



Project technology in students' independent activity

Olga GIZATULINA¹

Gulistan State University

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 2021
Received in revised form
20 March 2021
Accepted 15 April 2021
Available online
20 May 2021

Keywords:

educational project,
project activity,
network project,
network technologies,
web quest,
joint activity in the network,
independent work.

ABSTRACT

The implementation of the requirements for the organization of extracurricular activities in higher educational institutions is characterized by the search and formation of new pedagogical technologies aimed at creating conditions for students' self-realization. The article describes how to use the Internet to solve the problems of developing and organizing educational projects, including: creating or (using) the shell of the Google service for the project; attracting students (teachers) to an already functioning project.

2181-1415/© 2021 in Science LLC.

This is an open access article under the Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru>)

Талабаларнинг мустақил фаолиятида лойиҳа технологияси

АННОТАЦИЯ

Калит сўзлар:

ўқув лойиҳаси,
лойиҳа фаолияти,
тармоқ лойиҳаси,
тармоқ технологиялари,
веб-қидирув,
тармоқда биргаликдаги
фаолият,
мустақил иш.

Олий ўқув юртларида синфдан ташқари ишларни ташкил этишга қўйиладиган талабларни амалга ошириш талабаларнинг ўз-ўзини англашлари учун шароит яратишга қаратилган янги педагогик технологияларни излаб топиш ва шакллантириш билан характерланади. Мақола таълим лойиҳаларини ишлаб чиқиш ва ташкил этиш муаммоларини ҳал қилиш учун интернетдан қандай фойдаланишни тасвирлайди, жумладан: лойиҳа учун Google хизматининг қобиғини яратиш ёки (фойдаланиш); талабаларни (ўқитувчиларни) аллақачон ишлайдиган лойиҳага жалб қилиш.

¹ Senior Lecturer, Gulistan State University, Gulistan, Uzbekistan.

Проектная технология в самостоятельной деятельности студентов

АННОТАЦИЯ

Ключевые слова:

учебный проект,
проектная деятельность,
сетевой проект,
сетевые технологии, в
еб-квест,
совместная деятельность
в сети,
самостоятельная работа.

Реализация требований к организации внеурочной деятельности в высших учебных заведениях характеризуется поиском и формированием новых педагогических технологий, направленных на создание условий для самореализации студентов. В статье рассказано как с помощью сети Интернет можно решить задачи по разработке и организации учебных проектов, в том числе: создание или (использование) оболочки сервиса Google для проведения проекта; привлечение учащихся (педагогов) к уже функционирующему проекту.

ВВЕДЕНИЕ

Инновационные преобразования в современном обществе требуют быстрого адекватного реагирования на происходящее вокруг нас. В настоящее время становится все более очевидным разрыв между стремительным развитием общественной жизни и традиционной системой образования. Постепенно меняется само понятие «образование». Если раньше оно отождествлялось с неотрывно организованным и более или менее продолжительным процессом обучения, то теперь, в расширенной трактовке под образованием понимается все, что имеет своей целью изменить установки и модели поведения людей путем передачи им новых знаний, развития новых изменений и навыков, ценностных установок.

Концепция развития системы высшего образования Республики Узбекистан до 2030 года ставит приоритетным направлением внедрение в образовательный процесс **смешанных форм обучения**, а также современных образовательных технологий.

Смешанное обучение (blended learning) – образовательный подход, который совмещает обучение с участием педагога и онлайн обучение. Смешанное обучение предполагает элементы самостоятельного контроля учеником образовательного маршрута, времени, места и темпа обучения, а также интеграцию опыта обучения с учителем и онлайн. Эта технология начала развиваться с 2006 года, с выхода книги *К. Дж. Бонка и Ч.Р. Грэхема «Справочник смешанного обучения»*. В наше время в образовании цифровые сервисы используют 54% педагогов (по данным 2017 года) [2].

Использование дистанционных образовательных технологий – это не модное веяние времени, обусловленное появлением современных гаджетов. На самом деле, это качественно новый уровень взаимодействия между преподавателем и студентом. Современным обществом востребована активная личность, способная ориентироваться в бесконечном информационном потоке, готовая к непрерывному саморазвитию и самообразованию. В такой ситуации педагог получает новую роль – роль проводника знаний, помощника и консультанта. Знания же выступают не как цель, а как способ развития личности.

Очень важным является внедрение в систему обучения *проектных технологий, Web-квестов* на этапе выполнения самостоятельных работ студентов, с использованием *сервисов Google и облачных технологий*.

Современное образование определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность обучающегося, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности студента, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких технологий является квест-технология. Об этом пойдет речь в нашем исследовании.

