

References:

- 1 Levitov N. D. *Labor Psychology*. -M., 1963.170 p.
- 2 Klimov E.A. *Psychology of professional self-determination*. - M.:Academy, 2004. -304 p.
- 3 *Introduction to pedagogical activity* / A.S. Robotova, T.V. Leontiev, I.G. Shaposhnikova and others. - M.: Academy, 2000. -С. 3-5.

МРНТИ: 14.07.07

<https://doi.org/10.51889/2020-1.1728-5496.48>

А.Е. Ибраимкулов¹, А.С. Еримбетова², Б.С. Кубеков³

^{1,3}Ақпараттық және есептеуіш технологиялар институты,
¹Ал-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті,
²М. Тынышбаев атындағы Қазақ көлік және коммуникациялар академиясы,
Алматы қ., Қазақстан

КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЯНЫҢ ОҚУ ПРОЦЕСІНЕ ҚАТЫСАТЫН СУБЪЕКТІЛЕРІ АРАСЫНДАҒЫ ӨЗАРА ӘРЕКЕТТЕСТІКТІҢ ЖАҢАШЫЛДЫҚ ФОРМАСЫ РЕТІНДЕГІ РОЛІ

Аңдатпа

Қазіргі жоғары және орта мектептердің білім беру жүйесінде жаңа тәсілдерді дамыту мәселесі бұрын қолданылмаған оқыту технологияларын қолдануды талап етеді. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың дамуы қазіргі білім берудегі өзгерістерге үлкен әсерін тигізуде. Бұл мақалада білім беру үдерісінде білім алушылардың өз бетінше ізденіс дағдысын арттыруға, білім білік дағдыларын тәжірибе жүзінде арттыруға арналған технологияның бірі – квест технологиясы жайлы айтылады. Сонымен қатар, мақалада веб квест анықтамасы, тапсырмалардың деңгейлері, құрылымы, сипаттамалары ұсынылған. Қысқа және ұзақ мерзімді веб-квест деп аталатын түрлеріне сипатта берілген. Қарапайым сабақпен квест сабақтарының айырмашылықтары қарастырылған.

Түйін сөздер: білім беру, білім беру технологиясы, квест, квест тапсырмалар, веб квест, ақпараттық коммуникациялық технологиялар.

А.Е. Ibraimkulov¹, A.S. Yerimbetova², B.S. Kubekov³

^{1,3}*Institute of Information and Computational Technologies*
¹*Al-FarabiKazakh National University*
²*Kazakh Academy of Transport and Communications named after M. Tynyshpayev*

THE ROLE OF QUEST TECHNOLOGY AS AN INNOVATIVE FORM OF INTERACTION BETWEEN THE SUBJECTS OF THE EDUCATIONAL PROCESS

Abstract

The development of new approaches in the education system requires the use of previously unused training technologies. The development of information and communication technologies has a huge impact on changes in modern education. This article discusses one of the technologies used in the educational process - the quest technology, which is designed to increase self-education of students and improve their practical skills. The article also covers the definition of a web quest, levels, structure and tasks. Short-term and long-term types of web quest are described. The differences between the quest lesson and the regular lesson are examined.

Keywords: education, educational technology, quest, quest tasks, web quest, information and communication technologies.

А.Е. Ибраимкулов¹, А.С. Еримбетова², Б.С. Кубеков³

^{1,3}Институт информационных и вычислительных технологий,

¹Казахский национальный университет им. аль-Фараби

²Казахская академия транспорта и коммуникаций имени М. Тынышпаева

РОЛЬ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ МЕЖДУ СУБЪЕКТАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Аннотация

Разработка новых подходов в системе образования требует использования ранее не использованных технологий обучения. Развитие информационных и коммуникационных технологий оказывает огромное влияние на изменения в современном образовании. В данной статье рассматривается одна из технологий, используемых в учебном процессе - технология квест, которая призвана повысить самообразование учащихся и улучшить их практические навыки. В статье также дается определение веб-квеста, уровней, структуры и задач. Описаны краткосрочные и долгосрочные типы веб-квеста. Рассматриваются различия между квест уроком и обычным уроком.

Ключевые слова: образование, образовательные технологии, квест, задачи квест, веб-квест, информационные и коммуникационные технологии.

