

УДК 378.4:004
DOI: 10.26140/bg23-2021-1002-0010



©2021 Контент доступен по лицензии CC BY-NC 4.0
This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 license
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКРАЙБИНГА И ВЕБ-КВЕСТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

© Автор(ы) 2021
AuthorID: 284243
SPIN: 1890-0952
ResearcherID: J-3306-2017
ORCID: 0000-0001-8347-484X
ScopusID: 57190967543

ВАГАНОВА Ольга Игоревна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Профессионального образования и управления образовательными системами»

*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина
(603004, Россия, Нижний Новгород, ул. Челюскинцев 9, e-mail: vaganova_o@rambler.ru)*

AuthorID: 831562
SPIN-код: 5305-1940

ГЛАДКОВ Алексей Владимирович, кандидат педагогических наук, доцент

*Тюменское высшее военно-инженерное командное училище им. Маршала инженерных войск А.И.Прошлякова
(625051, Россия, Тюмень, ул. Л.Толстого 1, e-mail: glamarin@rambler.ru)*

AuthorID: 552980
SPIN: 9176-6390
ResearcherID: J-3277-2017
ORCID: 0000-0002-9928-9451
ScopusID: 57191840566

БУЛАЕВА Марина Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Профессионального образования и управления образовательными системами»

*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина
(603004, Россия, Нижний Новгород, ул. Челюскинцев, 9, e-mail: bulaevamarina@mail.ru)*

Аннотация. В современной системе образования важной целью является поиск инновационных методов организации образовательной деятельности. Педагогический процесс должен быть направлен на формирование самостоятельного критического и творческого мышления студентов. Цель статьи заключается в выявлении особенностей использования веб-квестов и скрайбинга в образовательном процессе. В статье было уточнено назначение веб-квестов и скрайбинга в образовательном процессе. При реализации веб-квеста в педагогический процесс, преподаватель развивает у студентов умения поиска необходимой информации, контролирует данную деятельность и определяет пути совершенствования. Данный метод позволяет работать в коллективе, развивает навыки межличностного общения. Использование скрайбинга помогает осуществлять взаимодействие всех участников образовательного процесса в режиме реального времени, реализовать взаимодействие студента с информационными ресурсами, при котором реализуется принцип коммуникации, где компьютер является партнером. Скрайбинг является инновационным методом обучения, с помощью которого осуществляется привлечение внимания участников образовательного процесса. Рассмотрены особенности эффективного внедрения веб-квестов и скрайбинга в педагогическую деятельность. Использование веб-квестов и скрайбинга в процессе обучения повышает мотивацию студентов, формирует профессиональные компетенции, повышает личностную самооценку, развивает творческие способности.

Ключевые слова: веб-квест, скрайбинг, коммуникации, компетенции, взаимодействие, критическое мышление, самоопределение, информационные технологии, фасилитация, видеоскрайбинг.

USING SCRIBING AND WEB QUEST IN THE EDUCATIONAL PROCESS

© The Author(s) 2021

VAGANOVA Olga Igorevna, candidate of pedagogical sciences, associate professor of the department of «Professional Education and Management of Educational Systems»

*Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University
(603004, Russia, Nizhny Novgorod, Chelyuskintsev street 9, e-mail: vaganova_o@rambler.ru)*

GLADKOV Alexey Vladimirovich, candidate of pedagogical Sciences, associate Professor
*Tyumen Higher Military Engineering Command School Marshal of Engineering Troops A. I. Proshlyakov
(625051, Russia, Tyumen, street L. Tolstogo 1, e-mail: glamarin@rambler.ru)*

BULAEVA Marina Nikolaevna, candidate of Pedagogical Sciences, associate professor of the department of «Professional Education and Management of Educational Systems»

*Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University
(603004, Russia, Nizhny Novgorod, Chelyuskintsev street 9, e-mail: bulaevamarina@mail.ru)*

Abstract. In the modern education system, an important goal is to find innovative methods of organizing educational activities. The pedagogical process should be aimed at the formation of independent critical and creative thinking of students. The purpose of the article is to identify the features of using web quests and scribing in the educational process. The article clarified the purpose of web quests and scribing in the educational process. When implementing a web quest in the pedagogical process, the teacher develops students' ability to search for the necessary information, monitors this activity and determines ways to improve. This method allows you to work in a team, develops interpersonal communication skills. The use of scribing helps to carry out the interaction of all participants in the educational process in real time, to implement the interaction of the student with information resources, which implements the principle of communication, where the computer is a partner. Scribing is an innovative method of learning, which is used to attract the attention of participants in the educational process. Features of effective implementation of web quests and scribing in pedagogical activity are considered. Using web quests and scribing in the learning process increases students' motivation, forms professional competencies, increases personal self-esteem, and develops creative abilities.

