

Министерство просвещения Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
**«Красноярский государственный педагогический
университет им. В.П. Астафьева»**
(КГПУ им. В.П.Астафьева)

Институт математики, физики и информатики
Кафедра информатики и информационных технологий в образовании

Мустафа Акмарал Махмутовна
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

**Технологии web-квеста в повышении результативности учебной
деятельности обучающихся на уроках информатики**

Направление подготовки: 44.03.05 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы: Технология
цифровизации образовательной деятельности(с применением сетевой формы)
с Казахским национальным педагогическим университетом им.Абая

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
д-р пед. наук., проф.

_____ Пак Н.И.

**Руководитель магистерской
программы**

д-р пед.наук., проф., зав. каф.ИиИТО

_____ Пак Н.И.

Научный руководитель:

канд.пед.наук., доц.каф. ИиИТО

_____ Хегай Л.Б.

Обучающийся

_____ Мустафа А.М.

Дата защиты «09» июня 2022 г.

Оценка (прописью) _____



Красноярск 2022

Реферат

Актуальность работы. Web-квест развивает критическое мышление, логическое мышление, умение находить решение проблемы. При использовании технологии web-квеста в информатике учащиеся не только собирают информацию, но и работают над выполнением задания, решением поставленной задачи. Разработка веб-квеста на высоком уровне требует немало времени и высокого профессионализма. Технология веб-квеста универсальна и основана на освоении методов обучения из разных источников и используется для формирования компетенций в сфере самостоятельной познавательной деятельности. Данная технология позволяет дополнить знания обучающихся, а также систематизировать имеющиеся знания, что позволит повысить результативность их учебной деятельности и обосновывает актуальность темы исследования.

Проблема исследования: каким образом разрабатывать веб-квест, способствующий повышению результативности учебной деятельности обучающихся на уроках информатики.

Цель исследования: разработка веб-квеста для повышения результативности учебной деятельности обучающихся на уроках информатики в основной школе.

Объект исследования: процесс обучения информатике в школе.

Предмет исследования: веб-квест как средство повышения результативности учебной деятельности обучающихся.

Гипотеза: результативность учебной деятельности учащихся средней школы на уроках информатики будет повышаться, если использовать технологии веб-квеста.

Задачи исследования:

1. Определить сущность понятия «учебная деятельность» обучающихся;
2. Конкретизировать особенности образовательных веб-квестов;
3. Описать требования к созданию заданий веб-квеста по информатике;

4. Разработать веб-квест по информатике для обучающихся пятых классов, способствующих повышению результативности учебной деятельности;
5. Провести оценку разработанного веб-квеста и проанализировать ее результаты.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что представлена идея использования образовательных веб-квестов для повышения результативности учебной деятельности обучающихся.

Практическая значимость исследования заключается в том, что сформирована общая схема применения веб-квеста на уроках информатики и веб-квест для обучающихся пятых классов, который может быть использован учителями в процессе обучения информатике в общеобразовательной школе.

Эмпирическая база исследования. Разработанный веб-квест проводился на базе общеобразовательной школы №26 г. Алматы (Казахстан) с обучающимися 5 классов

Abstract

The relevance of the work. Web-quest develops critical thinking, logical thinking, the ability to find a solution to a problem. When using web-quest technology in computer science, students not only collect information, but also work on completing the task, solving the task. Developing a high-level web quest requires a lot of time and high professionalism. The technology of the web quest is universal and is based on the development of teaching methods from different sources and is used to form competencies in the field of independent cognitive activity. This technology makes it possible to supplement the knowledge of students, as well as to systematize existing knowledge, which will increase the effectiveness of their educational activities and substantiates the relevance of the research topic.

The problem of research: how to develop a web quest that contributes to improving the effectiveness of educational activities of students in computer science lessons.

The purpose of the study: the development of a web quest to improve the effectiveness of educational activities of students in computer science lessons in primary school.

The object of research: the process of teaching computer science at school.

Subject of research: web quest as a means of improving the effectiveness of students' learning activities.

Hypothesis: the effectiveness of educational activities of secondary school students in computer science lessons will increase if we use web quest technologies.

Research objectives:

1. Define the essence of the concept of "educational activity" of students;
2. To specify the features of educational web quests;
3. Describe the requirements for creating web quest tasks in computer science;
4. To develop a web quest in computer science for fifth grade students, contributing to improving the effectiveness of educational activities;
5. Evaluate the developed web quest and analyze its results.

The theoretical significance of the study lies in the fact that the idea of using educational web quests to improve the effectiveness of students' educational activities is presented.

The practical significance of the research lies in the fact that a general scheme of using a web quest in computer science lessons and a web quest for fifth grade students has been formed, which can be used by teachers in the process of teaching computer science in a secondary school.

The empirical base of the study. The developed web quest was conducted on the basis of secondary school № 26 in Almaty (Kazakhstan) with students of 5 classes.

Оглавление

Введение.....	7
Глава 1. Теоретические основы применения веб-квестов на уроках информатики.....	11
1.1. Сущность понятия учебной деятельности обучающихся	11
1.2. Технология веб-квестов для учебной деятельности обучающихся	16
Выводы по первой главе.....	32
Глава 2. Методические особенности применения технологии веб-квеста на уроках информатики в основной школе для повышения результативности учебной деятельности обучающихся	33
2.1 Требования к образовательным веб-квестам	33
2.2. Образовательный веб-квест по информатике «Информация вокруг нас» для обучающихся пятых классов	60
Выводы по второй главе.....	65
Заключение	67
Библиография	70

Введение

Актуальность исследования. Одной из основных задач Закона Республики Казахстан об образовании является внедрение и эффективное использование новых технологий обучения, в том числе информационно-коммуникационных технологий [1].

В XXI веке мы наблюдаем трансформацию общества в новую форму, именуемую информацией. Технологии постепенно становятся основным двигателем развития нового общества. Технологии — это среда творчества и инноваций, позволяющая полностью раскрыть потенциал людей. Чтобы создать успешное образовательное общество, система образования должна способствовать использованию технологий в образовании наряду с новым обучением. Технологии становятся хорошим инструментом для улучшения системы образования. Среди множества технологий наибольший потенциал для создания большого хранилища данных и высокотехнологичной среды обучения для легкого доступа к знаниям и навыкам. Они также объединяют людей, повышают ценность знаний и создают учебное сообщество. Хотя социальные сети и технологии Web 2.0 продолжают изменять тенденции и интересы учащихся в обучении, преподаватели должны понимать, что эти новые инструменты можно использовать в учебном процессе. Существует большая потребность в образовательных исследованиях, которые помогут сделать использование технологий в преподавании и обучении еще более интересным. Эпоху XXI века часто называют эпохой техники. Современные технологии играют очень важную роль в нашей жизни и считаются основой экономического роста. Низкотехнологичная экономика никогда не сможет расти в сегодняшнем сценарии. Это потому, что технологии значительно облегчают нашу работу и занимают меньше времени. Влияние технологий ощущается во всех возможных сферах, одной из которых является образование.

Согласно последним данным о том, как современные учащиеся сегодня хотят использовать технологии и как это влияет на их обучение при использовании современного оборудования, технологических инструментов повысит обучаемость и интерактивность учащихся. Когда им помогают технологии, они находят их гораздо более интерактивными и наполненными интересными областями, а также очень легко и удобно делиться знаниями, но при этом эффективно. Доверие к таким инновациям, которые делают жизнь проще и приятнее, сегодня можно найти даже в школах, университетах и колледжах.

Технологии могут стимулировать познавательную деятельность учащихся, потому что это вид работы, который может значительно сэкономить время, которого часто не хватает, позволяя делать то, что часто бывает сложно или невозможно в реальной жизни [2].

Сегодня в арсенале учителя предметника есть такая технология как веб-квест. В педагогике веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры с использованием информационных ресурсов сети Интернет.

Перечислим причины для использования веб-квестов в школе:

1. Данная технология представляет собой простой способ внедрения Интернета в образовательный процесс. При этом никаких специальных технических знаний не требуется ни от ученика, ни от учителя.
2. Веб-квест можно выполнять индивидуально, но лучше всего в группе. При этом достигаются две основные цели обучения – общение и обмен информацией.
3. Веб-квест способствует развитию критического и логического мышления, развитию поиска решений поставленной перед ними задачи. При использовании технологии веб-квеста в информатике обучающиеся работают над выполнением задания, над решением проблемы. Они становятся более мотивированными, поскольку воспринимают задачу как «настоящую» и «полезную», что способствует повышению продуктивности их работы.

Разработка веб-квеста на высоком уровне требует немало времени и высокого профессионализма. Технология веб-квеста универсальна и основана на освоении методов обучения из разных источников и используется для формирования компетенций в сфере самостоятельной познавательной деятельности. Данная технология позволяет дополнить знания обучающихся, а также систематизировать имеющиеся знания, что позволит повысить результативность их учебной деятельности и обосновывает актуальность темы исследования.

Проблема исследования: каким образом разрабатывать веб-квест, способствующий повышению результативности учебной деятельности обучающихся на уроках информатики.

Цель исследования: разработка веб-квеста для повышения результативности учебной деятельности обучающихся на уроках информатики в основной школе.

Объект исследования: процесс обучения информатике в школе.

Предмет исследования: веб-квест как средство повышения результативности учебной деятельности обучающихся.

Гипотеза: результативность учебной деятельности учащихся средней школы на уроках информатики будет повышаться, если использовать технологии веб-квеста.

Задачи исследования:

1. Определить сущность понятия «учебная деятельность» обучающихся;
2. Конкретизировать особенности образовательных веб-квестов;
3. Описать требования к созданию заданий веб-квеста по информатике;
4. Разработать веб-квест по информатике для обучающихся пятых классов, способствующих повышению результативности учебной деятельности;
5. Провести оценку разработанного веб-квеста и проанализировать ее результаты.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что представлена идея использования образовательных веб-квестов для повышения результативности учебной деятельности обучающихся.

Практическая значимость исследования заключается в том, что сформирована общая схема применения веб-квеста на уроках информатики и веб-квест для обучающихся пятых классов, который может быть использован учителями в процессе обучения информатике в общеобразовательной школе.

Эмпирическая база исследования. Разработанный веб-квест проводился на базе общеобразовательной школы №26 г. Алматы (Казахстан) с обучающимися 5 классов.

Результаты исследования представлялись на:

1.Международной научной конференции «Инновационное развитие образования, наукоемких производств и альтернативных источников энергии» (Алматы, 2020 г.).

2.В Республиканском научно-методическом педагогическом журнале опубликована статья на тему «Веб-квест как инструмент разработки инновационной стратегии образования»

Магистерская диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка.

Глава 1. Теоретические основы применения веб-квестов на уроках информатики

1.1. Сущность понятия учебной деятельности обучающихся

Каждый формирует и выражает себя в действии. На протяжении всей жизни каждый человек занимается разнообразной деятельностью: рисованием, чтением, письмом, умственным и физическим воспитанием. занимается трудом, наукой, учебой в школе и т. д. На определенном этапе жизни каждое действие является доминирующим в человеке. Например, учебная деятельность является приоритетной для обучающихся по В.В. Давыдову, «учебная деятельность — это один из видов деятельности школьников и обучающийся. Их теоретические знания и связанные с ними навыки, такие как наука, искусство, мораль, право и религия, направлены на диалог и дискуссию». По Д.Б. Эльконину «учебная деятельность – то деятельность, содержанием которой является овладение обобщенными способами действий в сфере научных понятий [3].

По этапам развития в младшем школьном возрасте преобладают образовательные услуги. Кроме того, она продолжается как основной вид деятельности на более поздних этапах жизни - подростковом, школьном и студенческом. В этом контексте решение жизненных задач и саморазвитие, которое осуществляется путем трактовки учебной деятельности как деятельности субъекта по овладению обобщенными методами, может решить конкретно предложенные учителем учебные задачи. Учебная деятельность строится на оценивании, на первом этапе педагога и внешнем контроле, но постепенно происходит самооценка и самоконтроль ученика. В научной литературе учебная деятельность рассматривается как индивидуальная учебная деятельность, которая сознательно направлена на достижение учебных целей учащегося и воспринимается как индивидуальная цель.

Одним из первых, кто разработал теорию учебной деятельности, был Д. Б. Эльконин [4]. Согласно его теории, в процессе обучения усваиваются все

знания, накопленные человечеством, и содержание его носит социальный характер. В то же время важно, чтобы общество и общество ценились, воспитательная деятельность по своему смыслу публична. В результате учебной деятельности

В ученике произойдут изменения. Эта деятельность направлена на самопреобразование, т.е. изменения, получаемые субъектом, являются продуктом его реализации. При этом процесс обучения, т. е. причины самосовершенствования, должны быть непосредственно связаны с предметом саморазвития. Результатом является личное совершенствование и личные достижения.

По этому вопросу И.Я. Лернер, Г.Н. Кулагина, Б.П. Есипов, Г.И. Щукина, Т.Сабырова, А.Е.Абылкасымова, С.Смаилова, Р.С.Омарова и другие. провели исследование.

Свойства учебной деятельности в той или иной мере присутствуют у любого человека при ее выполнении.

