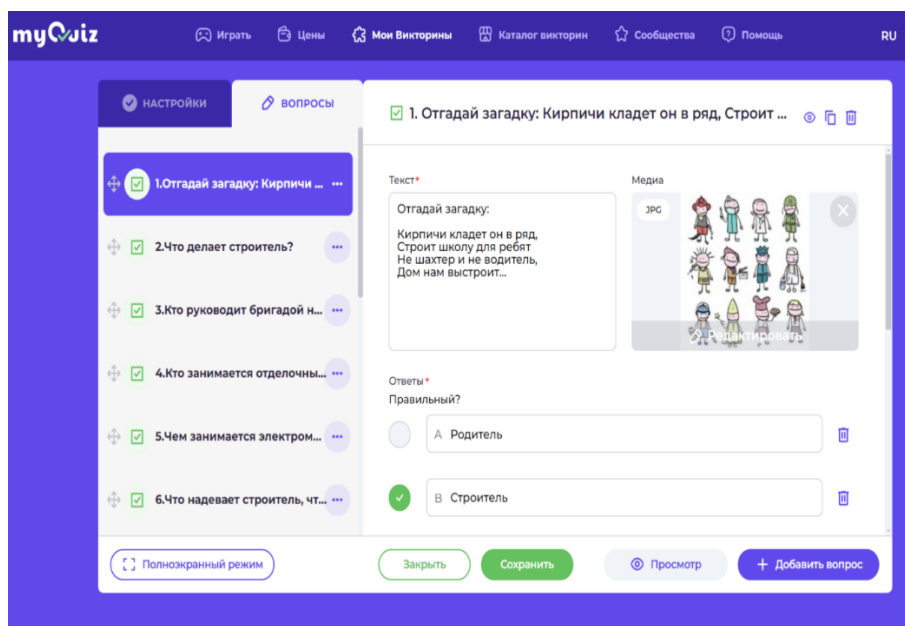


Рисунок 1-Платформа myQuiz

Блок-квиз 3. «Время будущего».

Блок-квиз 4. «Профессии родственников» (по списку профессий в классе образовательной организации).

Блок-квиз 5. «Мир ПрофДвижа – какие профессии ты знаешь» (рис. 2).

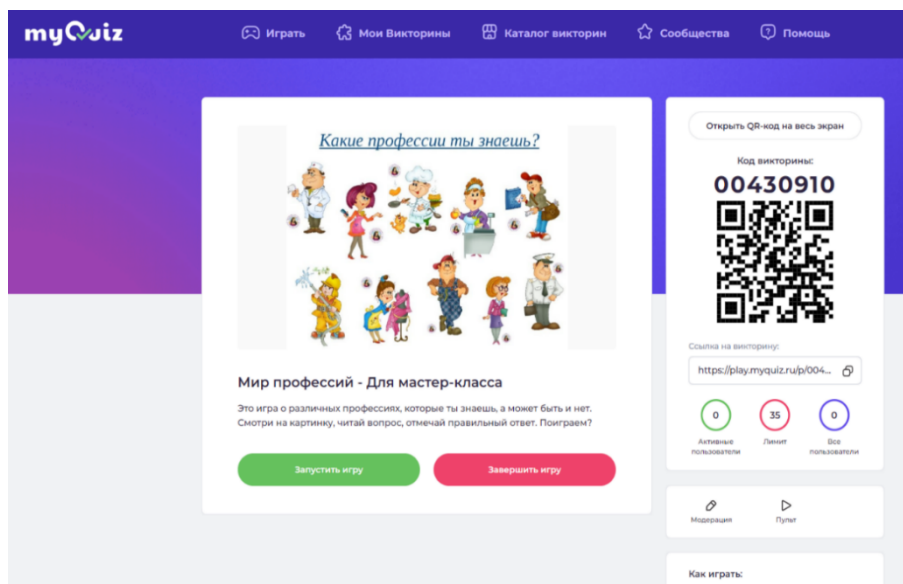


Рисунок 2-Игры для групповых соревнований

Примерное содержание комплекта развивающих онлайн-игр по 3 квизам с названиями профессий представлено в таблице 1.

