

ПРОЕКТНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВУЗА

*Абдувахобов Искандер*

*студент Гулистанского государственного педагогического  
института*

*Аннотация.* реализация требований к организации самостоятельной деятельности студентов в высших учебных заведениях характеризуется поиском и формированием новых педагогических технологий, направленных на создание условий для самореализации студентов. В статье дается анализ, 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.

*Ключевые слова:* учебный проект, проектная деятельность, сетевой проект, сетевые технологии, веб-квест, совместная деятельность в сети, самостоятельная работа.

**Введение.** 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].

Очень важным является внедрение в систему обучения **проектных технологий**, *Web-квестов* на этапе выполнения самостоятельных работ студентов, с использованием *сервисов Google, облачных технологий*[5].

Современное образование определяет своей ключевой задачей решение проблемы **лично-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.

### **Обсуждение и результат.**

В начале XX века Д. Дьюи и его последователями (Э. Паркхерстом, У. Килпатриком, Е.Коллинсом) был разработан «метод учения посредством делания». У. Килпатрик определил такой подход к обучению **как проектный**, и метод получил название «метода проектов». **Проект-это «обучение через делание».** (Дж. Дьюи). Технология проектной деятельности –лично ориентированная технология, способ организации самостоятельной деятельности учащихся, направленный на решение задачи учебного проекта. То есть, технология проектной деятельности, в первую очередь, ориентирована на личность, зависит от ее характера и накопленного раннее опыта и предполагает самостоятельную работу над теоретическим и творческим проектом.

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[4]:

<b>Автор</b>	<b>Определение</b>
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 медиа дидактике.
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.

*Таблица 1. Определения понятия «квест»*

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.*

<b>Название технологии</b>	<b>Особенности</b>	<b>Роль педагога</b>	<b>Формы организации образовательного процесса</b>
Квест-технология	<ul style="list-style-type: none"> <li>-осуществление образовательных задач через игровую деятельность;</li> <li>-внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося;</li> <li>-целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося;</li> <li>-исследовательский характер образовательной деятельности;</li> <li>-развитие информационной и медиа грамотности.</li> </ul>	<p>Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию.</p> <p>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 поисковая деятельность обучающихся, индивидуальная и коллективная работа.</p>

*Таб. 2. Определяющие характеристики игровой технологии квеста*

Данный web-квест разработан для студентов филологического направления. Приведенный пример образовательного web-квеста «*Знаюки слова*» по русскому языку применялся автором на первом курсе по специальности 60111700- Русский язык в иноязычных группах, *изучающих дисциплину «Практический русский язык»* Гулистанского государственного педагогического института. Web-квест проводился в рамках изучения темы «Стили речи».

В квесте участвовали студенты первого курса. Для развития информационно-коммуникативной компетенции, цифровых навыков студентам для выполнения работ квеста рекомендованы web-сервис *Learning.Apps*, *Canva*. Цель квеста – систематизация знаний по русскому литературному языку и его нормированному употреблению, а также совершенствование умения правильно оформлять устную и письменную речь, владеть речевым этикетом, распознавать и знать основные признаки стилей речи. Также учебной целью долгосрочного web-квеста является расширение и уточнение данных, а результатом- глубокий анализ собранных данных и их преобразование в новое понимание. Образовательные web-квест – это интерактивная деятельность, тип поисково-исследовательского задания с ориентацией на развитие познавательной деятельности воспитанников, в котором основная часть информации добывается через ресурсы.

Выбор технологии обоснован задачами цифровизации образования и направленностью на развитие всех видов цифровой деятельности будущих учителей русского языка и литературы. Web-квест направлен на развитие у обучаемых *навыков* аналитического и творческого мышления, на повышение интереса к изучаемой теме, усиление учебной мотивации, формированию цифровой грамотности.

В рамках исследования 120 студентам первого курса была предложена анкета с вопросами «Что такое цифровизация в целом?», «Каковы, на Ваш взгляд, преимущества и недостатки цифровизации в системе образования?».

Респондентам было предложено оценить свое отношение к цифровизации по 5-бальной шкале от «цифровизация абсолютна необходима» (5 баллов) и «отношение категорически отрицательное» (0 баллов). В результате анализа анкет было установлено, что 39% респондентов относятся к цифровизации положительно, 21%-скорее положительно, а вот 12, 5% респондентов отметили отрицательное отношение. Таким образом, цифровизацию поддерживают 60% опрошенных студентов.

При анализе было выявлено, что студенты вкладывают в понятие «цифровизация» разное содержание. Так, обучающиеся не воспринимают цифровизацию как глобальный процесс, и рассматривают ее в отдельных проявлениях, когда затрагиваются их личные интересы (перевод на дистанционное обучение, необходимость участвовать в онлайн конференциях, общаться с электронными ресурсами и выполнять задания в режиме онлайн). Другие отмечают, что цифровизация – это необратимый процесс, который охватил все сферы жизни и образования, но и их будущей работы, таким образом, они четко понимают необходимость цифровизации, так как это приближает их к будущей профессии. Они отмечают, что в результате внедрения в образовательный процесс web-технологий, закладываются не только способы передачи информации, но это меняет всю структуру образовательного процесса, меняется подход к обучению, взаимоотношение преподавателя со студентами. Это делает образование доступным для студентов из разных точек мира. Цифровизация влияет на материально-техническое обеспечение, организацию учебного процесса в целом, систему оценивания, распределение учебной преподавательской нагрузки. Поэтому они считают, что цифровизация коренным образом изменит образование, психологию личности, процесс коммуникации, рынок труда, а потому видят больше опасностей и глобальных изменений, которые повлечет за собой цифровизация [3].

**Заключение.** Таким образом, 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 сформированной информационной культуры преподавателя и студентов.

### ЛИТЕРАТУРА

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. Полат Е.С. Метод проектов в интернет образовании/Полат Е.С., Иосо Рао. - 2012. (электронный ресурс)].

3. Гизатулина Ольга, “Формирование цифровой компетенции у студентов посредством электронного пособия как предметного образовательного ресурса ”, *SSAI*, vol. 1, no. 2, pp. 54–66, Oct. 2023, Accessed: Oct. 12, 2023. [Online]. Available: <https://supportresult.uz/index.php/ssai/article/view/74>

изатулина Ольга Ивановна. Сетевой образовательный проект как форма организации самостоятельной деятельности студентов // Вестник науки и образования. 2021. №7-2 (110). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/setevoy-obrazovatelnyy-proekt-kak-forma-organizatsii-samostoyatelnoy-deyatelnosti-studentov> (дата обращения: 03.05.2024).

изатулина 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-obrazovatelnyy-protsess> (дата обращения: 03.05.2024).