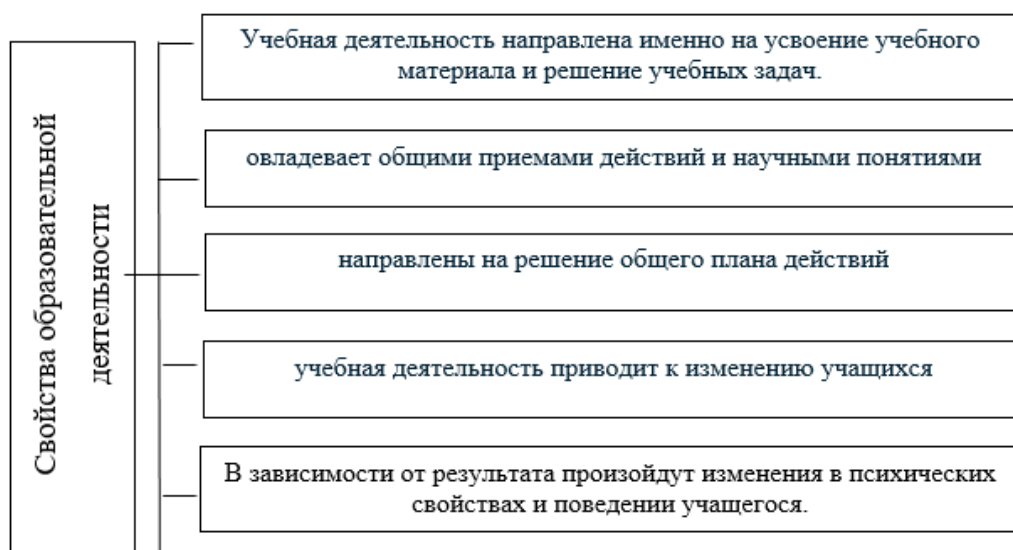


Рисунок 1. Свойства учебной деятельности

В своих исследованиях психологи и педагоги различают особенности учебной деятельности:

1. Обучающийся не должен обучаться в «готовом состоянии». Исследование должно начинаться с мотивационного введения в любую новую концепцию, которая должна принимать меры для сознательного освоения новых концепций и подходов. Обучающийся должен понять, почему и почему нет.
2. Общие подходы к решению различных групп задач. При этом у обучающихся должна быть учебная деятельность и она должна быть направлена на овладение этими методами.
3. Следует проводить при формировании учебной деятельности. Обобщение принцип, т. е. знание личного и конкретного характера.
4. Основная функция учебной деятельности состоит, прежде всего, в изменении учащегося, в его развитии.
5. Учебная деятельность – это деятельность, которую необходимо освоить в контексте образования. Характер взаимодействия элементов учебной деятельности и его структура [5].

В.В. Давыдов предложил следующую структуру воспитательной деятельности.

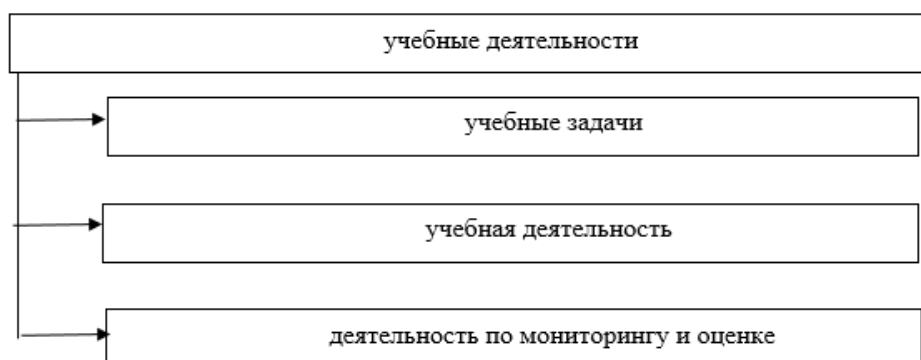


Рисунок 2. Структура учебной деятельности по В.В. Давыдову

По мнению психологов Варданяна Г.А. или А.У. структура учебной деятельности представлена следующим образом:

- задачи обучения и действия, направленные на их решение;
- характер эмоциональной окраски учебной деятельности;
- цель воспитательной деятельности;
- средства (методы, приемы) осуществления учебной деятельности;
- результаты образовательной деятельности (учебный материал и методы общеисследовательской деятельности);

- содержание учебного процесса и последовательность действий, входящих в его состав [6].

По мнению психолога и педагога В. В. Репкина учебная деятельность состоит из следующих элементов:

- актуализация имеющихся теоретических и познавательных интересов;
- определение целей обучения;
- определение предварительной системы целей и способов их достижения;
- реализация существующей системы образовательной деятельности, построение модели и фактическая модификация объекта;
- управляющие действия;
- оценка действий [7].

В своих исследованиях психологи пытаются определить структуру учебной деятельности. Деятельность, отличная от потребности учиться, является мотивацией ученика и является первым компонентом. Вторым компонентом учебной деятельности являются цели обучения. В свою очередь цель учебной задачи, достижение цели, т.е. самооценка и самоконтроль, учебная деятельность и результаты включены. При объединении этих компонентов получается следующая схема.

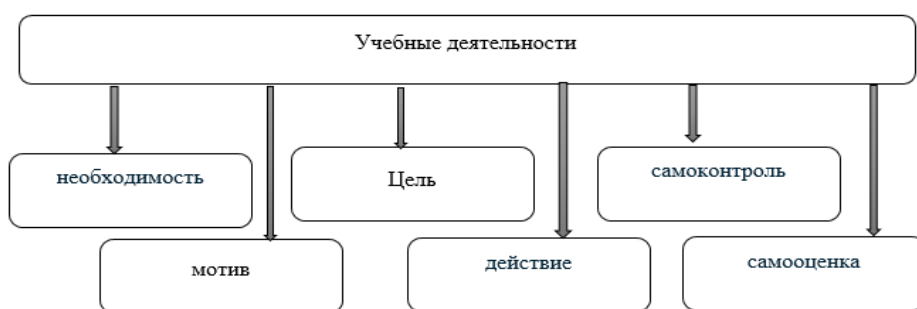


Рисунок 3. Структура учебной деятельности

Обычно процесс обучения осуществляется следующим образом: взаимодействие ученика (обучающийся) и преподавателя (преподавателя).

Учащийся является субъектом учебной деятельности, ученик часто занимает позицию ученика.

В традиционной модели педагогического обучения доминирует учитель: он определяет цели, методы, содержание, источники и средства обучения. В рассматриваемой модели ученик занимает подчиненное положение и не влияет на процесс обучения. Участие учащихся в учебной деятельности снижается. В этом случае на готовность учащегося к обучению влияют внешние факторы: давление семьи, окружения друзей или общества, принуждение и др. Основной задачей модели является создание искусственной мотивации.

В андрологической модели субъекты образовательного процесса равноправны. В этой модели задача учителя состоит в том, чтобы помочь ученику в выборе и определить особенности обучения, необходимые навыки, направить его обучение. Преподаватель создает благоприятную среду для учащихся и обеспечивает их необходимыми методами, а также стимулирует их мотивацию к обучению. В этой модели основной деятельностью обучающийся является самостоятельный поиск знаний, умений и качеств. При этом основными формами являются уроки, семинары, дискуссии по решению практических задач, деловые игры по формированию мотивации и целеполагания и др. б. Роль ученика ведущая. В рамках андрогинной модели учебный курс строится на развитии отдельных аспектов, дальнейшем развитии учебной деятельности обучающийся для эффективной работы.

1.2. Технология веб-квестов для учебной деятельности обучающихся

В стране разработана новая учебная программа для школьников. Этот учебный план поддерживает использование технологий в классе для лучшего понимания концепций. Если мы посмотрим на учебную программу, то увидим, что учащимся необходимо овладеть навыками под названием «Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)».

Эти навыки делятся на пять групп:

- Ищите, извлекайте и выбирайте необходимую информацию
- Разработка информации в соответствии с ее назначением
- Самый эффективный способ подачи информации
- Развитие коммуникативных навыков
- Развитие простых навыков работы с компьютером [8].

При рассмотрении проектов мы видим, что они помогают развивать у учащихся навыки работы с информационными и коммуникационными технологиями. Кроме того, новая учебная программа требует использования нескольких технологий для создания эффективной среды обучения, практики и планирования для учащихся. Он также включает учебную деятельность, ориентированную на ученика. Разработанный в работе квест может быть использован в качестве классных занятий в соответствии с учебной программой по информатике. Информация и прием информации, хранение информации, информационное программирование – фундаментальные понятия. Многочисленные исследования показали, что многие учащиеся испытывают трудности с усвоением этих понятий. С развитием технологий происходит смещение парадигмы от традиционной модели, ориентированной на учителя, к модели совместного обучения под руководством учителя [9]. Образовательные технологи работают над тем, чтобы обеспечить эффективное использование Интернета в образовании и сделать Интернет частью процесса преподавания.

Таким примером могут выступать веб-квесты. Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего.

Квест или приключенческая игра (транслит. англ. Quest — поиски, Adventure — приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined и зависит от действий игрока.

В педагогической литературе встречаются различные толкования веб-квеста:

- совокупность веб-страниц с повторяющимся дизайном, определенной тематикой, объединенных по смыслу, навигационно и физически находящихся на одном веб-сервере; с точки зрения технологии - совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата (Я.С. Быховский);
- сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу (Я.С. Быховский) ;
- образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-странички (А.В. Федоров и А.А. Новикова);
- ориентированная на решение проблемы деятельность; причем большая часть или вся информация взята из Интернета (О.Г. Шевцова) ;
- новое средство использования технологий в целях создания практического занятия (урока), ориентированного на учащихся, вовлеченных в учебный процесс и поощряющего их критическое мышление;
- формат практического занятия (урока) с ориентацией на развитие познавательной, исследовательской деятельности обучаемых, на котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернет; – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого

используются информационные ресурсы Интернета (Е.С. Полат, М.В. Андреева) [10].

Представленное исследование направлено на то, чтобы научить пятиклассников понятиям информации и информации вокруг нас с использованием образовательного веб-квеста.

Внедрение технологии веб-квеста в преподавание информатики позволяет создать на ее основе целостную дидактическую структуру, включающую в себя уникальную форму, содержание, методы обучения и контроля, и позволяет обучающимся дистанционно контролировать свое самостоятельное обучение. Подготовленная и дидактически структурированная интернет-среда обеспечивает необходимый процесс вовлечения учащихся в информационную среду с одновременным освоением поискового и конструктивного методов работы.

Веб-квест является педагогическим механизмом активизации коммуникативной компетентности учащихся. На его основе создается сеть микросоциального образования в рамках группового квеста. Через эту сеть индивидуальные ролевые задачи назначаются членам сети как членам одной виртуальной группы, работающей над общим проектом. Таким образом, создается устойчивый коммуникативный процесс с элементами сотрудничества, интерактивный режим разработки проекта обеспечивает индивидуальное вовлечение учащихся в непрерывную информационно-языковую деятельность, ее публичное представление и оценку.

Технология веб-квеста в целом выступает эффективным дидактическим средством формирования коммуникативной компетентности учащихся, поскольку:

- Во-первых, коллективная сеть повышает мотивацию учащихся в проекте, предоставляя им творческую свободу, обеспечивая их необходимыми учебными и информационными ресурсами и источниками, предоставляя простые критерии оценки, формирующие уверенность в успехе;

- во-вторых, значительно обогащает содержание обучения языку разнообразным профессионально ориентированным материалом, используя возможности интернет-ресурсов в соответствии с ведущими дидактическими принципами, такими как наглядность, доступность, культурная самобытность, научность, профессиональная направленность, коммуникативность. Адаптируется к жизни с учетом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся, актуальности и новизны информации;

- В-третьих, на основе активных методов обучения (проектных, исследовательских, игровых, интерактивных, коллективных) у учащихся вырабатывается устойчивая субъектная позиция, что способствует их полной реализации в процессе обучения [11].

Стратегия веб-квеста часто оценивается как деятельность, основанная на поиске, которая эффективно сочетает технологии с преподаванием и обучением. Исследования показали, что, хотя эта стратегия может оказать положительное влияние на навыки сотрудничества и отношения учащихся, она также может оказать прямое влияние или принести пользу в улучшении успеваемости учащихся по сравнению с другими видами учебной деятельности.

Эффекты от применения веб-квестов в образовании, описанные в литературе, можно разделить на три основные категории:

1. Взгляды и концепции обучающихся.
2. Влияние на содержание и навыки обучения.
3. Веб-квест изучение познавательных потребностей.

Тем не менее, важные исследования были обнаружены во всех трех категориях категориях: положительных и отрицательных эффектов пользователей веб-квеста. В большинстве исследований собиралось восприятие веб-квеста, оценка воздействия на отношение и восприятие обучающихся, их мотивация, преимущества сотрудничества и формирование технологических навыков.

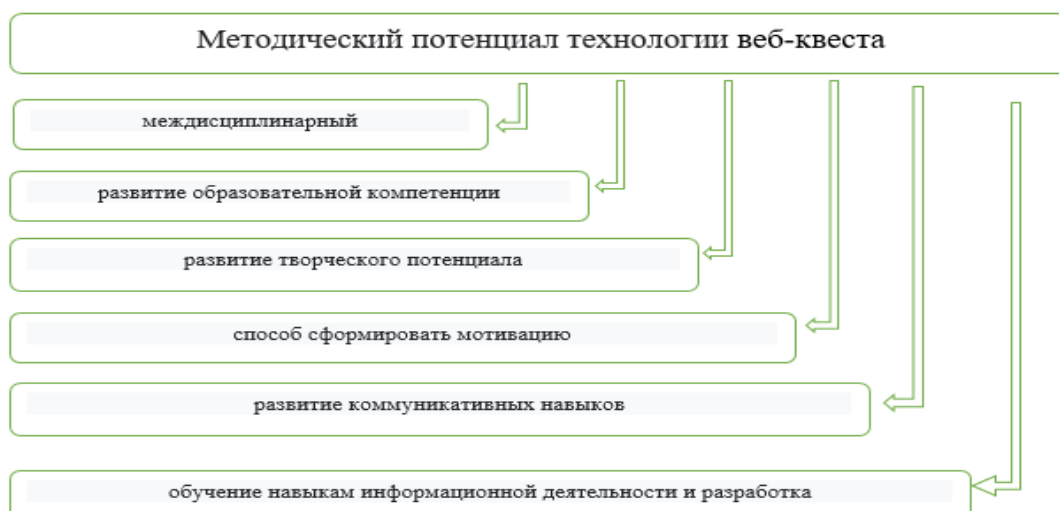


Рисунок 4. Методический потенциал технологии веб-квеста.

Одной из самых популярных причин использования технологии веб-квест является механизм интеграции технологий в преподавание и обучение. Исследование интеграции технологий веб-квест это подтверждает преимущество. Неудивительно, что когда учащимся необходимо использовать определенные коммуникационные технологии, они чувствуют, что их навыки улучшились благодаря этим технологиям.

Наблюдается большинство поисковых ресурсов в виде веб-квеста по литературе. Милсон прав, говоря, что многое из того, что мы знаем о преимуществах стратегии веб-квеста, основано на отдельных отчетах о том, как эта стратегия применяется. Когда дело доходит до более подробного чтения и успеха, стратегия веб-квеста не дает значительных преимуществ по сравнению с другими видами деятельности.

Из изученных исследований, которые включали оценку обучения, какие-либо преимущества метода веб-квеста были обнаружены только в контексте некоторых курсов [12]. Результаты большинства других исследований, как правило, связаны с изучением и успехом традиционного подхода. сеть- указывает, что он не более эффективен или существенно не отличается от запроса.