ЛИТЕРАТУРА И МЕТОДОЛОГИЯ

Интерес к дистанционному обучению отмечается с конца XX века и не утрачен до сих пор. Дистанционным обучением, разработкой теоретико-категориальной системы занимались российские ученые А.А. Андреев, А.А. Ахayan, М.Е. Бершадский, В.В. Вержбицкий, Н.В. Демкин, А.Д. Иванников, Ю.Л. Деражне, В.Г. Кинелев, В.С. Леднев, В.С. Лазарев, Е.С. Полат, Э.А. Манушин, И.В. Овсянников, В.В. Попов, В.Н. Солдаткин, Ю.Б. Рубин, В.М. Филиппов, А.В. Хуторской и др. В настоящее время в отечественном образовании накоплен большой опыт эффективного использования дистанционного обучения в профессиональном образовании.

Проблемами организации и внедрения в образовательный процесс технологии смешанного обучения занимались зарубежные исследователи Дарлин Пейнтер, Дональд Кларк, Пурнима Вилиатан, Ребекка Воган Фрази, Роджер Шанк, Эллисон Роззетт.

В начале XX века Д. Дьюи и его последователями (Э. Паркхерстом, У. Килпатриком, Е. Коллинсом) был разработан метод проектов – «метод учения посредством делания». В России группа педагогов под руководством С.Т. Шацкого стала использовать этот метод на практике.

Шацкий Станислав Теофилович (1878–1934) советский и русский педагог, специалист по проблемам школы, Метод проектов также изучен в трудах Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина и других ученых.

ОБСУЖДЕНИЕ И РЕЗУЛЬТАТЫ

На современном этапе в образовании, актуальным является внедрение в организацию самостоятельной деятельности студентов современных инновационных технологий. Под самостоятельной деятельностью студентов следует понимать образовательную деятельность, осуществляемую в формах, отличных от аудиторной, и направленную на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы высшего образования. При этом важно учитывать наличие различных образовательных ресурсов как внутри образовательного учреждения, так и за его пределами, основываясь при организации внеурочных форм образовательной деятельности на современных информационных технологиях. Привлечение активных **сетевых технологий** в образование позволяет не только организовывать продуктивное взаимодействие, но и формировать электронную образовательную среду, в которой возникают новые отношения между ее участниками.

В связи с активным освоением сетевых технологий все большую актуальность для организации открытой образовательной среды приобретают сетевые образовательные web-квесты как форма организации проектной деятельности учащихся, которая подразумевает сетевое взаимодействие, имеющее общую проблему, цель, согласованные методы, способы деятельности, направленные на достижение совместного результата.

Квест – приключенческая игра (англ. Quest – поиски, англ. Adventure – приключение), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

В мифологии и литературе понятие «квест» вначале определяло один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий (например, «Миф о 12 подвигах Геракла», «Миф о Персее»). Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола - поиски Святого Грааля. Примером квеста в современной литературе можно назвать роман-эпопею английского писателя Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец» и роман Б. Акунина «Квест» [1].

В 1970 годах термин «квест» был позаимствован разработчиками компьютерных игр, целью которых являлось движение по игровому миру к определенной цели. Достижение цели возможно только в результате преодоления различных препятствий путем выполнения заданий, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

В 1995 году в Сан-Диего Берни Доджем и Томом Марчем была разработана концепция веб-квестов, то есть квестов с использованием информационно-коммуникационных технологий и сети Интернет. Веб-квест определяется ими как «вид справочно-ориентированной деятельности учащихся с использованием Интернет-ресурсов». В концепции Б. Доджа и Т. Марча определено, что квесты предназначены для развития у учащихся и учителей умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию.

Проблемой определения, создания и использования квестов в образовательном процессе активно занимаются зарубежные ученые:

Таб. 1 Определения понятия «квест»

Автор	Определение
Быховский Я.С.	Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.
Гриневич М.С.	Медиаобразовательные квесты – это новая и перспективная технология в медиадидактике.
Федоров А.В., Новикова А.А., Колесниченко В.Л., Каруна И.А.	Веб-квест – это образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-страницы.
Шмидт В.В.	Квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с их будущей профессией.
Кузнецова Т.А.	Квест – это пример организации интерактивной образовательной среды.
Яковенко А.В.	Веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
Шевцова О.Г.	Квест – это ориентированная на решение проблемы деятельность.
Гончарова Н.Ю.	Квест – это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет.

Таким образом, квест является **игровой педагогической технологией**, т.е. игровой формой взаимодействия педагога и учащихся, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Структура игры (как деятельность) включает в себя: *постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов*. Структура игры (как процесс) определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет (содержание) – сфера деятельности, условно созданная в игре. Рассмотрим определяющие характеристики игровой технологии квеста.

