РАЗВИТИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ПРИ ПОМОЩИ ПРОЕКТНОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Курбанов Бахрам Шукриевич, доктор философии по филологическим наукам, Гулистанский государственный педагогический институт;
e-mail: kurbanovbaxram15@gmail.com
Абдуллаева Лобар Равшан кизи, студент Гулистанск государственный педагогический институт,
e-mail: lobarkhonabdullayeva@mail.com
Косимова Умидахон Кобил кизи, студент ГГПИ, Гулистанский государственный педагогический институт,
e-mail: uqosimova540@mail.com

Аннотация. *реализация требований к организации самостоятельной деятельности студентов в высших учебных заведениях характеризуется поиском и формированием новых педагогических технологий, направленных на создание условий для самореализации студентов. В статье дается анализ,* как с помощью сети Интернет можно решить задачи по разработке и организации учебных проектов, в том числе: создание или (использование) оболочки сервиса Google для проведения проекта; привлечение учащихся (педагогов) к уже функционирующему проекту.

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

TALABALARNING MUSTAQIL FAOLIYATINI LOYIHA TEXNOLOGIYALARI YORDAMIDA RIVOJLANTIRISH

Annotatsiya. oliy o‘quv yurtlarida talabalarning mustaqil faoliyatini tashkil etish talablarini amalga oshirish talabalarning o‘zini o‘zi boshqarishi uchun sharoit yaratishga qaratilgan yangi pedagogik texnologiyalarni izlash va shakllantirish bilan tavsiflanadi. Maqolada Internet yordamida o‘quv loyihalarini ishlab chiqish va tashkil etish muammolarini qanday hal qilish mumkinligi, shu jumladan, loyihani amalga oshirish uchun Google xizmatining qobig‘ini yaratish yoki (foydalanish); talabalarni (o‘qituvchilarni) amaldagi loyihaga jalb qilish.

Kalit so‘zlar: o‘quv loyihasi, loyiha faoliyati, tarmoq loyihasi, tarmoq texnologiyalari, veb-qidiruv, tarmoqdagi birgalikdagi faoliyat, mustaqil ish.

DEVELOPMENT OF INDEPENDENT ACTIVITY OF STUDENTS WITH THE HELP OF PROJECT TECHNOLOGY

Abstract. The implementation of the requirements for the organization of independent activity of students in higher educational institutions is characterized by the search and formation of new pedagogical technologies aimed at creating conditions for self-realization of students. The article analyzes how the Internet can be used to solve the tasks of developing and organizing educational projects, including: creating or (using) the Google shell for the project; attracting students (teachers) to an already functioning project.

Keywords: educational project, project activity, network project, network technologies, web quest, joint activities in the network, independent work.

Введение. Концепция развития системы высшего образования Республики Узбекистан до 2030 года ставит приоритетным направлением внедрение в образовательный процесс **смешанных форм обучения,** а также современных образовательных технологий. Смешанное обучение (blended learning) – образовательный подход, который совмещает обучение с участием педагога и онлайн обучение. Смешанное обучение предполагает элементы самостоятельного контроля учеником образовательного маршрута, времени, места и темпа обучения, а также интеграцию опыта обучения с учителем и онлайн. Эта технология начала развиваться с 2006 года, с выхода книги К. Дж. Бонка и Ч.Р. Грэхема «Справочник смешанного обучения». В наше время в образовании цифровые сервисы используют 54 % педагогов (по данным 2017 года) [2].

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

Современное образование определяет своей ключевой задачей решение проблемы **личностно-ориентированного образования,** в котором в центре внимания педагога должна быть личность обучающегося, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности студента, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких технологий является квест-технология.

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

характера и накопленного раннее опыта и предполагает самостоятельную работу над теоретическим и творческим проектом.

В 1995 году в Сан-Диего Берни Доджем и Томом Марчем была разработана концепция веб-квестов, то есть квестов с использованием информационно-коммуникационных технологий и сети Интернет. Веб-квест определяется ими как «вид справочно-ориентированной деятельности учащихся с использованием Интернет-ресурсов». В концепции Б. Доджа и Т. Марча определено, что квесты предназначены для развития у учащихся и учителей умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию.

Проблемой определения, создания и использования квестов в образовательном процессе активно занимаются зарубежные ученые:

Таблица 1

Определения понятия «квест»

Автор	Определение
Быховский Я.С.	Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.
Гриневич М.С.	Медиаобразовательные квесты – это новая и перспективная технология в медиа дидактике.
Федоров А.В., Новикова А.А., Колесниченко В.Л., Каруна И.А.	Веб-квест – это образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-страницы.
Шмидт В. В.	Квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с их будущей профессией.
Кузнецова Т. А.	Квест – это пример организации интерактивной образовательной среды.
Яковенко А. В.	Веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
Шевцова О. Г.	Квест – это ориентированная на решение проблемы деятельность.
Гончарова Н. Ю.	Квест – это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет.

Таким образом, квест является **игровой педагогической технологией,** т. е. игровой формой взаимодействия педагога и учащихся, которая

способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Структура игры (как деятельность) включает в себя: *постановку цели; планирование; реализацию цели и анализ результатов.* Структура игры (как процесс) определяет: роли, которые выбрали участники игры; игровые действия, как способ реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет (содержание) – сфера деятельности, условно созданная в игре. Рассмотрим определяющие характеристики игровой технологии квеста.