Однако как метод преподавания содержания и развития навыков с небольшим количеством исследований, непосредственно затрагивающих эту проблему. веб-квест трудно сделать конкретное предложение против или в поддержку этой стратегии. Веб-квест в отличие от обратного эффекта специального обучения, было показано, что веб-квест оказывает положительное влияние на мотивацию и часто выбирается учащимися [13].

Веб-запросы часто описываются как стратегии, которые поддерживают навыки мышления высокого уровня. Веб-квест хотя было показано, что учащиеся, которые участвуют, демонстрируют более высокий уровень когнитивного участия, чем другие виды деятельности, веб-квест вопрос о том, какой аспект закона влияет на этот вывод, остается открытым. Это может быть связано с усилением сотрудничества между обучающимися. Также другие в исследовании есть - что уровень спроса напрямую влияет на уровень мышления, требуемый от обучающийся и веб-предполагает, что существует предел уровня спроса, который может быть достигнут за счет спроса.

Наличие ресурсов в Интернете, а также общая активность в Интернете привели к быстрому росту и инновациям. Додж в 1995 году веб - квесты могут быть умножены технологией видеоконференцсвязи. Кроме того, растущая популярность онлайн-социальных сетей, а также переход многих пользователей Интернет является основой не только для потребителей, но и для роли создателей контента, потенциальных перспектив услуг, ориентированных на спрос, и использования интернет-технологий. Конечно, все больше и больше опытных учителей используют новые технологии, такие как веб-инструменты, для преподавания и обучения. Однако важно подумать о том, как лучше изучить и оценить эти идеи, чтобы исследования можно было применять на практике, даже на переднем крае инноваций.

Отношение к Интернету. Это показатель отношения учащихся к использованию Интернета. Важно использовать различные методы обучения,

чтобы создать эффективную среду обучения. Использование веб-квеста может быть эффективным методом обучения. Таким образом, необходимо изучить ее эффективность в достижении учащимся овладения темой и действием.

В настоящее время образование претерпевает парадигматический переход от традиционной модели, ориентированной на учителя, в которой учителя являются источником информации, а учащиеся являются пассивными получателями информации, к модели совместного обучения, которая становится каналом помощи учителю [16]. По мере того, как разнообразие и объем информации в Интернете растет, это позволяет учителям думать о дополнительных задачах, которые предлагают учащимся возможность собирать, синтезировать, оценивать и преобразовывать информацию. Используя Интернет веб-квест образование предоставляет возможности для обучающихся и преподавателей.

Выделяют шесть основных разделов веб-квеста:

- Введение: это сеть- первая часть запроса. В этом разделе мы стремимся привлечь внимание обучающихся и мотивировать их. Вы также можете предоставить основную информацию по текущей теме во введении. Вот почему учащиеся веб-квест короткий поясняющий абзац.
- Задание: в этом разделе представлены задания учащихся. В этом разделе представлена информация об ожидаемом продукте. При необходимости описываются роли участников.
- Процесс. В разделе «Процесс» представлена подробная информация о том, как учащиеся выполняют задачу. Цель этого раздела - дать учащимся рекомендации. В этом разделе заявитель может дать рекомендации по тайм-менеджменту и сбору данных. Конкретные инструкции также должны быть в списке.
- Ресурсы: здесь представлена избранная информация по теме.

- Оценка: Этот раздел содержит раздел оценки. обучающийся в этом разделе должны видеть, как оценивается их работа. Раздел оценки должен быть связан с информацией, представленной в разделе задач.

- Заключение: В этом разделе представлено краткое изложение, состоящее из одного абзаца [14].

Заключительный раздел направлен на расширение знаний учащихся. В текущем исследовании вводная часть была усилена изображениями и диаграммами, чтобы усилить воздействие введения на учащихся.

Кроме того, в разделе «Ресурсы» есть несколько, не содержащих конкретной информации в виде списка сайтов. Это соответствовало целям курса, который требовал от обучающихся выбирать правильную информацию и отличать необходимую информацию от ненужной. Учебник также указан как автономный источник, чтобы предоставить учащимся различные источники информации.

Основные результаты этого исследования можно резюмировать следующим образом:

- разработка вопросов веб-квеста требует от учителя наличия высокотехнологичных навыков. Учителя должны освоить технологические инструменты, например при создании викторины.

- создание мотивированных квестов помогает подготовленным учителям разобраться в конкретных стандартах содержания. В противном случае они просто читают и запоминают необходимое содержание конкретных стандартов.

- веб-квест позволяет обмениваться различными стандартами, что позволяет создавать междисциплинарные связи.

- веб-квест помогает учителям использовать технологии для развития навыков мышления обучающихся более высокого уровня, чем традиционное использование технологий.

Необходимость использования технологии веб-квестов в формировании учебной деятельности

XXI веке в нашей стране происходят радикальные изменения. В качестве примера мы можем видеть совершенствование деятельности учителя и учебного процесса, планомерное формирование свободлюбивых учащихся, стремления к знаниям, любви к Родине и любви к человечеству. В связи с этим внимание уделяется опыту разработки в известном образовательном процессе внедрения информационно-коммуникационных технологий в систему образования.

Веб-квест, охватывающий особенности социальных и гуманитарных наук, позволяющий изучать окружающую субъективную реальность через небольшие проекты. Веб-квест – ресурс, представляющий собой многогранное образование с проблемными интерактивными заданиями, направленными на формирование гражданской личности школьника и его конкурентоспособности.

Социально-гуманитарный образовательный процесс веб-квест это необходимо учитывать для успешного проектирования с интеграцией.

Особенности веб-квестов:

1. Веб-квесты включает возможности наук, позволяет изучать окружающую субъективную реальность. Взаимная интеграция таких направлений делает педагогику более осмысленной, выходит за рамки учебной программы, обучающийся познает себя и свою роль в обществе, устанавливает теоретические связи, знания, полученные в процессе обучения, и их фактическое применение.

2. Содержание веб-квеста должно формировать демократический настрой у участников. Направленность на самоопределение, самоконтроль, саморегуляцию при выполнении задач восприятия окружающего.

3. Позволять обучающимся развивать конкретные практические навыки и умения, применяемые непосредственно в повседневной жизни и в

дальнейшем профессионально жизненные навыки, в частности, умение работать в команде, развивать лидерские качества, творческое мышление, коммуникативные навыки, организаторские способности и позитивность, а также демонстрационные навыки, в частности, развитие компьютерных навыков (умение эффективно работать с Word , PowerPoint, Excel), навыки анализа данных (большой объем ежедневного дохода – это умение критически анализировать информацию и удалять лишнее, умение планировать (индивидуальные, общие цели на результат) и т.д.

На рисунке 5 представлена трехуровневая классификация веб-квестов



Рисунок 5. Трехуровневая классификация веб-квестов .

Хорошо спроектированный веб-квест состоит из семи этапов

- 1) введение в проблему;
- 2) задача (обязательно проблемная ситуация, аспект социальной и гуманитарной значимости);
- 3) алгоритм работы;
- 4) список необходимых ресурсов;

- 5) критерии оценки (обязательное условие формирования умений ребенка), критический подход к своей работе и конечному результату);
- 6) конечные продукты (галерея);
- 7) рекомендации [15]

Помимо основных этапов творческого педагога, педагоги имеют возможность постоянно пополнять и использовать этот ресурс. веб-квест Есть возможность разнообразить структуру. Например, вы можете добавить темы, связанные с возрастом. Важно, чтобы преподаватель придерживался принципа минимакса – содержание дается ученику на максимально творческом уровне, но обеспечивается на уровне не ниже минимального. Выработка предела усвоения Учитель экономит время и выстраивает учебный процесс по разделам своего предмета или внеурочной деятельности, а главное, следит за интересным и современным усвоением материала.

Социально-гуманитарный веб-квест предполагает наличие следующих основных компонентов в деятельности обучающийся: пропедевтического, алгоритмического, творческого и инновационного.

Рассмотрим несколько примеров. Веб-квест направлена на взаимную интеграцию различных предметных областей с целью формирования единого мировоззрения, на развитие умения передавать возникающие идеи, исследовательские средства и методы с целью приведения и соединения предметных областей из одной предметной области в другую.

В рамках внедрения образовательной онлайн-платформы «Стэмфорд» в образовательный процесс по популяризации нанотехнологий и ранней профориентации учащихся «Встреча – Стэмфорд: технологии» (долгосрочная) веб-квест Он предназначен для интеграции таких дисциплин, как: нанотехнологии, nanoиндустрия, химия, физика, экология, социальные науки, право.

Этапы работы над:

Начальный этап (пропедевтический). Учащиеся знакомятся с основными направлениями работы, распределяют роли в группах (те, кто выбрал одну роль несколько человек). Все члены команды поддерживают друг друга работа с компьютерными программами; поиск исходной информации, формирование основного содержания будущего конечного продукта, выбор идей для решения поставленных задач; направленность на решение проблемы, изменение условий жизнедеятельности человека за счет использования технологий, улучшающих окружающую среду.

Ролевой этап (алгоритмический). Вся индивидуальная работа в команде ориентирована на общий результат. С ролями, выбранными соответствующими участниками, они делают свою работу. Таким образом, в ходе работы был выполнен окончательный сбор, анализ, обобщение и интерпретация в соответствии с требованиями.

Веб-квест позволяет реализовать взаимообучение, умение членов команды работать с компьютерными программами и интернет-ресурсами, коммуникабельность, умение слушать друг друга, договариваться. Разделитель в принятии решения, приказ выдается в конце каждого этапа подведение итогов, совместное использование для достижения общей цели и дизайна, конечный продукт. Заключительный этап (творчество, новаторство) [16]. Зарегистрируйте последний новый продукт. Участники работают сообща, учителю нужно лишь корректировать и направлять их, выступает помощником. У учащихся формируется критическое отношение к готовому продукту, чувство ответственности за информацию, размещенную в открытом доступе, учатся уважать и принимать, представлять и защищать готовый продукт, прислушиваться к критике и отзывам одноклассников. Веб-квест Результаты могут быть представлены в виде компьютерных презентаций, инфографики, настольных игр, баннеров, сказок.

Этот веб-квест решает ряд задач, актуальных для современного школьного образования: развивает навыки проектно-исследовательской деятельности; улучшает коммуникацию учащихся в групповой работе, где каждый ученик чувствует свою значимость, самостоятельное принятие решений способствует достижению общей цели, достижение результатов и общий результат приводит к мастерству; повышает компетентность в области ИКТ. Учащиеся углубляют свои знания по предмету.

Обучающийся сможет сформировать собственное представление о науке (применении нанотехнологий) в условиях жизни человека и человечества в целом, а также о необходимости личностно-ориентированного использования.

Эти технологии используются в повседневной жизни. Элементы дисциплины веб-квест Интеграция в содержание позволяет учащимся свободно работать при подготовке к использованию в науке, в плане составления фактических данных.

Веб-квесты могут сочетаться в процессе обучения несколькими способами:

- В области информатики, математики, физики, биологии, экологии, химии.

Например,

При реализации технологии «перевернутый класс»;

- Отдельно используется при организации внеурочной деятельности по дисциплинам: информатика, физика, химия, обществознание, биология, экология.

Это помогает обогатить знания.

На начальном этапе (пропедевтическом) были определены основные задачи:

Особое внимание уделяется работам в соответствии с календарно-тематическим планированием;

Обучающийся получают возможность узнать самое ценное в Интернете;

В ходе ролевой игры (алгоритмической) участники обобщают материал;

Разработан на завершающем этапе (творческий, инновационный)

последний новый продукт и большинство его презентаций.

Следующий по этой программе: "Здоровье здорово!"; «Мои кулинарные традиции», «Страна и мой город»; «Разные кухни», «Времена и народы» (предметы взаимной интеграции: информатика и биология, литература, история, общественные науки, география) [17]. На уроке используются элементы проектной деятельности.

Третий блок направлен на патриотическое воспитание.

Возможность работы не только с поиском конкретной информации на интернет-ресурсах, но и через онлайн-связь с официальными организациями. В рамках работы обучающийся получили положительный опыт общения с архивами библиотек. веб-квест При переходе к мини-проектам дети освоили такие навыки, как основы картографирования с помощью Microsoft.

Развивает навыки публикации, ментального картографирования, секвенирования видео, фотомонтажа, работы. Получение QR-кодирования с помощью ИКТ, синтез и сбор найденной информации, на основе чего формируются навыки создания нового продукта.

Ожидаемый результат: Личностный рост обучающийся, участника долгосрочного проекта, развитие активности обучающийся методом проектов; формирование умения ставить и решать задачи, умения самостоятельно приобретать и применять знания, планировать конкретные действия, эффективного сотрудничества в разных группах, совершенствования, самосознания и патриотизма.

Презентация результатов (данного блока) позволила участникам участвовать в теме через проектную работу. Для критического развития веб-квеста пробация и внедрение результатов интеграции, формирование мышления и «гибких навыков» учащихся.

Технологии улучшают качество обучения, повышают его ценность и ценность: а также повышают эффективность обучения в образовательных учреждениях, внедрение новых технологий организации современного

образования с целью использования образовательных технологий, интерактивных методов и приемов в обучении. процесс. С этой точки зрения, это одна из важнейших задач для нас. Разработка любого направления его развития на основе международного опыта. Таким образом, мы можем добиться дальнейшего развития обучения информационным технологиям и проложить путь к успеху в дальнейшем совершенствовании наших методов обучения [18]. Оснащение современными информационными технологиями, технологиями в интерактивных специальных аудиториях и оборудованием со специальными сенсорными столами. Использование информационных и компьютерных технологий открывает перед учителями новые возможности преподавания своего предмета. Одной из педагогических технологий, применяемых при использовании информационно-компьютерных средств, является образовательные веб-квесты.

Существует несколько определений этого понятия, которые можно комбинировать. Таким образом, веб-квесты можно представить как ролевую игру.

Цель закрепить теоретические знания, полученные по какому-либо предмету, а также познакомить учащихся с научно-исследовательской и проектной деятельностью с использованием интернет-ресурсов. Одной из основных особенностей технологии является ее использование.