Keywords: web quest, scribing, communication, competence, interaction, critical thinking, self-determination, information technology, facilitation, video scribing.

ВВЕДЕНИЕ

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важ-

ными научными и практическими задачами. В современной системе образования приоритетной целью является

поиск инновационных методов организации образовательной деятельности. При реализации педагогического процесса важным моментом выступает визуализация, которая направлена на развитие личностных качеств обучающихся. Визуализация развивает образное, креативное мышление, способность эффективно взаимодействовать в коллективе, принимать быстрые решения. Для того чтобы сформировать данные способности в образовательных организациях популярно становится применение цифровых технологий [1]. Использование компьютера в процессе обучения повышает образовательную мотивацию студентов, формирует профессиональные компетенции, повышает личностную самооценку, развивает творческие способности. Педагогический процесс должен быть направлен на формирование самостоятельного критического и творческого мышления студентов.

Для достижения таких результатов педагоги в своей практике используют информационно-коммуникативные технологии. Однако их многообразие требует выделения наиболее эффективных и результативных методов обучения. К таким относятся технологии веб-квест и скрайбинг.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы. Термин веб-квест был впервые предложен Берни Доджем, который вкладывал в это понятие процесс интеграции субъектов образовательного процесса на различных уровнях познания. Веб-квест он понимал как проблемное задание с элементами ролевой игры, для решения которого необходимо использование информационных технологий. В трудах Воробьева Г.А., Волковой О.В., Багузиной Е.И. веб-квест понимается как технология и дидактическое средство формирования коммуникативной компетенции. Воробьев Г.А. утверждает, что задания веб-квеста заведомо должны быть направлены на формирование коммуникативных компетенций [2].

Одним из основоположников внедрения скрайбинга в образовательный процесс был Пол Богуш. Он называет скрайбинг продуктивным и интерактивным методом для концептуализации информации, которой пользуются преподаватели и студенты [3]. Именно он доказал эффективность использования скрайб-презентации, вместо постоянного заучивания учебного материала. Британский художник Эндрю Парком отмечал, что скрайбинг является инструментом визуализации сложной информации простыми образами. К средствам скрайбинга он относил фотографии, диаграммы, схемы, которые применяются для запоминания и понимания учебного материала.

Обосновывается актуальность исследования. Использование в образовательном процессе технологий веб-квеста и скрайбинга поможет подготовить специалиста, способного самостоятельно решать возникающие проблемы, работать в коллективе, и осуществлять все это с помощью информационных технологий. Работа студентов в рамках реализации рассматриваемых технологий поможет сделать учебный процесс разнообразным и интересным. При внедрении веб-квестов и скрайбинга в образовательный процесс у студентов появляется навык публичных выступлений, они учатся решать профессиональные задачи, работать в команде, находить наиболее рациональные пути решения проблемных задач.

МЕТОДОЛОГИЯ

Формирование целей статьи. Цель статьи заключается в выявлении особенностей использования веб-квестов и скрайбинга в образовательном процессе

Постановка задания. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- уточнить сущность и назначение веб-квестов и скрайбинга в образовательном процессе;
- рассмотреть особенности эффективного внедрения веб-квестов и скрайбинга в педагогическую деятельность.

ность.

Используемые методы, методики и технологии. В статье проведен анализ материалов использования веб-квестов и скрайбинга, осуществлена систематизация и обобщение полученных данных.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов. Веб-квест представляет собой метод реализации информационных технологий в процессе обучения, направлен на студентов, вовлеченных в образовательную деятельность [4]. При внедрении веб-квеста в педагогический процесс, преподаватель развивает у студентов навыки поиска необходимой информации, контролирует данную деятельность и определяет пути совершенствования. Данный метод позволяет работать в коллективе, развивает навыки межличностного общения, формирует лидерские качества, повышает ответственность за результаты своей работы [5].

Эффективность веб-квеста состоит в том, что его эффективность будет зависеть от правильно выстроенной структуры.