Таблица 2

Определяющие характеристики игровой технологии квеста

Название технологии	**Особенности**	**Роль педагога**	**Формы организации образовательного процесса**
Квест-технология	- осуществление образовательных задач через игровую деятельность; - внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося; - целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося; - исследовательский характер образовательной деятельности; - развитие информационной и медиа грамотности.	Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д.	Образовательные игры, творческая деятельность учащихся, познавательная и поисковая деятельность обучающихся, индивидуальная и коллективная работа.

Данный web-квест разработан для студентов филологического направления. Приведенный пример образовательного web-квеста ***«Знатоки слова»*** по русскому языку применялся автором на первом курсе по специальности 60111700- Русский язык в иноязычных группах, *изучающих*

дисциплину ***«Практический русский язык»*** Гулистанского государственного педагогического института. Web-квест проводился в рамках изучения темы «Стили речи».

В квесте участвовали студенты первого курса. Для развития информационно-коммуникативной компетенции, цифровых навыков студентам для выполнения работ квеста рекомендованы web-сервис Learning.Apps, Canva. **Цель** квеста – систематизация знаний по русскому литературному языку и его нормированному употреблению, а также совершенствование умения правильно оформлять устную и письменную речь, владеть речевым этикетом, распознавать и знать основные признаки стилей речи. Также **учебной целью** долгосрочного web- квеста является расширение и уточнение данных, а результатом- глубокий анализ собранных данных и их преобразование в новое понимание. Образовательные web-квест – это интерактивная деятельность, тип поисково-исследовательского задания с ориентацией на развитие познавательной деятельности воспитанников, в котором основная часть информации добывается через ресурсы. Ссылка на квест https://sites.google.com/view/webkwest23giza/

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

В рамках исследования 120 студентам первого курса была предложена анкета с вопросами «Что такое цифровизация в целом?», «Каковы, на Ваш взгляд, преимущества и недостатки цифровизации в системе образования?». Респондентам было предложено оценить свое отношение к цифровизации по 5-бальной шкале от «цифровизация абсолютна необходима» (5 баллов) и «отношение категорически отрицательное» (0 баллов). В результате анализа анкет было установлено, что 39 % респондентов относятся к цифровизации положительно, 21 % – скорее положительно, а вот 12,5 % респондентов отметили отрицательное отношение. Таким образом, цифровизацию поддерживают 60 % опрошенных студентов (См. рисунок 1).

При анализе выявлено, что студенты вкладывают в понятие «цифровизация» разное содержание. Так, обучающие не воспринимают цифровизацию как глобальный процесс, и рассматривают ее в отдельных проявлениях, когда затрагиваются их личные интересы (перевод на дистанционное обучение, необходимость участвовать в онлайн конференциях, общаться с электронными ресурсами и выполнять задания в режиме онлайн). Другие отмечают, что цифровизация – это необратимый процесс, который охватил все сферы жизни и образования, но и их будущей работы, таким образом, они четко понимают необходимость цифровизации, так как это приближает их к будущей профессии. Они отмечают, что в результате

внедрения в образовательный процесс web-технологий, закладываются не только способы передачи информации, но это меняет всю структуру образова-



Рисунок 1. Отношение студентов к цифровизации

тельного процесса, меняется подход к обучению, взаимоотношение преподавателя со студентами. Это делает образование доступным для студентов из разных точек мира. Цифровизация влияет на материально-техническое обеспечение, организацию учебного процесса в целом, систему оценивания, распределение учебной преподавательской нагрузки. Поэтому они считают, что цифровизация коренным образом изменит образование, психологию личности, процесс коммуникации, рынок труда, а потому видят больше опасностей и глобальных изменений, которые повлечет за собой цифровизация [3].

Заключение. Таким образом, образовательный проект понимается нами как продолжение и расширение междисциплинарного проекта, берущего свое начало в аудиторной деятельности.

Творческое мышление позволяет учащимся видеть и находить связи между различными явлениями и процессами, устанавливать взаимосвязь и взаимодействие, а значит, решать сложные задачи.

Формулировка и разнообразие заданий в рамках технологии образовательного квеста позволяют избежать поиска готового ответа, что подталкивает к самостоятельному анализу и синтезу информации и является важным фактором в процессе развития творческого мышления у учащихся.

Результат организации образовательной проектной деятельности в сетевом формате происходит выстраивание активной образовательной среды, обеспечивающей учащимся сопровождение, поддержку и социальные пробы на протяжении всего периода обучения. А это уже выход на заданный образовательный результат – индивидуальный образовательный маршрут. В этом случае одна из главных задач педагога – способствовать «формированию активной учебно-познавательной деятельности обучающегося, его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию».

Эффективность использования интернет-технологий в организации самостоятельной работы высока и напрямую зависит от степени сформированной информационной культуры преподавателя и студентов.

Литература

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004.

2. Полат Е. С. Метод проектов в интернет образовании. – Иосо Рао. 2012. (электронный ресурс).

3. Гизатулина О. И. Формирование цифровой компетенции у студентов посредством электронного пособия как предметного образовательного ресурса. *SSAI*, Volume 1. No. 2, – P. 54-66. 2023.

4. Available: https://supportresult.uz/index.php/ssai/article/view/74.