Рисунок 6. Классификация веб-квестов

Исследования показывают, что метод интерактивного оценивания широко используется в международной практике. Один из интерактивных методов, используемых на международном уровне - веб-квест. С быстрым развитием технологий, постоянными инновациями и использованием компьютеров и информационных технологий, информационные технологии меняют будущий образ жизни людей, а также приводят к всеобъемлющим изменениям в человеческом обучении. Цифровизация, информационные технологии существенно изменяют образ жизни и образования.

При изучении технологии веб-квестов:

1. Веб-квест влияет на психологию критического мышления,
2. Веб-квест влияет на производительность,
3. Психология критического мышления оказывает существенное положительное влияние на трактовку проблемы работоспособности,
4. Психология критического мышления – это способность оказывать существенное положительное влияние на эффективное взаимодействие в хирургии.
5. Психология критического мышления особенно положительно влияет на индуктивное мышление [19].

Выводы по первой главе

В первом разделе диссертации раскрываются теоретические аспекты понятий «учебная деятельность» и «технологии веб квеста».

Рассмотрены разные подходы к определению понятия «учебная деятельность». Нами взято определение Д.Б.

Рассмотрены разные подходы к определению понятия «учебная деятельность». Нами взято определение Д.Б. Эльконина: «учебная деятельность – это деятельность, содержанием которой является овладение обобщенными способами действий в сфере научных понятий».

Выявлены теоретические основания веб квестов и их актуальность.

Часто в основу сценария (задания) веб-квеста заложена ролевая игра, дающая участникам многовариантный выбор функций, определяющая индивидуальный вклад каждого в совместно разработанный продукт. Ответственность перед товарищами по команде за общий результат также является вдохновляющим и мотивирующим фактором. Стратегия веб-квеста часто оценивается как деятельность, основанная на поиске, которая эффективно сочетает технологии с преподаванием и обучением.

Достоинства веб квестов для обучающихся:

- развитие образовательной компетенции;
- развитие творческого потенциала;
- развитие коммуникативных навыков;
- обучение навыкам информационной деятельности.

Глава 2. Методические особенности применения технологии веб-квеста на уроках информатики в основной школе для повышения результативности учебной деятельности обучающихся

2.1 Требования к образовательным веб-квестам

Вопрос гуманизации как высшего образования, так и школы на современном этапе является одним из самых актуальных вопросов в развитии общества. Школьные предметы должны способствовать развитию у современного школьника способности мыслить на высоком уровне.

Принцип – быть усердным в выборе решений, преодолевать трудности, способствовать саморазвитию. Однако объем школьной программы не всегда позволяет учителям и учащимся в полной мере реализовать весь потенциал воспитательной деятельности. Но проблемой эффективной организации и методического обеспечения школьного образования является рациональная интеграция естественных наук и коммуникативных технологий через современную информацию и, соответственно, их рациональная интеграция.

Разработка процесса, учитывающего педагогические потребности связывание учебной деятельности ученика, учителя и глобальной сети Интернет в единую модель образования.

В настоящее время образовательные квестовые технологии, в частности веб-квест может потребоваться ссылка.

Преимущества и ограничения использования веб-квестов считает, что он предназначен для объединения нескольких видов обучения, таких как интеграция технологий, критического мышления, реалистичной оценки, совместного обучения, сотрудничества, схематической теории и конструктивизма, в одном действии. Веб-квест существует несколько встроенных стратегий, таких как реальные задания, использование реальных и актуальных ресурсов в Интернете, групповая работа и реальное оценивание для повышения мотивации учащихся. анализировать информацию, используя навыки творческого и критического мышления. Хорошо

спроектированный сетевой-вопрос эффективно использует интернет-ресурсы, мотивирует учащихся и создает открытые вопросы. Веб-квест позволяет учащимся использовать и совершенствовать навыки мышления высокого уровня. Этот процесс требует, чтобы учащиеся перенесли информацию на что-то совершенно новое. Исследовательская работа веб-квеста объясняет, как это влияет на использование учащимися навыков мышления высокого уровня следующим образом. Интернет-квесты используют процессы. Кроме того, большинство проанализированных ресурсов сетевые-предусмотрены вопросы. Они помогают учащимся преодолеть разрыв между реальной практикой и школой. Веб-квест помогает учащимся развивать навыки принятия решений и решения проблем. В то же время использование веб-квеста помогает улучшить информационные технологии учащихся и навыки грамотности.

Веб-квест позволяет учащимся и учителям быть творческими и продуктивными. Веб-квесты помогают учащимся использовать свои интеллектуальные и академические способности вместо навыков поиска в Интернете. В процессе запроса обучающийся не тратит свободное время, работает над заданиями и использует ресурсы, указанные автором запроса. Этот опыт также обеспечивает безопасную среду доступа в Интернет для детей. Веб-квесты могут быть полезны для учителей, которые мало разбираются в технологиях и просты в использовании и реализации в классе. После того, как запрос загружен на сервер, любой может получить к нему доступ из любого места. Они обеспечивают структурированный и управляемый процесс как для преподавателей, так и для учащихся. Основным препятствием для внедрения запросов являются технологические ограничения. Иногда учителям не хватает компьютеров, подключенных к Интернету. Такие ограничения распространяются на учителей, которые не используют квесты и не увеличивают количество участников в каждой группе.

Веб-квесты могут быть использованы для комплексных или междисциплинарных исследований. В этом случае это не относится ко всем учащимся, за исключением всех аспектов содержания. В этом отношении использование квестов побуждает к использованию совместных стратегий обучения. Согласно исследованию было сказано, что квестовая задача обычно требует высокого уровня мышления, если она включает в себя глаголы «проектировать, решать, создавать, анализировать и предсказывать».

По словам Доджа (создателя веб-квестов), эти типы проектов можно разделить на следующие категории:

- дизайн,
- принятие решения,
- анализ,
- прогнозирование
- творческие задачи.

Веб-предложил таксономию для опросных задач [21]. Запрос может включать один из них. Он сформулировал следующие задачи: подведение итогов, повторение, создание, озадачивание, проектирование, рассуждение, творческий продукт, убеждение, анализ, самопознание и наука.

Додж хорошо Интернет- Дает пять инструкций для создания запросов. Он определяет эти принципы следующим образом:

- Поиск отличных сайтов: сайты должны соответствовать целевой группе с точки зрения чтения и когнитивного уровня. Они должны быть интересными и содержать актуальную актуальную информацию.
- Организуйте учащихся и ресурсы: просматривая ресурсы. Необходимо сделать запрос на использование каждого доступного компьютера. Кроме того, каждый учащийся должен быть частью этого процесса, используя стратегию групповой работы.
- Попросите учащихся подумать: хорошо веб- вопрос запоминания должен быть необходим больше, чем повторение. В этом аспекте веб- Задачи спроса

играют важную роль. Это должно позволить учащимся участвовать в решении проблем, творчестве и рассуждениях.

- Использование СМИ: Вы можете использовать другой источник информации в запросе. Вы можете создать веб-запрос онлайн, который включает обсуждения с экспертами или действия «спросить эксперта».
- Высокие ожидания при размещении: помощь учащимся в выполнении более сложных задач Интернет следует использовать в квесте.

Расположение Веб-квеста происходит в технологической части. Додж выделяет три типа поддержки, которые можно использовать в веб-запросе: принятие, производство и преобразование [22]. Панель инструментов появляется, когда вы помогаете учащимся понять, что важно из предоставленных ресурсов и как организовать результаты. Производственные руководства содержат рекомендации, помогающие учащимся создавать свои собственные продукты. Это может быть предоставление шаблона или обоснование того, что ожидается.

Поддержка преобразования призвана помочь учащимся преобразовывать информацию в другие формы, такие как диаграммы и графики. Веб-квест критики Веб-квест считает, что популярность может зависеть от его имени. По их словам, это звучит как концепции и приложения «высоких технологий», поэтому учителя часто используют его. Кроме того, они Веб-квест Хотя у него есть потенциал для улучшения навыков критического мышления, Веб-квест считает, что модель не идеальна. Некоторые исследователи интерпретируют свои утверждения со ссылкой на развивающуюся природу знания. Согласно им, Веб-квест не имеет значения для учащихся разных классов. Для первоклассников Веб-квест так спроектировано. Кроме того, они существуют Веб-квест расширяет свои требования, заявляя, что они не относятся к содержанию учебных программ целевого уровня. Веб-квест расширяет критику определения. Они сказали, что краткосрочные веб-запросы не соответствуют определению поиска и

обобщения информации, данному Dodge. В ближайшем будущем Интернет-вопросы не требуют использования навыков мышления высокого порядка, поэтому они абсолютно реальны Веб-не востребован. Они считали, что долгосрочный спрос в Интернете был настоящим спросом в Интернете. Они также повторяют утверждения о когнитивном развитии: говорят, что Додж и Марш не обращали внимания на когнитивное развитие учеников, а уровень и использование веб-квестов не подходил для младших классов. Хотя приведенная выше критика приемлема, все они Веб-квестнельзя обобщать на модель. Они просто основаны на злоупотреблениях [23]. Исследования разработали краткосрочные и долгосрочные мотивированные квесты, чтобы гарантировать, что учащиеся используют навыки мышления высокого уровня.

Кроме того, учителя Веб-квест являются целевыми участниками. Участниками стали обучающийся с высоким уровнем когнитивного развития, соответствующим более высоким уровням мыслительных процессов. Веб-Опросы по вопросам разбиты на категории и представлены результаты наиболее актуальных и важных исследований по каждой категории.

В первой части-исследование влияния мотивированных квестов на успеваемость, отношение, навыки и мотивацию учащихся.

На втором этапе было проведено исследование, включавшее выводы по выполнению веб-запросов.

В третьем разделе исследуются убеждения, восприятие и отношение учащихся и учителей к веб-квестам.

В следующем разделе были рассмотрены исследования по созданию веб-запросов. Наконец, в последнем разделе обсуждаются другие исследования, связанные с веб-запросами [24]. В зависимости от категории, типа документа, уровня достижений участников, количества участников и области в исследовании можно увидеть распределение исследований по годам.

Что касается тематических опросов и основных выводов, сделанных из них, то мы также можем видеть, что основные результаты исследования,

большая часть исследований была проведена студентами бакалавриата, специализирующимися в области социальных наук. Было проведено несколько исследований в области науки. Однако лишь некоторые из них были связаны с концепциями информатики. Что касается воздействия на результаты обучения, навыки, отношение и мотивацию, то WebQuest включает в себя результаты исследований, в которых изучается влияние обучения на результаты обучения, отношение и мотивацию.

Поскольку методы или средства массовой информации интегрируют технологии в преподавание и обучение, возникает новый вопрос о том, действительно ли методы или средства массовой информации влияют на результаты обучения.

Каждый носитель имеет свои собственные атрибуты метода. Например, компьютеры лучше всего подходят для семантически сложного моделирования сложных явлений, а также для обучения и практики.

Как обсуждалось в веб-квесте, исследователи разработали ряд действий и инструментов для эффективного использования Интернета в преподавании и обучении.

Одним из таких мероприятий является веб-квест. Модель веб-квеста была разработана в 1995 году Берни Доджем и Томом Маршем. Додж определяет веб-квест как «деятельность на основе запросов, в которой часть или вся информация, с которой взаимодействуют учащиеся, извлекается из интернет-ресурсов, по желанию дополняется видеоконференциями» [25]. Поощряйте учащихся к участию в заключительном групповом процессе, который стремится преобразовать центральный, открытый вопрос, развить личный опыт и сделать новую информацию более сложной» [26]. Веб-квест — это не средство; напротив, он использует несколько методов обучения и теорий-действие.

Информационно-коммуникационные технологии привели к появлению новой структуры знаний. В результате использования цифровых

технологий можно расширить и улучшить природные способности и познавательные способности обучающихся. Движение и имидж в использовании информационных и коммуникационных технологий, увеличение участия пользователей привели к следующему этапу большого развития. Для достижения целей обучения также эффективно использовать возможности, предоставляемые Интернетом. Веб-квест – проблемное задание, основанное на поиске в Интернете.

Как разработать квест? Исходя из цели, необходимо решить следующие задачи:

- определение временного типа квеста;
- разработка структуры веб-квеста;
- разработка заданий веб-квеста;
- выбор среды веб-квеста;
- программная реализация веб-квеста.

Разработка веб-квеста для обучающихся.

Веб-квест в образовании — это интернет-сайт, на котором учащиеся работают над выполнением некоторых учебных заданий, развивающие квесты, максимальная интеграция Интернета в разные учебные дисциплины на разных уровнях для обучения в процессе обучения . Они охватывают только один вопрос, могут быть учебным предметом, темой, междисциплинарными.

По продолжительности различают два типа квестов: краткосрочные (цель: углубить знания и их интеграцию, за один-три урока) и долгосрочную работу (цель: углубить и повысить долгосрочную успеваемость учащихся) Веб-квест - новый инструмент использования технологии для создания учебного занятия для учащихся, вовлеченных в процесс обучения и поощрения критическое мышление.

Веб-квест - это веб-проект со всеми материалами, которые обучающийся могут использовать в Интернете. Веб-квест способствует поиску информации в сети Интернет, инструктажу учащихся на этапах учителя, анализу, обобщению и развитию мышления учащихся, оценке информации, развитию

компьютерных навыков учащихся, поощрению учащихся, самостоятельной работе. Обеспечивает такие формы их работы, как проектно-исследовательская деятельность. Обучающийся смогут самостоятельно просматривать и анализировать как можно больше источников, продвигать свои работы, создавать модели, экспериментировать и делать выводы, принимать сложные решения.

Использование метода проектов имеет большие преимущества.

Во-первых, это способствует успешной социализации учащихся через созидание. Обучающийся учатся самостоятельно работать с адекватной информационной средой, в которой учатся ориентироваться.

Во-вторых, навыки проведения исследований, умение их аргументировать, позволяет организовать представление своих результатов широкой аудитории.

В-третьих, обучающийся изучают исследовательскую технологию, которая включает следующие этапы:

1. определить проблему исследования;
2. постановка целей и задач;
3. формулировка исследовательской гипотезы;
4. Определение методов сбора и обработки данных,
5. сбор информации;
6. аналитическая работа;
7. корректировка заданий и учебного процесса;
8. дальнейший поиск информации;
9. анализ новых фактов;
10. обобщение;
11. оформление результатов исследований;
12. Обсуждение и перевод полученных результатов.

Изучая и обсуждая материалы, при решении квеста обучающиеся должны ответить на общий вопрос дискуссионного характера [27]. В веб-квесте можно

создать сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме.

