



## ВЕБ-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ИНФОРМАЦИОННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ

**Болтаева Барнохон Хомиджоновна**

Тошкент фармацевтика институти, Тошкент ш.  
Ўзбекистон Республикаси

**Абдукадиров Пўлат Анварович**

Тошкент фармацевтика институти, Тошкент ш.  
Ўзбекистон Республикаси

**Абдужалилов Азаматжон Козимжонович**

Тошкент фармацевтика институти, Тошкент ш.  
Ўзбекистон Республикаси

**Аннотация.** Глобальная информационная социальность ставит целью в образовательной системе воспитать индивидуальное поколение, способное принимать решения и нести ответственность за действия в жизни и профессиональной сфере в высокоразвитой информационной среде, эффективно использовать ее возможности и защищать от негативных действий. Обучение в школе должно обеспечивать информационную компетентность учащихся.

**Ключевые слова.** Основная цель – создание преимуществ использования веб-квеста в технологии уроков и модуля работы говорения и стилей его преподавания, как источника развития информационного поля и его посещаемости.

**Abstract:** Global information sociality aims to educate an individual generation in the educational system, capable of making decisions and taking responsibility for actions in life and the professional sphere in a highly developed information environment, effectively using its capabilities and protecting against negative actions. Education in school should ensure the information competence of students.

**Key words:** The main goal is to create advantages of using a web quest in the technology of lessons and a module of work on speaking and styles of its teaching, as a source of development of the information field and its attendance.

Глобальная информатизация общества ставит перед системой образования проблему подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений и ответственному действию, к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, эффективному использованию ее возможностей и защиты от негативных воздействий. Обучение в школе должно обеспечить формирование у обучающихся информационной компетенции, знаний и умений, способов информационной деятельности модуля сказуемого и его типов обучения, которые потребуются им в будущем.

Формирование навыков информационной деятельности — задача не только содержания образования, сколько используемых технологий обучения и деятельности модуля сказуемого и его типов обучения. Одна из них — технология ВЕБ -квестов. Изучение, овладение и применение на практике такой технологии очень актуальны.

Основная цель — раскрыть особенности использования ВЕБ-квестов на уроках технологии и деятельности модуля сказуемого и его типов обучения.и как средства развития информационной деятельности у учащихся.

В классическом понимании ВЕБ-квест (web-quest) — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются Интернет-ресурсы. Как отмечает В. Шмидт, ВЕБ-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, связано с учебной деятельностью при изучении сказуемого.

Фактически, ВЕБ-квест является дидактической структурой, в рамках которой преподаватель формирует поисковую деятельность учащихся, задает параметры этой деятельности и определяет ее временные пределы. При этом преподаватель перестает быть «источником знаний», создает необходимые

условия для поиска информации, а студенты превращаются из пассивных объектов учебной деятельности в её активных субъектов. По сути, ВЕБ-квест является интерактивным процессом, в ходе которого учащиеся проявляют мотивы к самостоятельному добыванию необходимых знаний.

Итак, технология ВЕБ-квест — это совокупность методов и приемов организации исследовательской деятельности, для выполнения которой студенты осуществляют поиск информации, используя Интернет-ресурсы с практической целью. Такая технология позволяет работать в группах (от трех до пяти студентов), развивает конкурентность и лидерские качества каждого, повысит не только мотивацию к процессу получения знаний, но и ответственность за результаты деятельности и презентацию. *Эту технологию можно использовать независимо от изучаемой темы, главное — иметь доступ к Интернету.*

Под Интернет-ресурсом может пониматься как сайт (хост), так и определенный раздел сайта. Обзор Интернет-ресурсов для ознакомления с учебной информацией и возможность использовать их с максимальной пользой может служить базой для тренировки и развития умений анализа, синтеза и оценки информации, развитию критического и творческого мышления учащихся. Привлечению Интернета к учебному процессу предшествует мониторинг Интернет-ресурсов: автор Интернет-ресурса (частное лицо, учебное заведение и т. д.); цель его создания (объяснить, информировать, убедить в чем-то и т. п.); использование владельцами Интернет-ресурса и приемов убеждения, пропаганды; объективность представленных фактов на данном Интернет-ресурсе; наличие логической структуры гиперссылок.

По мнению Н. Кононец и Е. Китмановой технология ВЕБ-квест реализуется через такие этапы:

- Определение темы. Преподаватель задает тему при изучении сказуемого и создает проблемную ситуацию, при помощи КЕЙС - СТАДИ. Это наиболее

ответственный момент, потому что необходимо достаточно четко и доступно определить роли участников. Например, преподаватель априори задает роли студентам или сценарий ВЕБ-квеста, предлагает предварительный план работы и осуществляет обзор всего ВЕБ-квеста.