Таб. 2. Определяющие характеристики игровой технологии квеста

Название технологии	Особенности	Роль педагога	Формы организации образовательного процесса
Квест-технология	<ul style="list-style-type: none"> – осуществление образовательных задач через игровую деятельность; – внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося; – целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося; – исследовательский характер образовательной деятельности; – развитие информационной и медиаграмотности. 	<p>Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д.</p>	<p>Образовательные игры, творческая деятельность учащихся, познавательная и поисковая деятельность обучающихся, индивидуальная и коллективная работа.</p>

В литературе также существуют два варианта понимания веб-квестов:

1. **Веб-квест по типу «метода проектов»** – прослеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы; каждая группа получает свое проблемное задание, а также набор веб-ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания, должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, виртуальный словарь). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса/задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта. **Метод проектов** – способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологию), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом [4. С. 6].

2. **Веб-квест по типу «соревнования»** – педагог создает интересный сюжет; учащиеся (индивидуально или коллективно, согласно сюжету) выполняют задания (поиск информации, раскрытие тайны). Все задания выполняются для достижения цели (отгадать пароль, найти сокровища). Основной акцент в таком виде квеста: поиск ответов

при помощи анализа Интернет-источников. **Соревнования** – отношения, складывающиеся в процессе совместной деятельности людей, выражающиеся во взаимном стимулировании активности друг друга и в конечном увеличении полезных результатов совокупных действий и тех и других.

Необходимо отметить, что один и тот же квест может быть классифицирован по нескольким параметрам одновременно.

Таким образом, метод проектов (квестов) способствует **развитию общекультурных компетенций**, значимых при решении профессиональных задач:

- способность самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности, в том числе с помощью информационных технологий;
- готовность к самостоятельной, индивидуальной работе (самообучение и самоорганизация);
- готовность к принятию решений в рамках своей профессиональной компетенции;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (обязательно проведение защиты проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Технология квестов позволяет повысить уровень профессиональных компетенций за счет увеличения доли учебного времени, отведенного на выполнение самостоятельной работы.

Актуальность методики «квест» связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно – коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия.

Цель проектной технологии «квест» заключается в изменении привычных стереотипов организации самостоятельных работ студентов. Благодаря использованию проектной технологии обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения в выборе тем и ее представлении для обсуждения. В пространстве квеста обучающиеся постигают элементы практической работы.

Задачами проектной технологии являются развитие креативного мышления; раскрытие творческого потенциала; формирование навыков рационального использования учебного времени; стимулирование познавательной мотивации. Технология квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

• **Наглядность** включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.

• **Мультимедийность** добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов.

• **Интерактивность** объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность обучающимся полнее раскрывать свои способности.

Преимуществом квеста является использование активных методов обучения. Квест-проект может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Структура образовательного квеста может быть следующей: *введение* (в котором прописывается сюжет, роли); *задания* (этапы, вопросы, ролевые задания); *порядок выполнения* (бонусы, штрафы); *оценка* (итоги). Технология «Квест» способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения [3].

Нами был разработан *Web-квест «ВСТРЕЧА С СЕРЕБРЯНЫМ ВЕКОМ»* [5]. При разработке квеста мы активно пользовались сервисами Google. Онлайн-сервисы для ВУЗов от Google обладают рядом достоинств, что дает возможность использовать их в любой образовательной среде, где есть сеть Интернет. **Blogger** – это веб-инструмент, с помощью которого можно быстро и легко размещать сообщения в Сети. Это лидер среди средств публикации материалов в Интернете – создание так называемых веб-блогов или блогов. Наш квест был создан при помощи веб-инструмента **Blogger**.

Образовательный квест адресован студентам третьего курса, осваивающим программу учебной дисциплины «История русской литературы XX века», соответствующую программе для направления: 5111300 – Родной язык и литература (русский язык и литература в иноязычных группах) как вид самостоятельной исследовательской работы. Выбор технологии обоснован **актуальностью** информационно-коммуникационных технологий в образовании, третьей инициативе – повышению навыков населения и молодежи по использованию компьютерных технологий и интернета. (О пяти инициативах Президента Республики Узбекистан Шавката Мирзиёева, 19 марта 2019 года). В ходе выполнения квеста студенты должны были ответить на основной вопрос: **«В чем состоит феномен Серебряного века?»**.

ЗАДАНИЕ КОМАНДАМ:

Делятся на 5 команд. У каждой команды своя роль. Творческий отчет (презентация, текст эссе, видеоролики, таблица, коллекция символов века) команда размещает на своей странице веб-сайта [5].

Предлагаемые роли:

«Историки» изучают исторический фон, на котором сформировался феномен «Серебряного века, составляют хронологическую таблицу: «Исторические события рубежа веков», и находят отражение главных исторических событий в стихах поэтов «Серебряного века».

«Искусствоведы» готовят презентацию о русской культуре рубежа 19–20 веков: живописи, театре, балете, опере.