Каждый веб-квест имеет структуру с ключевыми элементами:

- Введение. Целью данного раздела является обучение обучающийся
- Упражнение. Это самая важная часть веб-квеста. Задание требует от учащихся дальнейшего поиска, опираясь на факты, изучая взаимосвязь предметов и событий. Умение различить истинное знание от ложного, анализ причинно-следственных связей с окружающим миром.
- Исследовательская задача. Такая задача должна включать в себя гипотезу, которая проверяется на данных, в результате чего составляется научный отчет.
- Задача дизайна. Задачи, требующие создания объекта, продукта или плана для достижения определенной цели.
- Творчество. Эти задачи более творческие, чем дизайнерские. обучающийся имеют возможность создать уникальный продукт.
- Процесс. Описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также дополнительные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, формы, инструкции и т.д.) Интернет позволяет более эффективно организовать свою работу в квесте.
- Критерии оценки. Очень важным разделом для обучающийся и преподавателей являются критерии оценки соответствия задания определенным требованиям.
- Вывод. Он подводит итоги и стимулирует размышления и предлагает дальнейшие исследования по этому вопросу.
- Страницы для учителей. Информация для них, Интернет-помощь в обучении другим учителям, использующим квест.

Веб-квест должен включать в себя:

1. Четкое вступление, четко описывающее основные роли участников (например, «Вы детектив, пытающийся разгадать тайну» и т.п.) или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Центральная задача – это конечный результат четко поставленной самостоятельной работы учащегося, чтобы она была ясной, интересной и достижимой (например, задается ряд вопросов, необходимо найти ответы, проблема, которую необходимо решить, информация для разработать и представить результаты на основе накопленной позиции и других действий).
3. Список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео- и аудионосителях, на бумаге, ссылки на интернет-ресурсы, по тематике Интернет-адреса сайтов) необходимы учащимся для выполнения задания. Этот список должен быть аннотирован.
4. Описание порядка работы, выполняемой каждым из них: Указываются этапы самостоятельного выполнения задания обучающийся (этапы).
5. Руководящие указания (информация о порядке организации и представления коллекций) могут быть представлены в виде наводящих вопросов, организации воспитательной работы (например, общие понятия, связанные с определением временных рамок, рекомендации по использованию электронных источников, Интернет-демонстрация "заготовок" страниц - создание собственных страниц по результатам изученного материала во избежание технических сложностей и т.д.)
6. Обобщение опыта, полученного учащимися в ходе самостоятельной работы над веб-квестом.

Иногда полезно включать риторические вопросы, которые повышают активность учащихся и мотивируют их продолжать свой будущий опыт.

При работе над веб-квестом у обучающихся развивается ряд компетенций:

- задачи по использованию информационных технологий для профессиональных решений (компьютерные презентации, в том числе поиск

необходимой информации, форматирование результатов работы, Интернет-сайты, флеш ролики, базы данных);

- самообразование и самоорганизация;
- групповая работа (планирование, разделение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- уметь найти несколько путей решения проблемы, определить лучший вариант, обосновать свой выбор;
- навыки публичных выступлений (предзащита и защита обязательны) с авторскими словами, вопросами, дискуссиями и проектами.

Процесс создания веб-квеста не всегда линейный, но его можно использовать для создания веб-квеста с определенными шагами.

Этапы создания веб-квеста:

Шаг 1. Определение темы.

К теме веб-квеста применяются четыре условия:

- соответствие требованиям государственных стандартов по содержанию, учебным планам;
- включает задания, способствующие высокому развитию, уровню мышления учащихся;
- содержательная замена или дополнение существующих материалов по теме урока;
- эффективное использование Интернета.

Шаг 2. Создание задач.

Шаг 3. Создание системы оценки.

Шаг 4. Подбор источников информации, которыми пользуются обучающийся, поиск ответов.

Шаг 5. У учащихся формируются навыки поиска информации, речи

- Google Drawings - Google Drawings (технология создания рабочих листов. Google рисунки (видео). Сайт Google как среда обучения. Технические возможности этого сервиса основаны на бесплатном хостинге и технологии вики. Среда обучения на этом сайте полностью электронная Интернет-

достаточно создать сайт. Давайте кратко рассмотрим, как можно использовать функциональность этого сервиса для создания среды обучения. Прежде всего, это возможность создавать страницы и варианты навигации по созданным страницам. Автоматическое и настраиваемое дерево навигации по сайту. Редактор страниц позволяет добавлять информацию из других приложений Google, таких как Google Docs, Google Calendar, видеохостинг YouTube.

Еще одно важное преимущество — возможность работы с несколькими пользователями — преподаватель как владелец сайта организует доступ обучающийся к сайту в качестве соавторов. Все авторизованные участники могут редактировать страницы, оставлять комментарии и добавлять файлы на страницы в виде вложений.

Чтобы использовать все вышеперечисленные возможности для организации дистанционного обучения:

- структурирование учебного материала,
- организация навигации по сайту,
- размещение ссылок на ресурсы (приложения);
- Поделиться,
- отслеживание информации об активности учащихся на сайте.

Есть возможность научиться создавать обучающие модули по проектированию электронной среды с удобными инструментами и организацией интерактивного взаимодействия всех участников. Важно определить, как лучше структурировать содержание образования, а главное — взаимодействовать в режиме реального времени и офлайн, чтобы обеспечить его доставку полностью или частично.

Google Form — отличный помощник в обучении [28]. Возможность использования формы для различных опросов, викторин, опросов. При создании формы автоматически создается Google -таблица, в которой обобщаются результаты заполнения форм. Таблица обеспечивает удобное хранение и обработку собранных данных.

Вот несколько примеров того, как формы Google можно использовать в образовании:

- регистрация участников обучающих проектов;
- промежуточный экзамен, викторина, анкета
- Организация групповой работы, самооценка,

Google Таблицы

Таблицы являются одним из основных и наиболее распространенных видов отображения. Обработка информации, в том числе при использовании информации.

Персональный компьютер. Google - таблицы упрощают создание и совместное использование.

Предложите учащимся вместе заполнить таблицы по заданной теме, например по творчеству.

SWOT-анализ объекта, процесса, явления // Google Docs. Картина.

Особенности деятельности:

- Создавайте онлайн-чертежи, диаграммы с помощью автофигур, текстовых полей, вставок Картинки/фото с диска компьютера или Интернета (со встроенным поиском)
 - внутри службы).
 - Вставьте готовый рисунок с помощью Google Drawing в Текстовые документы Google.
 - Возможность работать с несколькими пользователями на одном листе

Интернет- Услуги платформы LEARNIS, включая квесты «Выходи из комнаты», интеллектуальная игра «Своя викторина», терминологическая игра «Объясни мне». С их помощью учителя любого предмета могут проводить уроки в игровой форме [29]. Рассматриваемые сервисы являются элементами предложенной авторами системы методов обучения на основе мобильных технологий.

Продолжая развитие информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), разработка новых ресурсов и сервисов электронного обучения откроют перед учителями новые возможности в плане организации процесса.

Рассмотрены преимущества внедрения современных мобильных и облачных информационных технологий в образовательный процесс. [30]

Информатика, включающая в себя разные виды деятельности учащихся, на основе которых формулируются методы обучения, и позволяют учителю облегчить обмен информацией между учащимися. Например, с помощью мобильных и облачных технологий можно максимально удобно организовать проектную деятельность школьников.

Dodge и March были разработаны веб-квест в Государственном Университете Сан-Диего в 1995 году. Веб-квест можно разделить на две части: web-сайт и сеть, которая включает в себя интернет, и квест, который является концепцией открытия, разведки и запроса. Она призвана обеспечить обучающимся самостоятельную или малую группу деятельности, включающую в себя изучение, решение проблем и применение базовых навыков. Интернет обычно является основным информационным ресурсом для веб-квест, и другие традиционные ресурсы, такие как газеты и журналы, также могут быть использованы.

Преимущество Learnis заключается в том, что вы можете быстро накапливать учебный опыт, чтобы сформировать полные и точные знания, так как все обучающиеся могут непрерывно отслеживать, связываться и испытывать контент-контекстные практики. Преимущество веб-квест заключается в том, что он стимулирует учебные способности обучающихся, позволяя им искать информацию, необходимую для выполнения задачи, а не только навыки интернета, интеллектуальные и академические способности. Поэтому интегрированное обучение веб-квест с мобильным телефоном приносит обучающимся новый опыт обучения и повышает их навыки чтения.

Подготовка учителей любой предметной области на основе педагогического опыта и изучения существующих образовательных услуг Интернет Вы можете воспользоваться электронным ресурсом LEARNIS, который позволяет создавать квесты, викторины и игры [31].

1. Обучение на платформе LEARNIS Интернет-метод квеста.

Широкое использование Интернета позволило учителям самостоятельно создавать и распространять Интернет- способствует появлению услуг.

Применение развивающих игр среди школьников. Одним из таких ресурсов является LearningApps.org, который включает такие игровые модули, как этот. «Знатный человек», «Скачки», «Кто хочет стать миллионером» и т. д. Кроме того, исследования потребностей и желаний подростков в проведении свободного времени показывают, что квест является одним из самых популярных жанров компьютерных и онлайн-игр. [32]

Можно отметить теорию о том, что среда Learnis имеет шесть отличительных особенностей:

- актуальность образовательных потребностей,
- инициатива по приобретению знаний,
- мобильность среды обучения,
- интерактивность учебного процесса,
- определение учебной деятельности,
- интеграция образовательного контента. [33]

Преподаватель на основе среды Learnis может создать новую учебную среду.

Квест требует от игрока решения мыслительных и логических задач по сюжету для продвижения вперед. Отличительной особенностью образовательного поиска является наличие в нем содержательной составляющей учебной дисциплины. Однако сервисов, позволяющих учителям создавать учебные веб-квест в жанре «выход из комнаты», до сих пор не было. Однако следует отметить, что педагоги самостоятельно предпринимали попытки включения в учебную деятельность элементов квеста как жанра игры. При этом, как правило, задача полного создания игровой атмосферы сводилась к учителям, а активность обучающихся сводилась к

поиску информации по заранее выбранной теме и совместному наполнению Web-ресурсов.

При разработке образовательного сервиса веб-квестов следует учитывать дидактические преимущества и недостатки различных реализаций. В основе разработанной деятельности лежит подтип жанра квеста "выход из комнаты". Там игрок сталкивается с задачей выхода из виртуального замка. В этом жанре он состоит из комнат, в которых используются подсказки и предметы в комнате. Как очевидные, так и решаемые являются ключом к дальнейшему развитию сюжета, который может быть подсказкой в виде загадок или учебных заданий.

К возможным сценариям использования веб-квестов на платформе LEARNIS относят, но не ограничиваются:

- * Фронтальное использование веб-квеста на уроке. В случае, когда обучающиеся пытаются выйти из комнаты квеста, вместе проходит демонстрация, решение предметных задач и загадок, подготовленных учителем,

- * Веб-квест в качестве домашнего задания. Предметные задания квеста выполняются обучающимися. После успешного завершения сюжета обучающимся покажут результат квеста (некоторые уже подготовлены)

- * Индивидуальное выполнение веб-квеста на уроке. Обучающиеся используют код доступа к квесту и работают с ним, самостоятельно принимают решения. [34]

Модель обучения веб-квест, основанная на конструктивизме, представляет собой обучение относительно новой науке. Возможность использования веб-квеста для реализации обучения активно влияет на возможности восполнения и развития дефицита традиционного классного обучения, на обучение инновационному мышлению, способности к самостоятельному поиску.

2. Мобильный метод викторины с использованием платформы LEARNIS [35].

Сервис электронного обучения «Ваша викторина» Платформа LEARNIS позволяет преподавателям самостоятельно создавать и использовать викторины по преподаваемым предметам. Этот сервис представляет собой конструктор обучающих игр, что позволяет использовать его на любом обучении. Также его можно использовать во внеклассных мероприятиях, интеллектуальных конкурсах и соревнованиях. Процесс подготовки и загрузки заданий максимально прост и не требует от преподавателя специальных навыков работы с компьютером, которые выше, чем общие навыки пользователя. Во время урока на экране компьютера учителя отображаются темы, вопросы, баллы игроков (чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ). Кнопки игрока и подключенные к игре мобильные устройства могут быть индивидуальными. Учитель играет роль ведущего, координирует работу учащихся, получает ответы от играющих, выставляет баллы за правильные или неправильные ответы. Идет активное взаимодействие обучающийся и преподавателей на платформе «Ваша викторина» LEARNIS [36]. Обучающийся могут участвовать в игре индивидуально и в составе команды. Тематические задания для викторины используются учителем на уроках, а затем учащиеся могут создавать свои домашние задания.

Таким образом, платформа LEARNIS позволяет организовывать викторины. Обучение и динамика игры с использованием мобильных устройств учащихся и правила интеллектуальной игры способствуют развитию умений и навыков учащихся.

В процессе достижения результатов у них вырабатываются регулятивные навыки, такие как контроль своей деятельности и установление временных рамок, например планирование своего ритма.

3. Термин игра «Объясни мне» на платформе LEARNIS[37].

Услуга «Объясни мне» платформы LEARNIS предназначена для использования как в классе, так и во внеклассной деятельности и включает в

себя процесс сознательного объяснения определений, понятий и терминов, а не «запоминания» их. На этом принципе основана известная настольная игра «Элиас» («Скажи иначе»). В классической игре задача игрока — объяснить явления и вещи, стоящие за собеседником в определенное время.

Учитель утверждает ответы и контролирует игровой процесс. Стандартная практика подготовки к домашним тестам обычно состоит из повторения и запоминания учащимися терминов. В этом случае теряется смысловой аспект: достаточно запомнить слово и не понимать смысла изучаемого определения или понятия. С помощью сервиса «Объясни мне» вы можете организовать смысловое повторение понятий. Учащимся предлагается подготовить свои собственные условия для игры. Характер данного задания носит не только индивидуальный характер обучения, так как позволяет учащимся воздействовать, но и быть творческим: учащиеся самостоятельно выбирают понятия, которые следует включить в игровое задание. Задача преподавателя – внести коррективы (при необходимости) и присвоить выбранные учащимися условия позиции.

