

## **ПРИОБРЕТЕНИЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗНАНИЙ ШКОЛЬНИКАМИ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**Н. М. Никитёнок**, студент 5 курса БГУ,  
**Е. А. Старовойтова**,  
студентка 3 курса ГИУСТ БГУ

Научный руководитель:  
кандидат социологических наук,  
доцент **Н. Н. Красовская** (ГИУСТ БГУ)

21 век общепризнанно назван веком информационных технологий. Еще несколько десятилетий назад современные технологии казались чем-то фантастическим и очень далеким. Однако с развитием мобильной связи и появлением Интернета перед человеком открылись новые возможности и достижения техники быстро стали частью нашей повседневной жизни, постепенно становясь тоньше, удобнее и умнее. Мобильные телефоны, ноутбуки, планшеты и прочее оснащение имеют разные функции: от калькулятора и видеосвязи до создания 3D-реальности и отслеживания биоритмов.

Увлеченность Интернетом и мобильными приложениями стала уже характеристикой молодого

поколения. Никого не удивляет совсем юный школьник, умело пользующийся мобильным телефоном или планшетом. Родителей и учителей пугает тот факт, что современные дети и подростки столько времени проводят в играх и Интернете, порой забывая про уроки и сон. Ведь в таком возрасте очень важно получать образование и развиваться. Несмотря на то что глобальная сеть полна образовательных порталов, где можно делать домашнее задание, найти пропущенный школьный материал или учить языки, особый интерес у школьников они не вызывают. Согласно данным сайта популярной антивирусной программы ESET NOD32, «больше половины школьников проводят в Интернете буквально круглые сутки. Это выяснила международная антивирусная компания ESET (Словакия) в ходе опроса российских пользователей» [2]. Эта цифра вызывает беспокойство, ведь чрезмерное увлечение социальными сетями, онлайн-играми и развлекательными порталами не только негативно сказывается на образовании ребенка, но и может нести в себе информационные угрозы: распространение персональных данных несовершеннолетних, кибербуллинг, кибермошенничество и др. В связи с этим некоторые родители запрещают школьникам и вовсе пользоваться Интернетом. Однако на сегодняшний день это не может быть эффективным решением проблемы.

Сейчас перед нами, скорее, стоит задача научить подрастающее поколение использовать свои мобильные телефоны, компьютеры и планшеты не только для развлечения, но и для саморазвития и самообразования.

Для решения этой проблемы мы предлагаем проект образовательно-развлекательной платформы «Семь пядей», включающий в себя сайт и мобильное приложение. Целевая аудитория: учащиеся 6–11 классов общеобразовательных учреждений. Пользователям будет предложено решать задания различной сложности, в соответствии с их возрастом (учебным классом), в рамках нескольких блоков дисциплин: естественный (биология, химия, география), точный (математика, физика, информатика), языковой (английский, русский и белорусский языки и литература), гуманитарный (история, обществоведение), прикладной (основы безопасности жизнедеятельности, правовые основы) и «Мая Беларусь» (знания об истории, культуре, географии Республики Беларусь). Задания будут основываться на знаниях из школьной программы, позволят повторять пройденный материал, а также будут затрагивать тематику права, здорового образа жизни и культуры, истории, достижений Республики Беларусь. В соответствии с результатами, учащимся будет предоставлена информация о более или менее успешно усвоенных предметах, темах, нуждающихся в повторении, а также области интересов. Эта информация будет доступна родителям на сайте проекта, где они смогут увидеть склонность своего ребенка к определенным дисциплинам и помочь в усвоении имеющихся пробелов в знаниях. Кроме того, родителям и детям будет предложена возможность определения склонности интересов ребенка к той либо иной области деятельности, а также услуги профинформирования, профконсультирования и профориентации. Тем самым приложение будет способствовать профессиональному становлению будущих выпускников, ведь на этом отрезке жизни идет старт профессионального становления. Началом данного процесса является зарождение профессионально-ориентированных

интересов и склонностей у детей под влиянием родственников, учителей, сюжетно-ролевых игр и учебных предметов (0–12 лет). Затем следует формирование профессиональных намерений, которое завершается осознанным, желанным, а иногда и вынужденным выбором профессии [2]. Для создания мотивации и интереса к программе задания будут иметь умеренную сложность и актуальность, приложение будет простым в использовании, а также будет введена рейтинговая система, в соответствии с которой за выполнение каждой серии заданий пользователю будет начисляться определенное количество баллов, которые не только будут отображать его место в общем рейтинге, но и будут давать возможность выиграть призы, получить скидки на дополнительные услуги и возможности приложения. Параллельно будет проходить организация тематических конкурсов и мероприятий, направленных на развитие творческой инициативы и получение новых знаний. Финансовое обеспечение проекта планируется организовать посредством создания платного контента с дополнительными услугами и привлечением спонсоров, предоставляющих призы для пользователей.

Таким образом, создание образовательно-развлекательной платформы «Семь пядей» преследует следующие цели: помощь школьникам в освоении общих знаний школьной программы, пропаганда культурно-исторических ценностей Республики Беларусь, распространение знаний о безопасной жизнедеятельности и праве, содействие профессиональному становлению будущих выпускников.

### Литература

1. Толчек, В. А. Современная психология труда : учеб. пособие / В. А. Толчек. – 2-е изд. – СПб. : Питер, 2010. – 432 с.
2. Более 50 % школьников «живут» в сети круглосуточно [Электронный ресурс] // ESETNOD 32. – М., 2016. – Режим доступа: <https://www.esetnod32.ru/company/press/center/boleee-50-shkolnikov-zhivut-v-seti-kruglosutochno/> – Дата доступа: 26.02.2016.