Таблица 1 – Название профессий по блок-квизам, разработанным на платформе myQuiz

«Время прошлого»	«Время настоящего»	«Время будущего»
1. Резчик льда	1. Дефектоскопист	1. Проектировщик домашних роботов
2. Фонарщик	2. Инженер-робототехник	2. Проектировщик детской робототехники
3. Трубочист	3. Дизайнер одежды и аксессуаров	3. Электрозаправщик
4. Денщик	4. Инспектор ГИБДД	4. Строитель «умных дорог»
5. Бондарь	5. Учитель начальных классов	5. Проектировщик дирижаблей
6. Пастильщица	6. Вожатый	6. Менеджер космотуризма
7. Коробейник	7. Видеомаркетолог	7. Космогеолог
8. Шорник	8. Проводник	8. Дизайнер виртуальных

	пассажирского вагона	миров
9. Водовоз	9. Урбанист	9. Игропедагог
10. Горшечница	10. Мультипликатор	10. Эковожатый

Создание комплектов обучающих игр (наполнение контентом) будет проходить с использованием интернет-сервиса myQuiz – <https://play.myquiz.ru/> компании «WaveAccess».

Единое окно входа на платформу находится на сайте, который будет использоваться для авторизации пользователей и администраторов. Так как проект предполагает привлечение заинтересованных педагогов, то на сайте будет реализована система обмена опытом внедрения и использования обучающих игр, а также новостная лента с презентацией новинок, где пользователи смогут обмениваться вопросами-ответами.

Переход между компонентами платформы будет осуществляться с помощью двухсторонних ссылок, доступных всем пользователям.

Пользователям (в отличие от администратора) будут доступны следующие действия:

- создание личного кабинета;
- вкладка существующих развивающих игр, комплектов обучающих игр (ссылки на <https://play.myquiz.ru/>);
- просмотр контактных данных экспертов;
- непосредственное участие в игре (<https://play.myquiz.ru/>);
- обмен сообщениями с экспертами и другими пользователями в формате «вопрос – ответ»;
- просмотр новостной ленты;
- поэтапная оплата (за 1 игру, за 1 блок-квиз, за 1 комплект игр);
- работа в мобильном приложении «ПрофДвиж» (по такому же алгоритму пользования, что и на сайте).

Это будет не весь функционал площадки для пользователей (в отличие от администратора), а лишь необходимая часть.

Администраторам сайта, помимо вышеперечисленного, будут доступны следующие действия:

- активное участие в обмене сообщениями в формате «вопрос – ответ»;
- модерирование чатов и размещение новостей в ленте;
- размещение новых развивающих игр на платформе и редактирование существующих;
- просмотр аналитических сведений о действиях пользователей на платформе.

Единое окно входа требует разработки и будет состоять из следующих страниц:

- 1) главное окно для предоставления информации о проекте с отдельным окном авторизации/регистрации;
- 2) личный кабинет пользователя для отображения информации о количестве приобретенных игр;
- 3) вкладка для общения пользователей, содержащая общий чат, личные чаты;
- 4) новостная лента;
- 5) разделы доступных развивающих игр по возрастным категориям и темам, а также соответствующие ссылки на них;
- 6) раздел, содержащий информацию о контактах специалистов (для консультативной помощи пользования играми).

Анализ рынка услуг в сфере обучающих игр с использованием онлайн-технологий показал, что большие платформы, направленные на разные целевые педагогические аудитории, не всегда могут точно решить проблему, а то и вовсе клиенты не могут найти решения проблемы использования обучающих игр с помощью онлайн-сервисов.

Таким образом, предполагаем, что наши услуги будут востребованными. Благодаря доступной стоимости предвидится дополнительное увеличение спроса. Всех потенциальных клиентов мы можем разделить на 3 категории: педагоги, родители, обучающиеся. Наполнение контента для всех трех групп

будет разработано в соответствии с их запросами.

Важной задачей разработчиков «ПрофДвиж» является удовлетворение конкретных запросов клиентов-педагогов в области ранней профессионализации детей. Педагоги, сталкиваясь с определенными проблемами в работе, могут проконсультироваться с ведущим специалистом по обучающим играм, чтобы скорректировать какие-либо моменты в образовательном процессе.

Предоставление услуг в системе «ПрофДвиж» будет производиться через личный кабинет. В соответствии с рекомендациями эксперта педагоги будут подбирать себе услуги (покупка игр, доступ-подписка) из предложенных, оплачивать и получать их. Получив услугу один раз, педагог будет постоянно извещаться о новых играх, наполнении контента блок-квизов и комплект-квизов.

Привлечение клиентов-педагогов будет происходить как при помощи рекламы в онлайн-формате, так и во время очных встреч с представителями компании в ходе различных мероприятий, проводимых ЕИ КФУ для педагогов, например, на Международном фестивале школьных учителей (проводится ежегодно на базе ЕИ КФУ). Взаимодействие с потенциальным клиентом может происходить напрямую в Интернете. Далее мы расскажем о нас и о наших преимуществах, о том, почему клиенты должны выбрать именно нас.