Қазіргі заманғы білім алушылар–оқу материалдарынан өзге қоршаған ортамен, бұқаралық ақпарат құралдарынан, ғаламтор желісімен қарым-қатынас жасау барысында алған үлкен ақпарат ағынының «қабылдағышы» және «таратушысы». Оқушылар үшін ақпараттықбілім беру ортасы мектеп пен қосымша білім берудегі оқыту бағыттарындағы материалдарының көлемімен шектелмейді. Осыған байланысты мұғалімдердің ақпараттық ағындарды басқару қабілеті маңызды бола түсуде, өйткені оқушыларға пайдалы ақпаратты тез табуға, оны талдауға және оны өз іс-әрекетінде қолдана білуге, шешім қабылдауға, білім беру қызметіне шығармашылық көзқараспен қарауға үйрету нағыз педагогикалық проблемаға айналууда. Білім берудегі интерактивті әдістердің дамуы қазіргі оқытуда мұғалім мен оқушы арасындағы өзара әрекеттесудің өзгеруіне әкелді: мұғалімнің белсенділігі оқушылардың белсенділігіне жол ашады, оқуға бастама жасау үшін жағдай жасау міндеті тұрады. Білім алушылар оқу процесінің толыққанды қатысушысы болады, оның тәжірибесі білім берудің негізгі көзі болып табылады. Оқу барысында интербелсенділікті, яғни шығармашылық тапсырмаларды орындау, шағын топтарда жұмыс жасау, білім беру ойындары, жарыстар, қашықтықтан оқыту, «миға шабуыл», білім беру квесттары, тренингтер және т.б. қамтамасыз ету қажет. Осындай мәселелерді шешуде квест тиімді білім технологиясы болып саналады.

Квест дегеніміз - бұл қандай да бір шағын жоба, зияткерлік сайыс, іскери ойын, спорттық сайыс. Оқу үдерісіндегі квест – білім алушылардың ізденіс дағдысын арнайы ұйымдастырылған түрдегі зерттеу іс-әрекетінің түрі. Білім квесті - оқытуды зерттеудің негізі болып саналатын ізденіс әрекеті. Оқу квестінің негізі - рөлдік ойын элементтері бар тапсырмалар[1]. Мұндай ұйымдастырылған оқиғаның психологиялық аспектісі де бар: өзіне деген сенімділікті дамыту, қарым-қатынас жасау, бірлесіп жұмыс жасау, ұжымда жұмыс істеу, өз көзқарасын конструктивті қорғай білу, мақсат қою және оған қол жеткізу, әртүрлі мәселелерді шешуде шығармашылық және мінез-құлық икемділігі және т.б. Ойлау, есте сақтау және зейіннің дамуы баланың зияткерлік саласын байытады. Көптеген ойындарда зерттеу қабілеттері мен дағдыларын дамытуға арналған ережелер бар: байқау, жаңа нәрселерді іздеудегі белсенділік, қоршаған кеңістікті дамытуда тәуелсіздік. Квест ойыны, әдетте, танымдық және тәрбиелік сипатқа ие болғанымен, ізденіс іс-әрекетінің бұл түрі мұғалім беретін «тіректерге» мұқтаж екенін ұмытпаған жөн. Қолдаудың негізінде интербелсенді оқытуды ұйымдастырудың алғышарттарын түсінеміз, мысалы:

- ✓ оқытушы мен студенттер арасындағы жағымды қарым-қатынас;
- ✓ демократиялық стиль;
- ✓ оқытушы мен білім алушылар арасындағы қарым-қатынас процесінде ынтымақтастық;
- ✓ білім алушылардың жеке тәжірибесіне сүйену, оқу процесіне жарқын мысалдар, фактілер, кескіндер енгізу;

- ✓ ақпаратты ұсынудың әр түрлі формалары мен әдістерін, оқушы іс-әрекетінің формаларын, олардың ұтқырлығын кеңейту;
- ✓ іс-әрекеттің сыртқы және ішкі уәждерін, сонымен қатар білім алушылардың өзара уәждемесін қосу [2].

Дәл осы алғышарттардың сақталуы квест қатысушыларына зерттеу жоспарын дұрыс құруға көмектеседі, оларды мәселені шешуге қатыстырады, зерттеудің маңызды аспектілеріне бағыттайды.