Предлагаемые к рассмотрению образовательные услуги платформы LEARNIS получили множество положительных отзывов. LEARNIS направлен на повышение мотивации учащихся, что положительно сказывается на качестве образования. Таким образом, с помощью усовершенствованного процесса решается задача организации игрового подхода к обучению, повышается интерактивность уроков и домашних заданий, снижается нагрузка на учителя за счет автоматизации построения игры. [38]

Реформирование традиционной модели обучения, ориентированного на учителя, и создание новой модели обучения стало предметом всеобщего беспокойства. В новой модели обучения преподаватели могут играть ведущую роль, но в то же время она полностью охватывает основную роль учащихся. Новая модель обучения может обеспечить общение между учителями и

учениками и сотрудничество между учениками. Существует ряд достоинств и недостатков использования веб-квестов в учебном процессе (Табл. 1).

Таблица 1. Достоинства и недостатки веб-квестов

<i>Достижения</i>	<i>Трудности</i>
большой выбор готовых веб-квестов	отсутствие доступа в интернет
Возможность выбора шаблонов при разработке веб-квеста	низкий уровень компьютерных навыков
обучающиеся экономят время на поиск информации	учитель тратит много времени на создание веб-квеста

Модель обучения с веб-квестами, основанная на конструктивизме, — это преподавание относительно новой науки. Умение использовать квест активно способствует развитию и восполнению пробелов в традиционном аудиторном обучении, нестандартном мышлении, способности к самостоятельному поиску.

Конструктивистская теория обучения образование образование, полученное учителями, но составленное обучающимися. Обучающиеся получают знания с помощью других, в том числе учителей, через определенную ситуацию и обучение с партнерами по обучению и необходимым обучением. Веб квест - это действительно практическая производительность. С помощью веб-квеста обучающиеся могут создавать управляемые сетевые ресурсы, руководствуясь учителями. Создание, разведка и исследование. самостоятельно выполняет учебные действия, такие как

В веб-квесте обучающийся выполняет стоящую перед ним задачу и пробуждает у них интерес, рисует и вставляет их в проект.

Веб-квест – это действие, направленное на запрос, или вся информация поступает с интернет-ресурсов, с которыми взаимодействуют обучающиеся. Уровни Web квеста будут краткосрочным веб -квестом и долгосрочным Web квестом. Целью краткосрочного веб-квеста является получение и интеграция знаний. В конце короткого периода обучающийся осознает объем новой

информации и ее суть. Краткосрочный веб- квест предназначен для одновременного завершения трех классных этапов.

Цель долгосрочного обучения веб-квест-расширение и уточнение знаний. После завершения долгосрочного веб- квеста обучающиеся глубоко проанализировав набор знаний, некоторые могут показать, что, преобразовав материал, можно сделать что-то, что может дать ответ в сети или в автономном режиме. Долгосрочный веб-квест обычно может быть неделей и месяцем в случае класса. Краткосрочные или долгосрочные веб- квесты создаются для эффективного использования времени обучающегося

Образовательная польза для обучающихся заключается в том, что в сети дается конкретное задание и позволяет обучающемуся с пользой проводить свое время. Чтобы достичь этого эффективность и ясность цели и веб-квест должны включать следующие шаги: введение, задание, процесс, ресурсы, оценка и заключение (Табл. 2).

Таблица 2. Компоненты веб-квеста

№	Шаги	Действие	Результат
1	Введение	<ul style="list-style-type: none"> • Введение в тему • Постановка задачи • распределение ролей 	мотивирующая и познавательная ценность
2	Назначение	<ul style="list-style-type: none"> • описание проблемной задачи • форма представления конечного результата 	проблематичность, ясность формулировки, познавательная ценность
3	Исполнение	<ul style="list-style-type: none"> • основные этапы работы • инструкции к действию • советы по сбору полезной информации • ссылки на ресурсы 	ясность, ролевая игра, разнообразие и оригинальность ресурсов и задач, внимание на развитие мыслительных способностей
4	Оценка	<ul style="list-style-type: none"> • критерии и параметры оценки • самооценка • анализ 	соответствие заданных критериев оценки типу задания, ясность критериев и параметров оценки,

			Возможность измерения производительности
5	Вывод	<ul style="list-style-type: none"> Интернет-Планируемые результаты квеста 	связь с введением, четкое описание навыков, которые обучающийся будут изучать

Что касается изучения веб-квеста в образовании по интеграции среды с мобильным обучением, то это влияние различных стратегий обучения на результаты обучения.

Образование с помощью численных методов. Обучающиеся о переработке ресурсов и классификации через учебный веб-сайт, основанный на обучающем инструменте веб-квеста. Пятиклассники, участвующие в данном исследовании, делятся на две группы: традиционные инструктажи, инструктажи с помощью веб-квест.

Вклад этого исследования заключается в внедрении веб-квест в обучение. Исследования показывают, что использование веб-квестов на открытых уроках положительно влияет на успеваемость учащихся. Еще два интересных результата:

1. Когда веб-квест используется в реальных ситуациях, учащиеся может получить больше знаний и опыта;
2. В учебной деятельности эксперимента учащиеся выполняли различные учебные задания и выражали свое мнение и взгляды, что может развивать их навыки критического мышления. С другой стороны, участие обучающийся в учебной деятельности может быть положительным;

Кроме того, они могут думать о содержании исследования и, наблюдая за конкретным контекстом, а затем уже начали классифицировать ресурсы. Эти выводы способствуют развитию преподавания и обучения для правительств, школ и учителей. Например, учителя выступают в роли помощников или наставников и предоставляют учащимся другие ресурсы социальных сетей, включая смартфоны, планшетные ПК или Интернет, чтобы улучшить свое обучение.

Введение-исходная информация, задающая этап и обеспечивающая некоторый.

- Задание обращает внимание учащихся на то, к чему оно стремится.
- Описание процесса, к которому обучающиеся должны идти, выполняя задание. Процесс должен быть разбит на четко описанные этапы.
- Для выполнения задачи необходим набор ресурсов. Большинство ресурсов (хотя не все обязательно) встроены в сам документ веб-квест в качестве приложения. Указание на информацию во всемирной сети.
- Раздел оценки описывает необходимые критерии. Соответствует стандартам производительности и содержания. Хорошим инструментом оценки является рубрика.
- Заключение напоминает о завершении задания. О том, чему обучающиеся научились, и, возможно, это стимулирует их к расширению опыта для других.

Использование веб-квеста на уроке информатики общая схема может быть следующей:

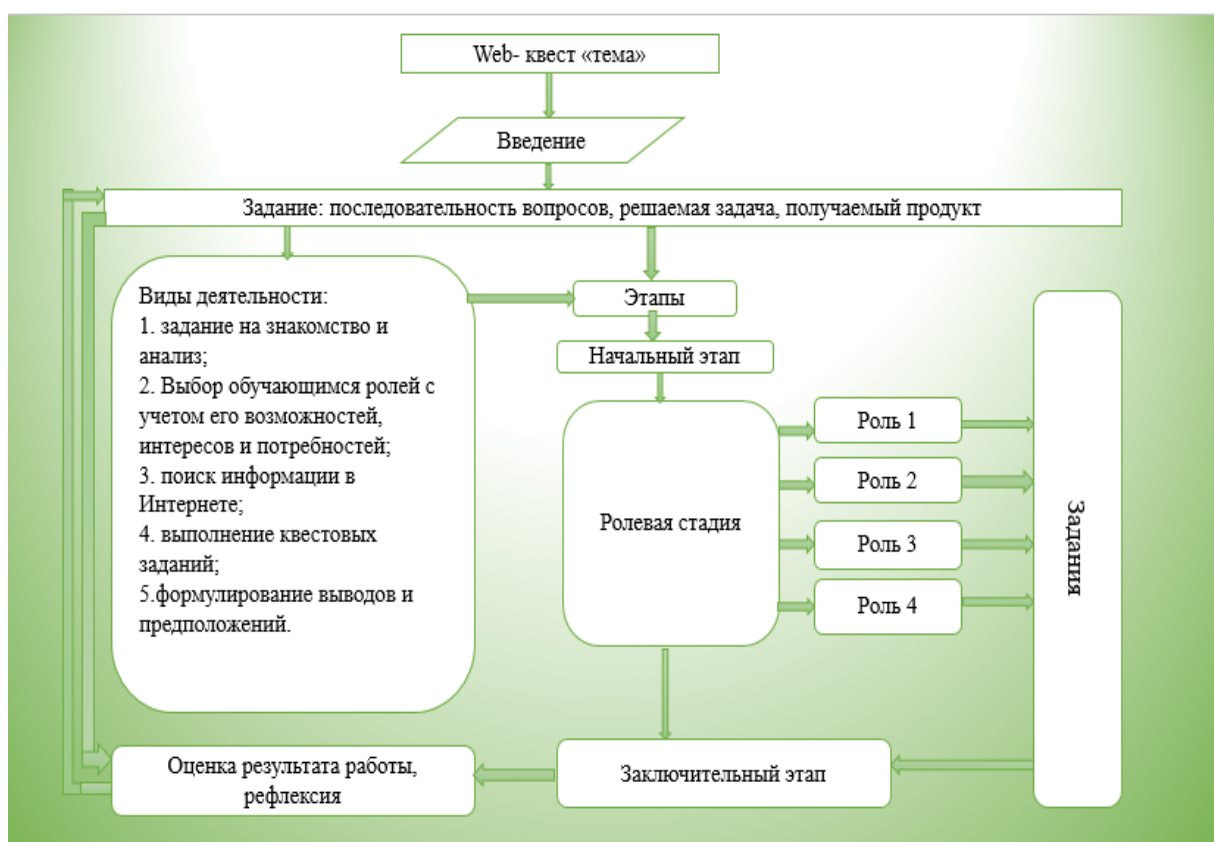


Рисунок 7. Общая схема применения квеста

Мобильное обучение: трансформация знаний, увлечение. Обучающиеся и улучшение результатов. Образование в стране находится на важном этапе. Мобильное обучение представляет собой способ решения ряда наших образовательных проблем. Такие устройства, как смартфоны и планшеты, позволяют инновациям и помогают обучающимся, а учителя и родители имеют доступ к цифровому контенту и индивидуальной оценке. Мобильные устройства являются важными инструментами для улучшения обучения. Qualcomm, Inc. как отметил основатель Ирвин Джейкобс всегда включенные, у обучающихся всегда есть подключенные мобильные устройства, это потенциал для фундаментального улучшения результатов образования».

Этот документ, который является частью нашего проекта "Мобильная экономика", рассматривает способы использования мобильных устройств, улучшает обучение через мобильную связь и привлекает обучающихся и учителей. Беспроводная технология-это способ обеспечить новый контент и облегчить доступ к информации где бы ни находился обучаемый, она позволяет учиться, дает силы и привлекает, меняет среду обучения для обучающихся внутри и за пределами школы. У большинства обучающихся есть телефоны, и это дает реальную возможность конвертировать инструкцию.

Поскольку мобильные телефоны, планшеты и другие подключенные устройства становятся все более распространенными и доступными, беспроводные технологии могут значительно улучшить обучение и донести цифровой контент до обучающихся. Обучающиеся любят мобильные технологии и постоянно используют их в личной жизни. Поэтому неудивительно, что молодые люди хотят использовать мобильные устройства для обучения, мобильные технологии привлекают больше и персонализируют их для своих личных потребностей.

Действия, богатые технологиями, могут поддерживать сотрудничество, активность и высокий уровень обучаемых по сравнению с менее технологически ориентированными действиями. Руководство должно думать

о том, как использовать мобильные платформы для своих целей, и знать, как использовать их для повышения.

Мобильное обучение воспитание эффективной и адаптивной рабочей силы в глобальном контексте развитие новых рабочих мест и ролей помогает поддерживать наш экономический рост.

Образование может быть расширено за счет физических ограничений в классе и за его пределами, установленных временных периодов учебного дня. Это позволяет обучающимся общаться с учителями из дома и работать онлайн с другими людьми. Ценность мобильных устройств заключается в том, что они позволяют обучающимся подключаться, общаться, сотрудничать и создавать ресурсы, используя богатую цифру.

Как и многие исследования по Learnis, были даны различные данные. обучающиеся, участвующие в среде Learnis, могут повысить свою успеваемость и улучшить свое творчество. Многочисленные исследования, как мобильное руководство, помогают обучающемуся повысить свои знания по предмету и мотивацию к обучению. Learnis – это инструмент в педагогическом Арсенале, который помогает обучающимся и учителям ориентироваться в доступных вариантах в расширяющемся мире дистанционного обучения [39].

Учебная среда требует набора учебных действий, которые позволяют учащимся легче участвовать в учебном процессе. Эти учебные действия включают в себя необходимые сложные познавательные и социальные процессы.

Веб-квест рассматривается как поведение обучаемых, направленное на запрос, который извлекается из некоторой или всей информации, с которой они взаимодействуют". Интернет-ресурсы, дополненные видеоконференцией по желанию " многочисленные исследования показали, что веб-квест может улучшить обучаемость обучающихся, распределив отдельные роли для обучающихся, чтобы стимулировать совместное обучение и делиться своими

различными результатами в контексте небольшой группы. Через этот процесс обучающиеся могут сразу освоить ресурсы, приобрести навыки любознательности; также можно уменьшить информационную перегрузку. Другими словами, веб-квест не только побуждает обучающихся искать информацию, но и фокусируется на развитии у обучающихся способностей к анализу, интеграции, оценке и решению задач. Кроме того, обучающиеся могут обсуждать проблемы, участвовать осмысленно. Занимается дискуссиями, ролевыми симуляциями и, самое главное, к общению привлекаются обучающиеся.

Веб-квест можно рассматривать как микроосмысл, в котором учащиеся исследуют контекстуальные вопросы, возникающие как совместно, так и в учебной среде. Однако большая часть проектов была реализована в классе. Исходя из вышеизложенных соображений, цель этого исследования была тройной. Прежде всего, веб-квест представлял собой серию обучающих сценариев [40].

Он предназначен для поддержки образования, которое имеет дело с этими концепциями педагогической модели. Появились понятия педагогической модели.

На рисунке 10 представлена модель использования веб-квеста в обучении предметным дисциплинам в школе.



Рисунок 8. Модель использование веб-квеста

Ресурс, ориентированный на учащихся, основанный на концепциях совместной работы и самопрезентации, объединяющий мобильные технологии и онлайн-обучение. Во-вторых, учебная деятельность была интегрирована в учебный курс в пятом классе. Курс включает описание условий и порядка классификации ресурсов. Наконец, было проведено эмпирическое исследование для оценки успеваемости учащихся и общего восприятия образовательных усилий веб-квест.