Результаты исследования

Используемая нами система позволяет создать квиз-игру, вывести ее на большой экран или экран ноутбука и подключить участников с применением как мобильных устройств, так и других гаджетов.

Основные технические параметры, включая обоснование соответствия идеи, заключаются в том, что онлайн-платформа «ПрофДвиж» нацелена на помощь учителям начальных классов. MyQuiz управления обучением позволяет организовывать учебные испытания и тесты, а также проводить интерактивные учебные занятия.

Инструментами платформы являются презентация продукта на лендинге, в рассылках и других каналах; рассылка потенциальным клиентам – учителям университетской школы Елабужского института КФУ, а также педагогам России; работа с заинтересованными в развивающих играх образовательными организациями (средние общеобразовательные школы, организации дополнительного образования и проч.); проведение анализа использования игр педагогами; формирование решений для наполнения контента новыми данными по обучающим играм.

На кафедре теории и методики дошкольного и начального образования ЕИ КФУ есть личная страница на платформе myQuiz, а также опыт апробации у социальных партнеров (образовательные организации Елабужского и Чистопольского районов Республики Татарстан), что позволит нам на начальном этапе выявить основные затруднения в применении игр на практике, начать формирование системы игр «ПрофДвиж» и определить предварительный состав клиентской базы.

В данное время составлена небольшая база педагогов организаций начального образования Елабужского, Мамадышского и Чистопольского районов Республики Татарстан, которые участвовали в апробации обучающих игр системы «ПрофДвиж». При этом у них не только возникал интерес к использованию онлайн-сервисов и включению готовых игр данной тематики в работу, но и появлялись вопросы приобретения игр. В дальнейшем планируется привлекать аудиторию путем рекламы в мессенджерах, на телевидении, в интернет-ресурсах путем таргетированной рекламы.

Партнерами проекта являются кафедра ТиМДиНО Елабужского института Казанского Федерального Университета, ООО «Промолинк», интернет-сервис myQuiz, руководители общеобразовательных организаций, представители данных учреждений, которые заинтересованы в реализации игровых онлайн-технологий ранней профессионализации детей. Поставщиками ресурсов являются поисковые системы, социальные сети, платформа

«ПрофДвиж», а потенциальными покупателями – педагоги начального общего образования.

В группу по созданию и реализации проекта входят инициативные, мотивированные студенты и магистранты направления подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (профиль Начальное образование). Также к развитию проекта привлечены высококвалифицированные преподаватели кафедры ТиМДиНО Елабужского института КФУ, использующие ведущие научные разработки в области ранней профессионализации и онлайн-возможности в данной сфере.

Заключение

Таким образом, образовательная платформа обучающихся игр «ПрофДвиж» дает возможность педагогам начальной школы:

- вести не только образовательную, но и внеурочную деятельность в игровой форме интерактива;
- работать в сообществе заинтересованных педагогов с целью получения, передачи и накопления опыта;
- приобретать новые обучающие игры для использования в образовательной и воспитательной областях.

Организация обучения в данном формате позволяет педагогам преподносить учебную информацию в интересном младшим школьникам формате, что невозможно сделать с помощью наглядно-практических пособий. Предлагаемое нами учебное онлайн-движение нацелено именно на решение проблем, связанных с темой ранней профессионализации детей 7–11 лет.

Литература

1. Вергелес, Г.И., Денисова, А.А. (2019) Технологии обучения младших школьников. СПб.: Питер.
2. Десять обучающих сайтов для детей. СлонУм (2024) Игровые тренировки, библиотеки, конкурсы – 10 надежных онлайн-платформ. Получено с <https://blog.sloum.ru/dlya-roditeley/10-obuchayuschih-saytov-dlya-detey>

3. Еремеева, О.А., Газизова, Ф.С. (2023) Развивающая игровая среда в процессе ранней профессионализации детей младшего возраста (6–11 лет). *Эффективные практики профориентационной работы в образовательных организациях. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции.* Киров, 78–81.

4. Интерактивные игры для начальной школы (2020) Начальные классы – Сообщество взаимопомощи учителей Педсовет.su. Получено с <https://pedsovet.su/load/554-9-1>

5. Что такое онлайн-обучение (2023) Начальная школа. Международная сеть школ Абакус-центр. Получено с <https://abakus-center.ru/blog/chto-takoe-online-obuchenie>