DOI: 10.17117/na.2015.09.378

Поступила (Received): 29.09.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.09.378.pdf>

Богомазов С.В.

Использование квестовых педагогических технологий для повышения качества информационно-поисковой деятельности обучающихся

Bogomazov S.V.

Using quest pedagogical technologies to improve the quality of information retrieval activities of students

В данной статье раскрыто положительное влияние квестовых педагогических технологий на повышение качества информационно-поисковой деятельности обучающихся. Данная педагогическая технология является относительно новой для российской педагогической науки, вследствие чего ее образовательный потенциал сегодня недостаточно изучен. На наш взгляд, квест, являясь по своей сути самостоятельным поисковым заданием, способен эффективно развить навыки информационно-поисковой деятельности обучающихся, что окажет благотворное влияние на их профессиональное становление

Ключевые слова: информация, информационно-поисковая деятельность, квест, квестовая педагогическая технология

In this article the positive effect of quest pedagogical technology to improve the quality of information-search activity of students has been revealed. This Pedagogical technology is relatively new to the Russian pedagogical science, so that its educational potential today poorly understood. In our view, the quest, being essentially independent search task, can effectively develop the skills of information-search activity of students that will have a beneficial impact on their professional development

Key words: information, information-search activity, quest, quest pedagogical technology

Богомазов Семен Викторович

Аспирант

Сибирский государственный технологический университет

г. Красноярск, пр. Мира, 82

Bogomazov Semion Viktorovich

Graduate

Siberian state technological university
Krasnoyarsk, Mira ave., 82

В современных условиях перехода человечества от постиндустриального общества к обществу информационному, в рамках которого именно информация становится главной общественной ценностью, одной из основных целей системы образования является формирование профессионала, способного извлекать эту информацию из всего многообразия ее источников, оценивать, фильтровать и передавать ее, при этом ориентируясь, прежде всего, на ее эффективное использование и преобразование для решения сложных нетипичных задач своей профессиональной области. Отсюда возникает потребность во

внедрении в учебный процесс более совершенных методов обучения, способствующих активизации познавательной деятельности обучающихся, развитию их интеллектуальных способностей, формированию навыков информационно-поисковой деятельности.

Информационно-поисковая деятельность понимается нами как деятельность, в рамках которой осуществляется поиск, структурирование и сохранение информации посредством автоматизированных поисковых систем или иных способов с ориентацией на ее осмысление, переработку и преобразование с целью дальнейшего применения в конкретной ситуации. Данный вид деятельности органично интегрирован в учебно-профессиональную деятельность современных вузов и может быть представлен в качестве его самостоятельной исследовательской работы. При этом, подобный вид деятельности является универсальным, то есть осуществляется обучающимися любых специальностей и направлений. Все это обозначает необходимость в более тщательном исследовании информационно-поисковой деятельности, и ответе на вопрос о том, как наиболее эффективным способом можно сформировать у обучающихся навыки осуществлений данного вида деятельности.

Согласимся с П.И. Пидкасистым, который подчеркивает, что признак самостоятельной деятельности состоит в следующем: цель деятельности обучающегося одновременно несет в себе функцию управления этой деятельностью [1]. Отсюда и информационно-поисковая деятельность может выступать в двух качествах: как объект деятельности, то есть учебное задание, и как собственно деятельность обучающихся в виде определенной активности по решению этого задания. В связи с этим считаем важным выделить этапы информационно-поисковой деятельности, которые в рамках нашей диссертационной работы положены в основу педагогического механизма включения будущего бакалавра в решение информационно-поисковых задач эвристического характера.

Нами выделены следующие этапы информационно-поисковой деятельности: определение обучающимися информационной потребности; выявление всех возможных источников информации; отбор наиболее подходящих источников информации; оценка полезности найденной информации по различным критериям; комбинация полезной информации, полученной из разных источников; определение собственного пути решения задачи на основе различных комбинаций полученной полезной информации; самооценка эффективности применения найденного решения задачи на практике; представление и передача воплощенного решения задачи профессиональному сообществу.

Представленные этапы согласуются со структурой информационно-поисковой деятельности и ее функциями: *поисковая функция* выражается в осуществлении информационного поиска, удовлетворяющего познавательные и информационные потребности человека, *информационная функция* выражается в умениях сохранять, передавать и структурировать найденную полезную информацию, *творческая функция* выражается в способности анализировать, оценивать и преобразовывать информацию применительно к нестандартной ситуации.