В этом исследовании был применен инновационный подход с использованием сценариев обучения с использованием веб-квестов и мобильных технологий в образовательной среде для изучения их влияния на образование. Исследование также направлено на изучение и обобщение академической успеваемости участников, чье мнение об опыте обучения в учебном сценарии было услышано.

Три вопроса исследования из предыдущих исследований заключаются в следующем:

1. Обработка ресурсов, специально предназначенных для участников веб-квеста.

2. Влияют ли различные параметры обучения на учебные портфолио и уровень участия учащихся?

3. Есть ли причинно-следственная связь между удовлетворенностью учащихся и их успеваемостью и может ли она существовать?

Теоретические основы

Дейл считает, что обучение детей эффективно на основе реального опыта, такого как непосредственный опыт (реальный жизненный опыт), воображаемые эксперименты (интерактивные модели) и драматическое участие в абстрактном мышлении (ролевые игры). Обучение предоставляется учащимися с начальным и конкретным опытом, который связывает учащихся с конкретными людьми и конкретными проблемами. Образование разработало теорию, направленную на предоставление обучающийся контекстного контента. Этот метод предоставляет дополнительные возможности для учителей и учащихся.

Широкое использование вычислительных и мобильных технологий предлагает широкий спектр возможностей для разработки инновационного опыта обучения.

Мобильное обучение – одно из возможных решений этой проблемы
внешнее обучение из-за его мобильности, социальной интерактивности, контекстной чувствительности, связности и индивидуальности.

2.2. Образовательный веб-квест по информатике «Информация вокруг нас» для обучающихся пятых классов

Нами разработан и апробирован образовательный веб-квест по информатике «Информация вокруг нас» в учебный процесс 5-х классов общеобразовательной школы.

Веб-квест разработан в среде Learnis.ru и размещен по адресу: <https://www.Learnis.ru/719504> (Рис. 9).

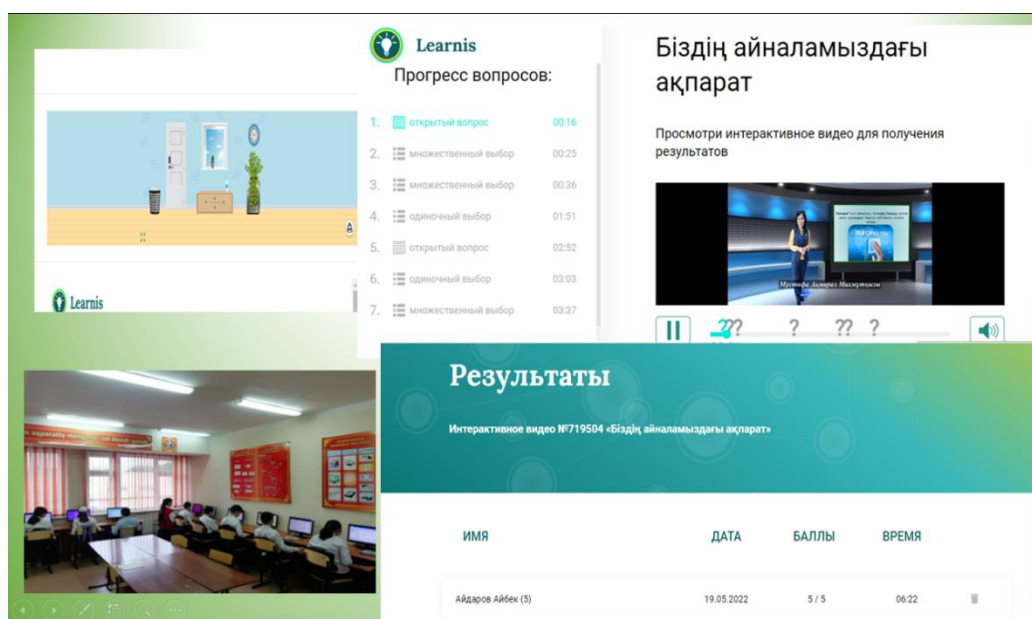


Рисунок 9. Веб-квест в среде Learnis.ru

Для работы в веб-квесте учащимся необходимо пройти регистрацию.

Главная страница веб-квеста состоит из шести модулей: Введение, Задача, Процесс, Ресурсы, Оценка и Заключение.

Перед выполнением квеста учитель объясняет, какие задачи они будут решать (модули Введение и Задача), как работать с веб-квестом, последовательность шагов для выполнения заданий (Рис.9).

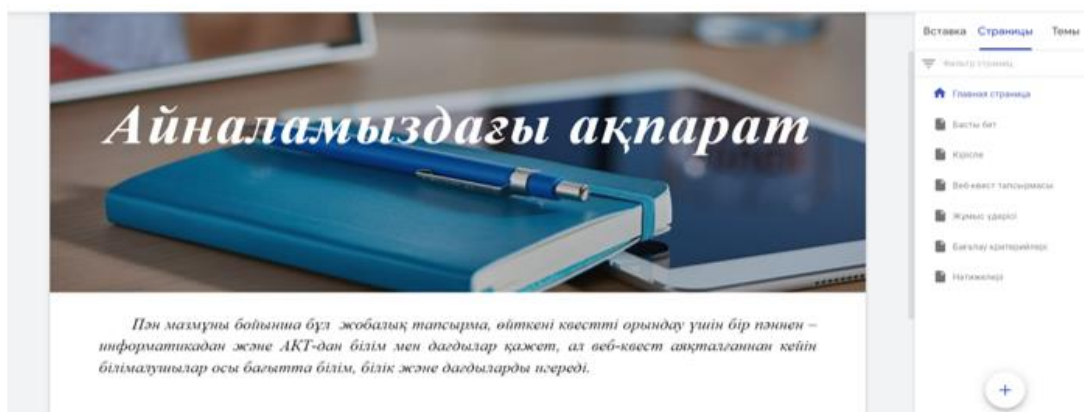


Рисунок 10. Введение

Следующим шагом обучающиеся делятся на 3 группы: Историки, Исполнители и Исследователи. Все 3 группы заходят в модуль «Процесс», выполняют задание «Выберись из комнаты», попадая в виртуальную комнату, в которой спрятаны задания. Например, нажав на кнопку пульта от телевизора, обучающиеся увидят задание на экране телевизора или включив чайник, увидят задание на зеркале (Рис. 10).

Выполнив задания, обучающиеся должны открыть дверь и получают код, для того, чтобы узнать тему урока.

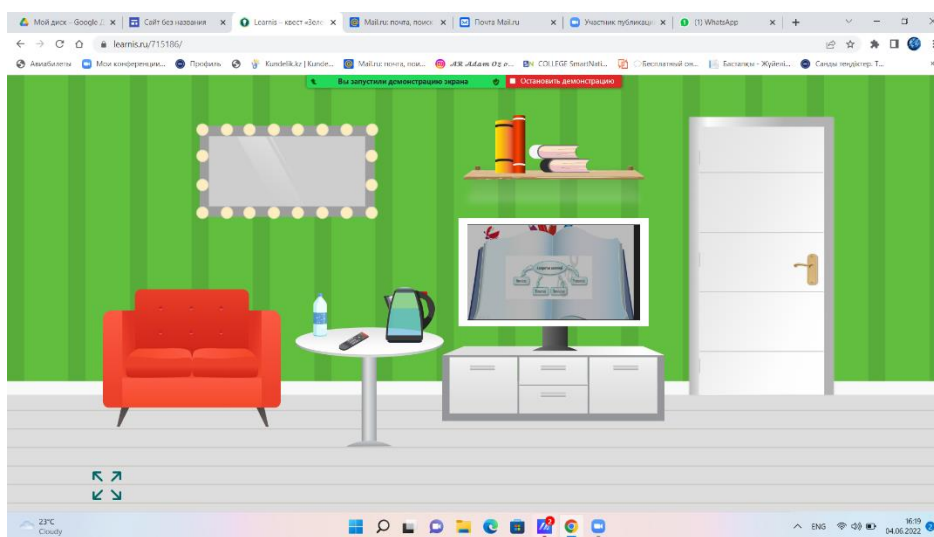


Рисунок 11. Задание «Выберись из комнаты»

После выхода из комнаты обучающиеся выполняют индивидуальное задание в том же веб-квесте.

Следующим шагом группы отвечают на вопросы викторины. Пример вопроса по теме «Виды информации» :

По рисункам определить вид информации



Рисунок 12. Вид информации

Завершающим этапом веб-квеста является разработка презентации в группах и ее представление в аудитории.

Контрольно-оценочная деятельность проводится в виде интерактивного видео. Чтобы его пройти, обучающимся необходимо ввести свои фамилию, имя, класс.

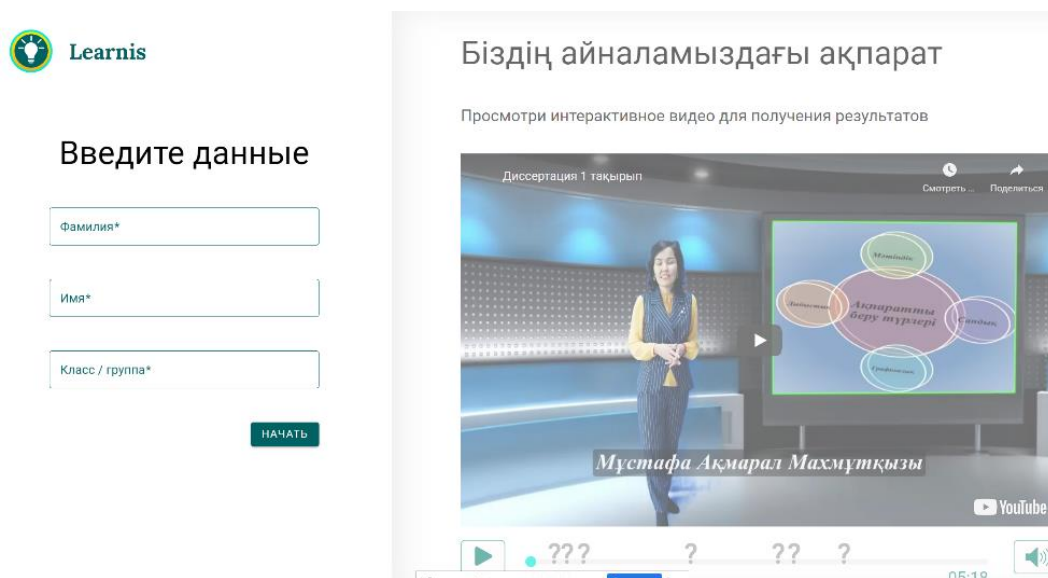


Рисунок 13. Модуль «Оценка»

По завершении обучающиеся видят свои результаты в виде баллов. Учитель на основе баллов выставляет обучающимся оценки.

Результаты апробации

Результативность обучения – это показатель освоения учащимися образовательной программы, его умение применить знания на практике, его умение находить не один путь, а несколько эффективных путей решения поставленной перед ними задачи.

Для проведения апробации класс был разделен на две группы: контрольную и экспериментальную. Контрольная группа проходила обучение в обычном классно-урочном режиме, экспериментальная группа – обучалась с использованием веб-квеста.

Обучающиеся экспериментальной группы получают итоговую оценку по теме, которую они заслужили в процессе работы над веб-квестом. В контрольной группе проводилось итоговое тестирование в письменном виде.

Результаты экспериментальной группы оказались выше (Рис. 14).

Оценки обучающихся после изучения темы «Информация вокруг нас» (Табл. 3, 4).

Таблица 3. Результаты экспериментальной группы

№	Фамилия, имя	Оценка
1	Ақсақтемір Айгерім	5
2	Адылхан Дастан	5
3	Айтуганов Асылхан	4
4	Амангельдинов Еркнат	5
5	Байбағыс Ерсұлтан	5
6	Демесін Сардар	5
7	Джангурбаев Аслан	4
8	Ермек Аиша	5
9	Есбосын Бейбарыс	3
10	Есенгелді Дана	5
11	Әскербек Жаннұр	3
12	Жұматай Дидар	4
13	Майлыбай Уалихан	4
14	Микенова Аяулым	4
15	Муратказы Анель	4

Таблица 4. Результаты контрольной группы

№	Фамилия, имя	Оценка
1	Айтбаев Нуржан	5
2	Алиакбарова Диана	4
3	Алламберген Санжар	3
4	Алмасұлы Бекзат	5
5	Асылхан Ерхан	5
6	Бейшенбай Ерсұлтан	4
7	Бектұрған Инкәр	3
8	Даулет Ажар	5
9	Дауылтай Елнұр	4
10	Ельтай Ализа	4
11	Еркінжан Кәусар	4
12	Ертай Ханшайым	3
13	Жеңіс Темірлан	3
14	Қуанған Мадина	3
15	Масалим Аяулым	3

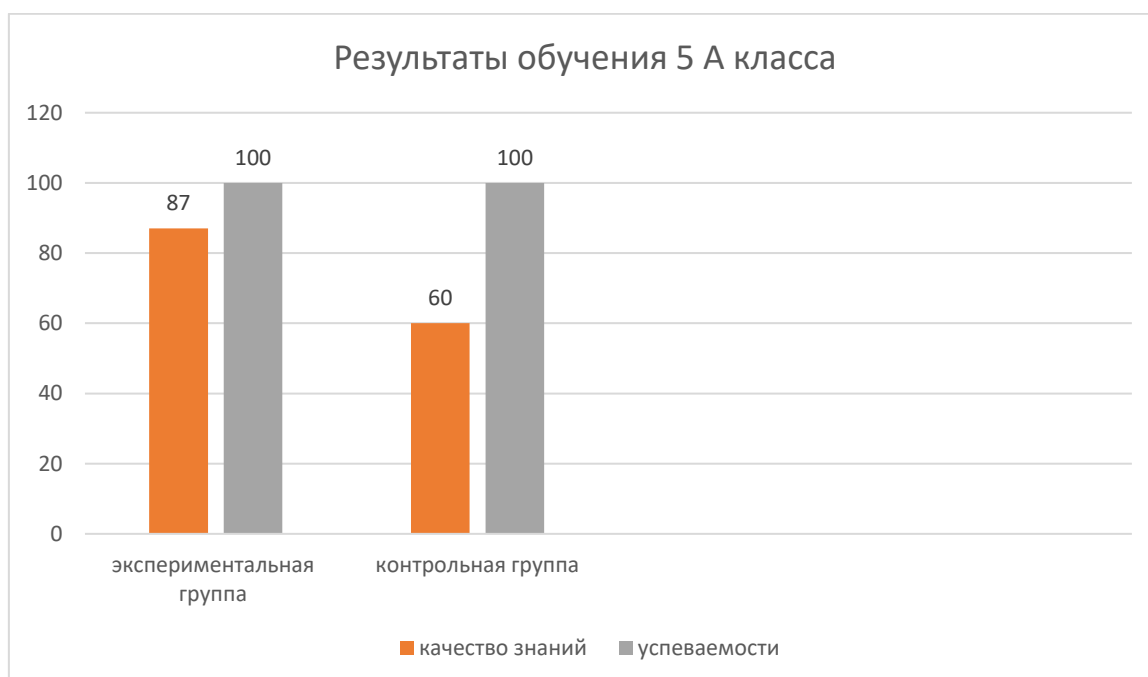


Рис. 14. Диаграмма результатов обучения по теме «Информация вокруг нас»

Выводы по второй главе

Основной вклад данного исследования заключается в использовании веб-квест на уроках информатики в общеобразовательной школе.