- **Вербализация задачи.** Преподаватель вербализирует конкретную задачу в рамках выбранной темы, что является понятным, интересным и осуществимым. При этом он четко определяет итоговый результат самостоятельной работы студентов, задает серию вопросов, на которые нужно найти ответы, очерчивает проблему, которую нужно решить, определяет позицию, которая должна быть защищена, и указывает на другую деятельность, направленную на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации.

В. Dodge классифицирует задачи для ВЕБ-квестов по следующим типам: задания для объяснения, исследовательские задачи (проект-задание), оценочные, креативные, аналитические, научные задачи, задания для самопроверки (самопознание), компиляция, достижения консенсуса, журналистское задание, детектив (ломать или таинственное задание).

- **Подбор Интернет-ресурсов.** Преподаватель заранее подбирает и предлагает студентом список ссылок на Интернет-ресурсы (названия ВЕБ-сайтов по указанным адресам и краткой аннотацией). Такая подборка создается для того, чтобы студенты учились использовать полученную информацию с практической целью.

- **Поиск информации.** Студенты начинают сам процесс поиска необходимой информации в Интернете, пользуясь при этом описанием процедуры работы (методические рекомендации, разработанные учителем), которую необходимо выполнить каждому студенту самостоятельно.

- **Презентация.** После этого учащиеся должны подготовить презентацию ВЕБ-квеста (результат — локальный ВЕБ-сайт на сервере учебного заведения)

или Интернет-страница), где целесообразно сообщить тему, цель, средства создания, использованы Интернет-ресурсы, перспективные направления работы над темой.

- Оценка выполненной работы самими студентами. Критерии оценки могут быть разными. По сути, в оценке суммируется опыт, полученный студентами в процессе самостоятельной работы. Иногда полезно по окончании включить риторические вопросы, которые будут стимулировать активность учащихся во внеурочное время, очерчивая перспективы дальнейших поисков.

Фактически, в результате обучения по этой технологии студенты должны создать собственный ВЕБ-квест — ВЕБ-страницу (отдельный документ в сети Интернет, который имеет свой адрес, или в локальной сети учебного заведения), или ВЕБ-сайт (группу взаимосвязанных ВЕБ-страниц, посвященных конкретной тематике). В целом, ВЕБ-квест как образовательный продукт, созданный студентами, является своеобразным ВЕБ-узлом, выполненным в специальных программных приложениях (MicrosoftFrontPage, Publisher и т. п.), или средствами бесплатных хостингов (типа <http://ucoz.ua/>), что представляет собой полноценное гипертекстовое среду.

В целом же оценивание работ студентов должна сводиться к таким трем главным критериям: понимание темы, результат работы, творческий подход.

Таким образом, технология ВЕБ-квестов учит находить необходимую информацию, осуществлять ее анализ, систематизацию и решать поставленные задачи.

Различают два типа ВЕБ-квестов:

- для кратковременной работы при изучения сказуемого (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия)
- для длительной работы при изучения сказуемого (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год).

Особенностью образовательных ВЕБ-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных ВЕБ-сайтах. Кроме того, результатом работы с ВЕБ-квестом является публикация работ учащихся в виде ВЕБ-страниц и ВЕБ-сайтов (локально или в Интернет). Задания WEB – квеста представляют собой отдельные блоки вопросов и перечни адресов в Интернете, где можно получить необходимую информацию. Вопросы сформулированы так, чтобы при посещении сайта учащийся был вынужден произвести отбор материала, выделив главное из той информации, которую он находит.

Впервые термин «ВЕБ-квест» был предложен летом 1995 г. Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Ученый разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных предметов на разных уровнях обучения.

К основным требованиям к образовательному ВЕБ-квесту, предназначенному для самостоятельной работы с ним учащегося, можно отнести следующие. ВЕБ-квест должен иметь:

- Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников (например, "Ты - детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия" и пр.) или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
- Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
- Список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в

Интернет, адреса ВЕБ-сайтов по теме), необходимых для выполнения учащимся задания. Этот список должен быть аннотированным.

- Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому учащемуся при самостоятельном выполнении задания (этапы).
- Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" ВЕБ-страниц - для избежания технических трудностей при создании ими самостоятельных страничек как результата изученного ими материала и др.).
- Заключение, в котором суммируется опыт, который будет получен учащимися при выполнении самостоятельной работы над ВЕБ-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

Выделяют следующие этапы работы над ВЕБ-квестом:

1. На первом этапе преподаватель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними студент углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы студент мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько студентов, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.