Организация экспериментальной работы показала, что квестовая педагогическая технология является одной из результативных, способствуя формированию умений осуществления информационно-поисковой деятельности. Данная педагогическая технология основана на организации и проведении квестов – проблемных заданий с элементами игры, для выполнения которых используются различные информационные ресурсы [2]; она органично интегрирует в себе элементы других педагогических технологий, таких как проектная технология, технология научного исследования, игровая технология на основе использования новых информационных средств и других, что делает ее достаточно гибкой и подходящей для любого стиля преподавания.

Отметим, что в переводе с английского языка слово «квест» обозначает поиск чего-либо. Неслучайно и то, что впервые квест, как форма организации учебных занятий был описан и реализован в США педагогами и учеными Б. Доджем и Т. Марчем в 1995 году, как способ вовлечения обучающихся в поисковую деятельность, в процессе которой они анализируют новую информацию и пытаются разработать собственные способы решения поставленных задач. Учеными были выделены основные этапы проведения квестов, названные его технологическим циклом, включающим постановку проблемы, формулирование правил, прохождение образовательного маршрута, подготовку итогового продукта, его оценку и рефлекссию. Описаны основные виды учебных заданий, подходящих для квестовой педагогической технологии: анализ, компиляция, оценка, детектив, головоломка, проектирование, самопознание, расследование и другие [3].

Использование квестовой педагогической технологии возможно в процессе преподавания различных дисциплин, однако это требует от преподавателя особого творческого подхода к их проектированию с ориентацией на преобразование известных обучающимся заданий в новую форму, способствующую их самостоятельному поиску новых нестандартных путей решения. Подробный анализ «квестового» подхода к организации информационно-поисковой деятельности обучающихся позволил выявить и описать в качестве главного средства реализации квестов на практике *информационно-поисковую задачу эвристического характера*. Информационно-поисковая задача по сути представляет собой задачу, порождающую *ситуацию разрыва* между наличествующей информацией и информацией необходимой для удовлетворения познавательной и информационной потребностей обучающихся, что стимулирует их к осуществлению определенных информационно-поисковых действий. Ее эвристический характер заключается в том, что не существует однозначно правильного пути решения, а результат зависит не только от приложенных обучающимся усилий для ее решения, но и творческого подхода.

В процессе исследования были выделены виды информационно-поисковых задач эвристического характера, связанные с поиском: содержательных ресурсов, смысловой информации, оценкой данной информации и ее преобразованием. В процессе осуществления экспериментальной работы по становлению творческой самоэффективности будущего бакалавра в информа-

ционно-поисковой деятельности были разработаны подобные задачи для обучающихся гуманитарных и технических направлений подготовки.

Квестовая педагогическая технология применительно к информационно-поисковым задачам эвристического характера выразилась в разработке и реализации квеста творческой направленности, используемом в качестве одного из педагогических средств становления творческой самоэффективности обучающегося. При этом в процессе экспериментальной работы выявлено положительное влияние данного квеста на заинтересованность и мотивацию обучающихся при нахождении собственных способов решения поставленных перед ними задач. Это позволяет утверждать, что применение подобных квестов способствует повышению качества информационно-поисковой деятельности обучающихся.

Список используемых источников:

1. Пидкасистый П.И. Организация учебно-познавательной деятельности студентов: моногр. М.: Педагогическое общество России, 2005.
2. Осадчук О.Л. Использование веб-квест-технологии в самостоятельной работе студентов педагогического вуза по дисциплинам профессионального цикла // Педагогическое образование в России. № 2. 2012.
3. Шاپовалова М.Г. Веб-квест-технологии как одно из условий реализации деятельностного подхода в обучении информатике // Информационные технологии в образовании: конгресс-конференция. 23-24. 11. 2010. URL: <http://ito.edu.ru/2010/Rostov/1/3/I-3-7.html>

© 2015, Богомазов С.В.

Использование квестовых педагогических технологий для повышения качества информационно-поисковой деятельности обучающихся

© 2015, Bogomazov S.V.

Using quest pedagogical technologies to improve the quality of information retrieval activities of students