В первую очередь, необходимо наличие введения, то есть должны быть четко расписаны главные роли участников веб-квеста, составлен примерный план деятельности, проведен обзор веб-квеста [6].

Второе, не менее важное, должно быть понятно составлено задание, которое подходит данной категории студентов. На данном этапе важно определить конечный результат веб-квеста.

В-третьих, стоит уделить особое внимание поиску информационных ресурсов, необходимых для эффективного выполнения задания.

Четвертый этап включает в себя описание процесса деятельности, которую необходимо выполнить каждому студенту для успешного прохождения веб-квеста [7].

На пятом этапе должна выставляться оценка, но также необходимо наличие критериев для ее определения.

Заключение будет состоять из раздела, где определяется результат, который был получен в ходе самостоятельной работы участников веб-квеста.

В результате такой деятельности развиваются навыки поиска необходимой информации, оформления результатов в виде презентаций, веб-сайтов; студенты повышают навыки планирования, взаимопомощи, взаимоконтроля; развивают способности самообучаться и самостоятельно организовывать свою деятельность [8]. В процессе использования веб-квестов студенты учатся выстраивать свою работу по алгоритму, выявлять закономерности и представлять результаты проведенной работы. Веб-квесты являются эффективной формой активизации образовательной деятельности студентов, повышают интерес к изучаемой дисциплине.

Большинство информации человек воспринимает визуально. Поэтому сейчас в процессе обучения эффективным инструментом выступает подготовка презентаций, иные формы визуализации сложного содержания простым и доступным образом [9]. Такая техника носит название скрайбинг. Суть данного подхода заключается в том, что одновременно задействуются и слух, и зрение, что способствует результативному обучению студентов. В процессе реализации скрайбинга происходит эффект параллельного прохождения, когда и слуховые, и зрительные рецепторы фиксируются на предоставляемом материале. Скрайбинг является инновационным методом обучения, с помощью которого осуществляется привлечение внимания участников образовательного процесса [10].

Существует два вида скрайбинга – фасилитация и видеоскрайбинг. Фасилитация предполагает изображение учебной информации из словесной формы в визуальную [11]. Видеоскрайбинг представляет собой видеоролик, который можно многократно использовать в процессе обучения.

Для внедрения скрайбинга в образовательный процесс следует выполнить следующие требования:

1. Составить план работы. Необходимо определить всё, что необходимо представить в аудитории.

2. Провести анализ учебного материала, и просмотреть какие визуальные образы будут содержаться в презентации [12].

3. Процесс визуализации, который предполагает использование простых и сложных иллюстраций, аудио и видео материалов.

4. Тайминг. Это очень важный этап скрайбинга, поскольку нужно учитывать время занятия, которое может пригодиться для раскрытия иных вопросов по рассматриваемой теме [13].

Получается, что грамотное сочетание письменных и наглядных образов является содержанием скрайбинга. Использование скрайбинга в образовательном процессе позволяет сконцентрировать внимание студентов на главных элементах изучаемого материала, активизировать различные виды мышления и память обучающихся [14]. Скрайбинг обеспечивает создание положительной атмосферы образовательного процесса.

Использование веб-квестов и скрайбинга в образовательном процессе обеспечивает принцип коммуникативной направленности [15-17]. Во-первых, осуществляется взаимодействие всех участников образовательного процесса в режиме реального времени. Во-вторых, осуществляется взаимодействие студента с информационными ресурсами, при котором реализуется принцип коммуникации, где компьютер является партнером.

Сравнение полученных результатов с результатами в других исследованиях. В статье были уточнены сущность и роль использования веб-квестов и скрайбинга в процессе обучения, их влияние на формирование культурной нравственной личности и коммуникативных компетенций современного студента. Систематизация информации о веб-квестах и скрайбинге позволила выявить специфику их реализации в сфере высшего образования.

ВЫВОДЫ

Выводы исследования. Таким образом, использование веб-квестов и скрайбинга в процессе обучения повышает образовательную мотивацию студентов, формирует профессиональные компетенции, повышает личностную самооценку, развивает творческие способности. Внедрение веб-квестов и скрайбинга способствует повышению результативности обучения, формированию критического и визуального мышления, развитию познавательного интереса и самостоятельности.