«Литературоведы» изучают творчество поэтов «Серебряного века» и создают видеоролик об одном из самых ярких представителей символизма, акмеизма, футуризма, имажинизма.

«Журналисты» пишут эссе «О времени и о себе...» от имени очевидцев происходившего и составляют к эссе видеоряд.

«Коллекционеры» изучают жизнь и творчество поэтов и составляют «коллекцию» предметов – символов века, подбирают к каждому «экспонату» соответствующие стихотворные строки.

В процессе работы над сетевым проектом студенты обменивались информацией, результатами собственных и совместных разработок, размещая их на сайте, совместно редактировать документы, таблицы, презентации, получая, таким образом, сетевые

образовательные продукты. Основной площадкой для деятельности в сетевом проекте является **сайт проекта**, на котором возможны не только совместный сбор, систематизация и обмен информацией, но и мониторинг промежуточных и итоговых результатов, организация рефлексии.

Для реализации проектов в сети студент должен быть готов к следующим видам деятельности:

- самостоятельному изучению учебных материалов (ссылки на информационные материалы, словари терминов и т.п.),
- прохождению промежуточного и итогового тестирования в системе электронного мониторинга;

- выполнению творческих заданий, самостоятельных работ в режиме совместного редактирования документов и использования сервисов интернета;

- использованию мультимедийных средств и сервисов при защите проектов

Работая в сетевом проекте, студенты овладевает компетентностями в различных образовательных областях и дистанционными компетенциями, такими как:

- эффективные способы организации времени для собственного образования;

- применение компьютерных средств и новых информационных технологий в различных предметных и метапредметных областях для создания творческого образовательного продукта;

- использование Интернета для коммуникаций и поиска информации;

- использование облачных технологий;

- сетевой этикет.

Эффективная организация сетевого проекта базируется на основах проектной деятельности, берущих свое начало в реальном образовательном пространстве, в междисциплинарных проектах, имеющих выход в виртуальное пространство образовательного учреждения и в сеть интернет.

Нами проведено **исследование** готовности студентов к работе в цифровой образовательной среде. Студентам третьего курса предлагались вопросы для самоанализа компетенций в области владения информационно-коммуникационными технологиями. Анализ результатов анкетного опроса показал, что увеличилось число студентов, владеющих базовыми навыками работы на компьютере, в сети Интернет, активно использование сервисов Google, облачных технологий.

В работе над квестом студенты активно использовали сервисы: **Документы Google, Google Календарь, Blogger, Google Видео, Google Диск, Почта Gmail, Microsoft Office** – офисный пакет приложений, созданных корпорацией Microsoft.

Результаты анкетного опроса также показали, что на сегодняшний день недостаточное количество студентов владеют приемами для организации самостоятельной работы с использованием ресурсов и цифровых технологий, 10% студентов, ответивших на вопросы анкеты, не знают, что такое «облачные» сервисы и «облачные» технологии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, сетевой образовательный проект понимается нами как продолжение и расширение междисциплинарного проекта, берущего свое начало в аудиторной деятельности.

Творческое мышление позволяет учащимся видеть и находить связи между различными явлениями и процессами, устанавливать взаимосвязь и взаимодействие, а

значит, решать сложные задачи. Формулировка и разнообразие заданий в рамках технологии образовательного квеста позволяют избежать поиска готового ответа, что подталкивает к самостоятельному анализу и синтезу информации и является важным фактором в процессе развития творческого мышления у учащихся.

Результат организации образовательной проектной деятельности в сетевом формате происходит выстраивание активной образовательной среды, обеспечивающей учащимся сопровождение, поддержку и социальные пробы на протяжении всего периода обучения. А это уже выход на заданный образовательный результат – индивидуальный образовательный маршрут. В этом случае одна из главных задач педагога – способствовать «формированию активной учебно-познавательной деятельности обучающегося, его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию».

Эффективность использования интернет-технологий в организации самостоятельной работы высока и напрямую зависит от степени сформированности информационной культуры преподавателя и студентов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ:

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М.: 2004.

2. Гизатулина О.И. «Перевернутый» класс – инновационная модель обучения / О.И. Гизатулина. – Текст: непосредственный // Инновационные педагогические технологии: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2017.). – Казань: Бук, 2017. – С. 116–118. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/214/12239/> (дата обращения: 11.04.2021).

3. Гизатулина Ольга Ивановна. Интеграция педагогических и веб-технологий в образовательный процесс // Вестник науки и образования. 2020. № 25-1 (103). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-pedagogicheskikh-i-veb-tehnologiy-v-obrazovatelniy-protsess> (дата обращения: 11.04.2021).

4. Полат Е.С. Метод проектов в интернет образовании / Полат Е.С., ИосоРав. – 2012. Электронный ресурс: <https://moi-serebro.blogspot.com/>.