Квест сабақтарының артықшылығы - оқытудың белсенді әдістерін қолдану. Білім алушылар квестпен жұмыс жасау барысында белгілі бір қойылған мәселелер бойынша нақты процестерді, нақты жағдайларды түсінеді. Ақпараттық белсенділік тұрғысынан, ізденіс үстінде жұмыс істеу кезінде оның қатысушысы ақпаратты іздеу, талдау, салыстыру негізінде жаңа ақпаратты сақтау, беру, салыстыру және синтездеу дағдыларына ие болады [3].

Қазіргі кезде білім берудегі қарапайым квесттен өзге, ғаламтор желісіндегі ақпараттық ресурстарын қолдану арқылы жүзеге асатын ойын элементтерімен бірге орындалатын проблемалық тапсырмалар болып саналатын *веб-квесттерде* бар.

Веб-квест (web-quest) - бұл белгілі бір білім беру тапсырмасын орындау үшін ғаламтор желісіндегі ақпараттық ресурстарын қолданатын білім алушылардың мақсатты іздестіру іс-әрекетін қамтитын қазіргі заманғы білім беру технологияларының бірі. Веб-квесттің түрлері 1-кестеде көрсетілген.

Кесте-1. Веб-квесттің түрлері

Қысқа мерзімді	Ұзақ мерзімді
<ul style="list-style-type: none"> - білімді жинақтау және бекіту - ақпараттың үлкен көлемдерін игеру - әдетте 1-3 ақ. сағатқа созылады 	<ul style="list-style-type: none"> Білімді кеңейту және жалпылау • ақпаратты талдау және оны өңдеу (түрлендіру) • басқалар жауап бере алатын өнімді жасау • Әдетте 1 аптадан 1 айға дейін созылады

Білім алушылардың жобалық әрекетін ұйымдастырудың тәсілі ретінде квест сипаттамалары:

- веб квест - зерттеудің топтық қызметі ортақ түпкі өнімді құру, ортақ мақсатқа қол жеткізу үшін барлық қатысушылардың өзара іс-қимылды жүзеге асыруын қамтиды;
- тапсырманың мотивациялық сәті - әрқайсысы белгілі бір функцияны орындаған кезде белгілі бір қызмет түріне жауап беретін рөлдерді оның қатысушылары арасында бөлу;
- ақыл-ой қабілеттерін жаттықтырады (түсіндіру, салыстыру, жіктеу, жалпы және жеке бөлу);
- шығармашылық ойлау және проблемаларды шешу дағдыларын дамытуға ықпал етеді;
- жеке тәсілді жүзеге асыруға мүмкіндік береді;
- Веб-квесттерді орындау кезінде білім алушылар дайын жауаптар мен шешімдерді алмайды, олар өздеріне берілген тапсырманы шешу арқылы нәтижеге қол жеткізеді.
- веб-квест - әр түрлі ғылым салаларындағы білім алушылардың негізгі білімін қолдана отырып, бір пән бойыншада және пән аралық бойынша да құрылуы мүмкін [4].

Веб-квест үшін тапсырмалардың түрлері 2-кестеде көрсетілген:

Кесте-2. Веб-квест үшін тапсырмалардың түрлері

Түрі	Сипаттамасы
Ғылыми зерттеулер	бірегей дереккөздерге негізделген әртүрлі құбылыстарды, ашылуларды, фактілерді зерттеу, өмірге жақын түсінікті міндеттерді қарастыру
Мазмұндама жасау	жаңа форматта әртүрлі ақпарат көздерінен алынған материалдар негізінде тақырыпты түсінуін мазмұндап беру: презентациялар, плакаттар, әңгімелеу.

Жоспарлау және жобалау	көрсетілген шарттар негізінде жоспарды немесе жобаны құрастыру.
Өзін-өзі тану	тұлғаны зерттеудің кез-келген аспектілері
Компиляция	әртүрлі ақпарат көздерінен алынған ақпарат форматын түрлендіру: рецепттер кітабын, виртуалды көрмені, уақыттық капсулаларды, мәдени капсулаларды құру.
Шығармашылық тапсырма	белгілі бір жанрдағы шығармашылық жұмыс - пьеса, өлең, ән, бейнебаян жасау.
Аналитикалық тапсырма	ақпаратты іздеу және жүйелеу
Детектив, жұмбақ, құпия әңгіме.	қарама-қайшы фактілерге негізделген тұжырымдар.
Бағалау	белгілі бір көзқарасты негіздеу
Консенсусқа қолжеткізу	аса маңызды мәселеге арналған шешімдерді әзірлеу
Журналистік зертеу	ақпаратты объективті түрде ұсыну (пікірлер мен фактілерді бөлу).