Веб-квест в обучении дает мотивацию обучающимся к обучению. В обучении, использующем веб-квест, веб-квест находится между удовлетворенностью обучающихся, уровнями участия (выполнения задания) и успеваемостью. Нашел важную связь. Предоставление обучающимся большего количества онлайн-образовательных ресурсов и параметров обучения; участие в различных учебных действиях позволяет обучающимся сосредоточиться на выполнении учебных заданий и получении большего количества знаний и опыта. Это исследование показало некоторые интересные выводы. Первый интересный вывод заключался в том, что показатели экспериментальной группы были высокими. Может помочь обучающимся получить больше знаний и накопить опыт обучения. Второй интересный вывод веб-квест в основном включает описание темы, список соответствующих веб-ресурсов и требования к ряду задач и процессов в учебной деятельности эксперимента обучающиеся достигают различных результатов.

Выполняет учебные задачи в веб-квест и предлагает свои собственные мнения и перспективы, которые развивают их навыки чтения. Установлено, что использование веб-квест инструкциями положительно влияет на успеваемость обучающихся. В ходе исследования было отмечено, что большинство обучающихся в экспериментальной группе имели более высокие уровни участия и имели более тесные отношения.

Веб-сайты веб-квест предназначены для составления учебных процедур и заданий, как инструмент, который помогает обучающимся ориентироваться в учебных программах и курсах. Цель-стимулирование учебной деятельности обучающихся путем применения новых технологий в обучении. Многие исследования предоставили учителям и обучающимся систему или среду

обучения, которая помогает им получить больше опыта и знаний. Из результатов данного исследования установлено, что учебная задача является очень эффективным вспомогательным средством для обучающихся. В процессе использования Веб-квеста обучающиеся часто взаимодействуют. Учителя могут давать домашнее задание или решать проблемы, связанные с учебной программой с обучающимися, а затем обучающиеся могут обсуждать друг с другом через платформу обучения. Во-вторых, учебные задания должны строиться как средства обучения или действия, которые помогают обоснованно. Необходимо, чтобы обучающиеся получали больше знаний из внеурочных учебных ресурсов и были нацелены на развитие диверсифицированных навыков чтения, таких как устная отчетность, совместная работа или создание отчета.

Заключение

Стремительное развитие информационно-коммуникационных технологий привело к быстрому вхождению людей в информационное общество и стало важным показателем повышения национальной конкурентоспособности. Быстрое появление и большое количество информации приводит людей в эру экономики знаний. Экономическая эра знаний по международному тренду, быстрое усвоение знаний, кардинальное изменение стиля обучения людей-главное условие повышения конкурентоспособности государств. Благодаря образованию главной проблемой на глобальном уровне стали быстрое создание и обновление знаний, цифровизация, ускорение и повышение эффективности обучения, развитие знаний.

Стремительное развитие технологий и постоянные инновации и применение в результате компьютерных и информационных технологий информационные технологии вносят всесторонние изменения в обучение человека и изменяют дальнейший образ жизни людей. Пропаганда информационных технологий образовательная политика позволяет представить новый учебный взгляд на образование. Наряду с постоянными инновации, исследования и разработки и использование информационных технологий, удобство электронного обучения и разнообразие учебных пособий приводят к несоответствию модели продвижения политики. Кроме того, сегодняшняя новая технология станет историей завтрашнего дня. Поэтому важным является принятие информационных технологий. Выявление основных факторов принятия информационных технологий может обеспечить политику информационных технологий в соответствии с требованиями времени.

Обучение веб-квест стимулирует активное обучение и создание индивидуальных знаний обучающихся, идентифицирует баллы.

Современное обучение, компьютерное обучение, направленное на повышение критического мышления обучающихся и когнитивного обучения высокого уровня, укрепляет рефлексивное и критическое мышление обучающихся. Поэтому WebQuest-это мощный инструмент, который побуждает обучающихся мыслить критически. Веб-квест используется в этом исследовании для обсуждения его влияния.

Обучающие способности обучающихся по психологии критического мышления и технологии управления бизнесом. Этому способствует дальнейшее развитие технологической грамотности учащихся, переводя отечественное технологическое образование в организационное и системное.

А также с технологическими исследованиями как содержанием изменений в человеческой цивилизации и социальных изменений, понимание позитивной ценности развития технологий, таких как общее технологическое образование, понимание реального смысла, содержания и сущности технологии.

Технологическое образование, основанное на таких богатых потенциалах, сосредоточило внимание на содержании учебной программы и развитии опыта для роста человека.

Веб-квест акцентировал внимание на мотивации обучающихся, стимулировал групповое совместное обучение и позволял ученикам

Веб-квест рассматривался как обучение, ориентированное на обучающегося; столкнувшись с проблемами, команда совместно обсуждает и выявляет проблемы; после разделения труда обучающиеся занимаются познанием. Когнитивное понимание связи через организацию концепций и принципов в учебной деятельности и, наконец, решение задач, совместное использование и выводы для освоения проблемы. Обучающиеся могут проявлять активность, развивать критическое мышление и строить совместные знания со сверстниками.

Веб-квест влияет на психологию критического мышления. Этап обучения проводился обучающимися через групповое обсуждение. В результате знания и способности, которые обучающиеся могут понять в веб-квест, по крайней мере, увеличивают анализ данных, критику и оценку, межличностное сотрудничество и координацию, самоуправление и интеграцию контента. Исследования отметили несколько преимуществ использования веб-квест в качестве инструмента обучения, в том числе снижение охвата веб-сайтов и ориентация на обучаемых.

Веб-квест -это эффективная технология для обучения обучающихся умению самостоятельно исследовать и решать проблемы, как помощь обучающимся, обеспечение ресурсов для них, познавательная поддержка знаниями. Содержание образования необходимо для развития и закрепления новых компетенций. Веб-квест использование одной из технологий обучения, способствует совершенствованию игры обучающихся, эффективности учебного процесса, формирует мотивацию обучающихся. В процессе игры формируется мотивация, достижения в совместной учебной деятельности.

Библиография

1. Артюхин В.В студенческая конференция «современные информационные технологии: проблемы и методы их решения» в московской финансово-промышленной академии// Прикладная информатика. 2018. №1. С. 13-16.
2. Валеева Е.В.Web-технологии как способ приобщения к чтению // 2020. №3. С.19-23.
3. Егунова А.И.Проектирование развивающего сайта молодёжных квестов // Образовательные технологии и общество. 2017.№3
4. Забиева К.К. Обучение будущих учителей математики использованию webтехнологий в образовательном процессе//The scientific heritage.2022№1. С.17-20.
5. Зайкин М. И. Модельное представление использования тематических образовательных web-квестов по математике в качестве средства развития познавательной самостоятельности школьников//мир науки, культуры, образования. 2013. №3. С15-19.
6. Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании: учеб. пособие / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая; Забайкал. гос. ун-т.Чита: ЗабГУ, 2016. 164 с. .
7. В.В. Давыдов Развитие теории и практики учебной деятельности: научная школа В.В. Давыдова: монография. Волгоград: Изд-во ВГСПУ «Перемена». 2016. 274 с.
8. Каракулова Л.В. Освоение технологии образовательных web-квестов как один из факторов профессионального роста педагогов центра инновационного опыта//Пермский педагогический журнал.2018.№1.С.32-35.
9. Киселев А.К. разработка вэб-интерфейса для организации и сопровождения квестов//актуальные проблемы авиации и космонавтики.2016.№1. С. 14-17.
- 10.Курбатова О.А. применение квест-технологии в вузовском филологическом образовании//филологические науки. вопросы теории и практики.2016. №3. С.198-201.
- 11.Лысак О.Г. Роль web-квест технологий в изучении математических дисциплин на непрофильных факультетах//ученые записки орловского государственного университета. серия: гуманитарные и социальные науки. 2018. №7. С. 29-33.
- 12.МилушкинаО.Ю. Методика web-квестов в преподавании дисциплин гигиенического профиля//методология и технология непрерывного профессионального образования. 2020. №2. С.13-15.
- 13.Навидова Т.В. Квест-технологии в преподавании астрономии// наука и практика в образовании: электронный научный журнал. 2021. №2. С.27-30.

14. Оказова З.П. Использование web-квест технологии в образовательном процессе // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. №3. С.19-23.
15. Прохорова А.М. Web-портал для предоставления образовательных услуг: сущность, назначение, классификация // фундаментальные и прикладные исследования: проблемы и результаты. 2015. №3. С.12- 15.
16. Касаткина Н.Н. Вебквест как возможность формирования у студентов компетентности и компетенций / Н.Н. Касаткина, Н.А. Личак // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2019. №8. С. 4-7.
17. Кузнецова И. В., Веб- квесты как средство проявления синергии в математическом образовании будущего педагога / Кузнецова И. В., Напалков С.В., Смирнов Е. И., Струк М. А., Тихомиров С. А. // Ярославский педагогический вестник 2018. №2. С. 16-19
18. Кучукян А.М. Особенности разработки мультимедийных приложений в образовании // Кучукян А.М. Кучукян К.М. Вестник Московского государственного университета печати. 2016. №3. С.92-98.
19. Напалков С.В. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования / Напалков С.В., Первушкина Е.А. // Приволжский научный вестник. 2014. №5 С. 15-19
20. Напалков С.В. Web-технологии как педагогические формы приобщения школьников к творчеству в процессе обучения математике / С.В. Напалков, Н.В. Гусева // Научное обозрение. Педагогические науки. 2015. № 2. С. 179-179.
21. Напалков С.В. Специфика заданий и задачных конструкций информационного контента тематического образовательного Web-квеста / Напалков С.В. Напалков Ж.В. Напалков // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2014. №4 (36). С. 222-226.
22. Новиков М.Ю. Возможности применения мобильных технологий в школьном курсе информатики // Педагогическое образование в России, 2017, №6, С. 98–105.
23. Новиков М.Ю. Методы обучения информатике на основе мобильных технологий // Педагогическое образование в России, 2017, №11, С. 42–52.
24. Новиков М.Ю. Организация проектной деятельности учащихся с помощью мобильных технологий // Universum: Психология и образование: электрон. научн. журн., 2017, № 12 (42).
25. Новиков М.Ю. Применение технологии скринкастинга на уроках информатики // Инновации в современной науке: материалы науч.-практ. конф., Прага, Чехия: Изд-во НИЦ «Мир науки», 2017, С. 431–437. Russian Digital Libraries Journal. 2020. V. 23. No 1-2 116
26. Новиков М.Ю. Результаты апробации системы методов обучения информатике на основе мобильных технологий // Педагогическое образование в России, 2018, № 8, С. 114–124.

- 27.Новиков М.Ю. Система методов обучения информатике на основе мобильных технологий // Бизнес. Образование. Право, 2018, № 1 (42), С. 283–288.
- 28.В.В. Давыдов Развитие теории и практики учебной деятельности: научная школа В.В. Давыдова: монография. Волгоград: Изд-во ВГСПУ «Перемена». 2016. 274 с.
- 29.Сапух Т. В. Возможности технологии «Веб-квест» для развития иноязычной коммуникативной компетенции бакалавров. // Сапух Т. В Сапух Э. В Научно-педагогическое обозрение. Pedagogical Review.2017. №1. С.41-45.
- 30.Третьякова В. С. Вузовская игра-квест как технология интеграции образовательных областей и видов деятельности / Третьякова В. С., Сумина Т. Г. // Профессиональное образование и рынок труда.2019.№4. С.25-31.
- 31.Уразова, М.Б. Формирование профессиональной компетенции будущих учителей посредством применения веб-квест технологии / М.Б. Уразова, Н.Т. Хамидова // Современная социальная психология: теоретические подходы и прикладные исследования. М., 2013. № 4. С. 27-33.
- 32.Шутенко А.И., Закервашевич М.И., Шутенко Д.А. Возможности игровых информационных технологий в стимулировании учебной деятельности студентов // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири, 2016, №4, С. 68– 80
- 33.Ядровская М.В.Средства моделирования в обучении// Ядровская М.В. Ядровская М.Ф. Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. 2015. №4. С.18-24.
- 34.Yakubova umida. Using web technologies in effective teaching of mathematics at universities//бюллетень науки и практики.2021. №4. С.25-29
- 35.Lahaie U. WebQuests: A new instructional strategy for nursing education. Computers Informatics Nursing. 2007;25(3):148–56.
36. Sanford J, Townsend-Rocchiccioli J, Trimm D, Jacobs M. The WebQuest: constructing creative learning. Journal of Continuing Education in Nursing. 2010;41(10):473–9.
37. Dodge B. FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest. Learning and leading with technology. 2001;28(8): 6–9.
- 38.Diana Tien Irafahmi: Irafahmi Creating a ‘real’ WebQuest: Instructional design point of view. International Journal of Education and Research. Vol. 4 No. 2 February 2016: 435.
- 39.Веб-квест «Information security». [Электронный ресурс]. URL: <http://createwebquest.com/webquest/information-security> (дата обращения: 20.05.2022).
- 40.Википедия, «Веб 2.0». URL: <https://ru.wikipedia.org/> (дата обращения: 29.04.2022);