Перспективы дальнейших изысканий данного направления. Необходимо рассматривать возможности использования веб-квестов и скрайбинга для эффективности образовательного процесса. Педагогические возможности веб-квестов и скрайбинга зависят в основном от креативного и творческого подхода педагога, насколько он сам владеет информационными и цифровыми технологиями. Рассмотрение внедрения данных технологий для различных уровней образования позволит раскрыть вопрос об эффективности реализации веб-квестов и скрайбинга в педагогической деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Мироненко В.В. Веб-квест как способ изучения профессионально-ориентированного иностранного языка в Крыму // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2018. Т. 7. № 3 (24). С. 165-168.
2. Бессонова Е.В., Кириллова И.К., Тарабарина Ю.А. Использование мультимедиа - технологий в обучении иностранному языку в вузе // Проблемы современного педагогического образования. 2019. № 62-1. С. 51-55.
3. Ваганова О.И., Жидков А.А., Гордеев К.С. Структура образовательного веб-квеста В сборнике: Социальные и технические сервисы: проблемы и пути развития сборник статей по материалам V Всероссийской научно-практической конференции. Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина. 2018. С. 24-26.
4. Брыксина О.Ф. Информационно-коммуникационные технологии в начальной школе: учебник для вузов / О.Ф. Брыксина, Е.С. Галанжина, М.А. Смирнова. — М.: Академия, 2015. — С.142.

5. Маркова С.М., Наркозиев А.К. Методика исследования содержания профессионального образования // Вестник Мининского университета. 2019. Т. 7. №1. С. 2.
6. Прохорова М.П., Ваганова О.И., Алешигина Е.А. Использование инструментов электронной образовательной среды в высшей школе // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал). 2018. Т. 9. № 5-2. С. 131-135.
7. Гилязова О.С. Молодежь и интернет-коммуникации: социальный аспект. В сборнике: Культура, личность, общество в современном мире: Методология, опыт эмпирического исследования Материалы XVI Международной конференции памяти профессора Л.Н. Козана. Редакционная коллегия: Е.В. Грунт, Г.Б. Коралева, А.В. Меренков, Л.П. Рыбцова, А.В. Старшинова. 2013. С. 1211-1218.
8. Жидков А.А., Гордеев К.С., Ваганова О.И., Смирнова Ж.В. Особенности разработки образовательного веб-квеста // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2018. № 7-Том 1 (33). С. 178-182.
9. Аничкин Е.С., Коваленко К.Е. Развитие правового регулирования высшего образования России в постсоветский период // Алтайский юридический вестник. 2016. № 4 (16). С. 7-11.
10. Концепция развития единой информационной образовательной среды в Российской Федерации [Электронный ресурс] // РГПУ им. Герцена. — URL: <https://www.herzen.spb.ru/img/files/puchkov/konceptsiya.pdf> (дата обращения: 09.10.2020).
11. Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologicheskij-podhod-k-proektirovaniyu-obrazovatelno-veb-kvesta> (дата обращения: 09.10.2020).
12. Миралиев А.М., Шарипов Ф.Ф. Управление образовательным процессом вуза на основе современных информационных технологий // Вестник Педагогического университета. 2012. № 3-2 (46). С. 20-25.
13. Чулюков В.А., Сидорова О.А., Дубов В.М. Новые технологии эффективного вовлечения обучающихся в процесс обучения // Современное педагогическое образование. 2019. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-tehnologii-effektivnogo-voevlecheniya-obuchayushchihya-v-protsess-obucheniya> (дата обращения: 09.10.2020).
14. Катханова Юлия Федоровна, Корзинова Елена Игоревна, Игнатьев Сергей Евгеньевич Визуализация учебной информации как педагогическая проблема // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2018. №4 (228). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vizualizatsiya-uchebnoy-informatsii-kak-pedagogicheskaya-problema> (дата обращения: 09.10.2020).
15. Кургина С.О., Копцева М.Г., Суржиков В.И. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта // Азимут научных исследований: экономика и управление. 2017. Т. 6. № 3 (20). С. 231-234.
16. Чернышева Е.Н., Павличева Е.Н., Чукунов Н.С. Формирование цифровой компетентности в сетевом обществе // XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс. 2020. Т. 9. № 4 (52). С. 62-67.
17. Итинсон К.С. Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0: этапы развития веб-технологий и их влияние на образование // Карельский научный журнал. 2020. Т. 9. № 1 (30). С. 19-21.

Статья поступила в редакцию 17.09.2020

Статья принята к публикации 27.05.2021