Оқу ойыны ретінде квест бірнеше кезеңнен тұруы мүмкін (3-кесте), олардың әрқайсысы қойылған мақсаттың міндеттерін орындау кезінде маңызды болып саналды: кіріспе, тапсырма, негізгі жұмыс процесі және қажетті ресурстар, шығармашылық, бағалау және қорытынды кезеңдер болып бөлінеді. Сабақтағы тәрбиелік тапсырманың стандартты шешімінен айырмашылығы, квест интерактивтілікке ие болуы керек, өйткені қатысушылардың шешімін әрі қарай алға жылжыту үшін қажет ететін және оқу іс-әрекетін жоспарлау немесе түзету түрінде жауап беруге мүмкіндік беретін кері байланыс болуы керек. Веб-квест технологиясы визуализацияны, мультимедиялық және интерактивті оқытуды жүзеге асыруға мүмкіндік береді. Көрнекілікке кез-келген мөлшерде графикалық материалды көрсететін түрлі демонстрациялар, презентациялар, бейнелер кіреді. Мультимедия оқытудың дәстүрлі әдістеріне дыбыстық, бейне, анимациялық эффекттерді қолдануды толықтырады. Интерактивтілік жоғарыда аталғандардың барлығын біріктіреді және сізге ақпараттық ортаның виртуалды нысандарында әрекет етуге мүмкіндік береді, тұлғалық-бағдарланған оқыту элементтерін енгізуге көмектеседі, студенттерге өздерінің қабілеттерін толық ашуға мүмкіндік береді.

Кесте-3. Веб-квест құрылымы

Түрі	Сипаттамасы
Кіріспе	веб-квест тақырыбының қысқаша сипаттамасы
Тапсырма	проблемалық мәселені тұжырымдау және қорытынды нәтижені сипаттау.

Жұмыс процесі және қажетті ресурстар	Тапсырманы орындау үшін қажетті әрекеттердің, рөлдердің және ресурстардың дәйектілігінің сипаттамасы (Интернет-ресурстарға және кез-келген басқа ақпарат көздеріне сілтемелер), сонымен қатар көбірек мүмкіндік беретін қосымша материалдар (мысалдар, шаблондар, кестелер, формалар, нұсқаулықтар және т.б.) тиімді веб-квест жұмысты ұйымдастырады.
Бағалау	бағалау нысаны түрінде ұсынылған веб-квесттің жұмысын бағалау үшін өлшемдер мен параметрлердің сипаттамасы. Бағалау критерийлері веб-квестте шешілетін оқу тапсырмаларының түріне байланысты.
Қорытынды	веб-тапсырманы орындау арқылы білім алушылардың алған нәтижелері туралы қысқаша сипаттама.
Пайдаланылған материалдар	веб-квест құру үшін пайдаланылатын ресурстарға сілтемелер.
Оқытушыға арналған пікірлер	веб-квестті қолданатын оқытушыларға арналған нұсқаулық

Қорытынды. Квест тапсырмаларын орындау нәтижесінде табылған ақпараттың фрагменттерін ойланбастан көшіру емес, оны ізденушілердің сыни тұрғыдан түсінуі, жаңа білімді қалыптастыру үшін өңдеуі қажет [5]. Сонымен квест технологиясын қолдану кезінде жоғарыда аталған ерекшеліктер мен қатар төмендегі талаптарды да ескерген жөн:

- веб-квесттер негізінде шағын топтарда жұмыс жасау үшін қолайлы, бірақ жеке оқушыларға арналған тапсырмаларда болады.
- оқушыларға рөлдерді таңдауға шақыру арқылы тапсырмаларды орындауда уақытты үндемеуге болады, яғни әр оқушының өзіне тиесілі іс-әрекеті болады.
- веб-квест бір пәнмен ғана шектелмей пән аралық байланыста да жүзеге асыруға болады.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология // С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // *Современные проблемы науки и образования*. -2015.
2. Шаповалова 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.
3. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests // *BestWebQuests. University Online Master Class/ 04*. 11. 2011.
4. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // *Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99»*.
5. Осяк, С.А. Образовательный квест - современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // *Современные проблемы науки и образования*. - 2015.