Распределяются роли в команде:

по 1- 4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

2. На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов при изучении сказуемого на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Студенты приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

3. На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде WEB – сайта,

html – странички, слайд-шоу, буклета, анимации, Пастера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

4. Обсуждение результатов работы над WEB – квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. Команда выдвигает человека, который будет защищать проект. Преподаватель может порекомендовать выступить студенту, чей вклад в работу минимален в силу каких-то причин (это может быть отсутствие дома компьютера или выхода в Интернет, неуверенная работа в HTML - или графических редакторах, слабое логическое и аналитическое мышление). Такой студент, осознавая ответственность перед всей командой, приложит все усилия, чтобы изучить материал, разобраться в проблеме, достойно представить проект, и, тем самым, получит хоть малое, но приращение своих профессиональных компетенций. На этом этапе закладываются такие черты личности как, ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимно поддержка и умение выступать перед аудиторией. В завершении работы над проектом, после подведения итогов,

важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

Работа с WEB – квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и химическую эрудицию. Реальное размещение ВЕБ-квестов в сети в виде WEB-сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов

#### **ВЕБ-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся**

Сейчас в учебных заведениях большинство учащихся свободно пользуются современными информационными технологиями, это упрощает для них процесс поиска информации, обработки ее и предоставления в различных презентативных формах. Поэтому использование в проектной деятельности студентов компьютера как инструмента творческой деятельности способствует достижению нескольких целей:

- повышение мотивации к самообучению;
- формирование новых компетенций;
- реализация креативного потенциала;
- повышение личностной самооценки;
- развитие невостребованных в учебном процессе личностных качеств (например, поэтические, музыкальные, художественные способности).

В настоящее время в различных сферах деятельности ощущается нехватка специалистов, способных самостоятельно и в команде решать возникающие проблемы, делать это с помощью Интернета. Поэтому работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как ВЕБ-квест, разнообразит учебный процесс, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций:

- использование ИТ для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, ВЕБ-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.);
- самообучение и самоорганизация;
- 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 предзащит и защит проектов с выступлениями авторов, с вопросами, дискуссиями).

Итак, что же такое ВЕБ-квест?

«Образовательный ВЕБ-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие ВЕБ-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Различают два типа ВЕБ-квестов:

для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год). Особенностью образовательных ВЕБ-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных ВЕБ-сайтах. Кроме того, результатом работы с ВЕБ-квестом является публикация работ учащихся в виде ВЕБ-страниц и ВЕБ-сайтов (локально или в Интернет)» (Быховский Я.С. «Образовательные ВЕБ-квесты»).

- *Пересказ* – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников *в новом* формате: создание презентации, плаката, рассказа.

- *Планирование и проектирование* – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- *Самопознание* – любые аспекты исследования личности.
- *Компиляция* – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
- *Творческое задание* – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
- *Аналитическая задача* – поиск и систематизация информации.
- *Детектив, головоломка, таинственная история* – выводы на основе противоречивых фактов.
- *Достижение консенсуса* – выработка решения по острой проблеме.
- *Оценка* – обоснование определенной точки зрения.
- *Журналистское расследование* – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
- *Убеждение* – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
- *Научные исследования* – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

**Структура ВЕБ-квеста, требования к его отдельным элементам**

*Ясное вступление*, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

*Центральное задание*, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

*Список информационных ресурсов* (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса ВЕБ-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

*Описание процедуры работы*, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

*Описание критериев и параметров оценки ВЕБ-квеста.* Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в ВЕБ-квесте.

*Руководство к действиям* (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" ВЕБ-страниц и др.).

*Заключение*, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над ВЕБ-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

#### Этапы работы над квестом

##### Начальный этап (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

##### Ролевой этап

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над ВЕБ-квестом

происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

#### **Заключительный этап**

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Реальное размещение ВЕБ-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

#### **Критерии оценки работ учащихся**

Опыт показывает, что самыми суровыми судьями работ являются сами учащиеся. Здесь важно в заключительном этапе, когда производится публичное представление выполненных работ, организовать конструктивное обсуждение. Открытое оценивание собственной работы и работы коллег позволяет учиться быть корректными в высказывании замечаний, определять наиболее интересные находки в выполненных заданиях, формулировать собственные критерии оценивания.

В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

#### ***Список литературы:***

1. О. Гапеева “Средство развития навыков информационной деятельности” М. 2015г.
2. Г. Шаматов “Развития информационной деятельности” М. 2016г.
3. [www. pedagog. uz](http://www.pedagog.uz)