
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ

В.И. Глизбург¹, Е.С. Самойлова²

¹ Московский городской педагогический университет
ул. Столярный переулок, 16, Москва, Россия, 124242

² Средняя общеобразовательная школа № 654 им. А.Д. Фридмана
ул. Юных Ленинцев, 35, корпус 2, Москва, Россия, 109129

Творческое использование потенциала современных информационно-коммуникационных технологий для решения педагогических, воспитательных и образовательных задач является в настоящее время актуальной задачей сферы образования. Уже невозможно изолировать детей от современных средств связи (смартфонов, планшетов и т.д.). Задача педагога — показать, как можно использовать гаджеты в образовательных целях, пробудить интерес к их применению в качестве источника полезной информации, научить оценивать и отбирать источники информации по различным признакам: достоверности, доступности, достаточности и полноте информации, скорости отклика и т.д. Эти и другие навыки работы с информацией являются ключевыми в нашем быстроменяющемся мире и входят в понятие информационной культуры современного человека. Данная статья содержит описание образовательной технологии с применением QR-кодов, направленной на решение данных вопросов, а также обоснование ее эффективности. Интеллектуальный квест, являющийся воплощением описанной идеи, совмещает в себе динамику и вдумчивость, интерес и внимательность, умение работать в команде и вносить свой вклад в общее дело; нацелен на развитие толерантности, любознательности, активности, вежливости, аккуратности, внимания и мышления; а также на расширение кругозора и формирование информационной культуры школьников.

Ключевые слова: игра, квест, QR-код, информационная культура

В настоящее время мобильные телефоны, смартфоны, планшеты, PSP прочно закрепились в жизни подрастающего поколения. Задача педагога — показать, как можно использовать гаджеты в образовательных целях, и пробудить интерес к их применению в качестве источника полезной информации. Этого можно добиться, если преподаватель будет умело руководить информатизацией учебного процесса. Но так как он «не единственный носитель и хранитель информации, а “лоцман в море информационного пространства”, пользующийся современными педагогическими технологиями, от его предметной и методической компетентности зависит процесс активизации деятельности составляющей учебного занятия» [9. С. 30]. Кроме того, одной из насущных проблем образовательного пространства является разнообразие учебного процесса, активизация познавательной деятельности обучающихся, расширение сферы их интересов. Все это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Многие современные исследователи (И.Н. Сокол, С.В. Напалков и др.) одной из таких современных технологий считают квест. По их мнению, «при применении квест-технологии учащиеся проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения; знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет учащим-

ся исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира» [12. С. 138]. Понятие «веб-квест» можно определить как «проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернет» [6. С. 72].

В образовательном процессе, по мнению исследователей (Осяк С.А., Захаровой Т.В. и др.), квест — это «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.» [8].

Центральное место в процессе формирования необходимых ключевых компетенций у обучающихся, по мнению Самохиной Е.Ю., занимает информатика: «Освоение информационной картины мира дает человеку возможность ориентироваться в окружающем его меняющемся мире, формировать информационную сферу и через нее влиять на структуру природы и общества. Компьютер как универсальное устройство работы с информацией может оказать огромное влияние на формирование умений, необходимых исследователю» [11. С. 24]. Однако вслед за Дебердеевой Т.Х. мы считаем, что «специфика образования в начале третьего тысячелетия предъявляет особые требования к использованию разнообразных технологий, поскольку их продукт направлен на живых людей... В связи с этим наряду с технологизацией образовательной деятельности столь же неизбежен процесс ее гуманизации, что сейчас находит все более широкое распространение в рамках личностно-деятельностного подхода» [5. С. 79]. Гуманизация и гуманитаризация образования, предполагающие, в частности, «формирование знаний по различным учебным дисциплинам на каждой из ступеней системы образования с одновременным приобщением обучаемых к культурным и духовным ценностям, способствует их органичному погружению в единое культурно-образовательное пространство. Тем самым минимизируется разрыв образования с традициями мировой и отечественной культуры, с так называемым культурным полем» [4. С. 15]. Таким образом, становится очевидной необходимость в формировании информационной культуры обучающихся, под которой следует понимать «элемент общей культуры человека, представляющий собой совокупность знаний, умений, норм, ценностей, связанных с потреблением и созданием информационных ресурсов и выполнением информационной деятельности на репродуктивном и творческом уровне» [10. С. 37].

Возможность реализации конвергенции цифровых и образовательных технологий с целью формирования информационной культуры обучающихся, развития их исследовательских, коммуникативных, творческих и познавательных способностей предоставляет технология QR-кодирования. QR-код (от англ. Quick Response — «быстрая реакция», «быстрый отклик») — современный способ кодирования небольших объемов символьной информации в графическом изображении квадратной формы. Авторы разработали и апробировали идею интеллектуального квеста, совмещающего в себе динамику и взвешенность, интерес и внимательность, умение работать в команде и вносить свой вклад в общее дело; нацеленного на развитие мышления, расширение кругозора, формирование навыков информационного поиска и осознанного выбора информационных ис-

точников; развитие навыков сотрудничества и взаимопомощи. Кроме того, разработанное мероприятие призвано способствовать развитию толерантности, любознательности, активности, вежливости, аккуратности, а также прочих познавательных, коммуникативных, регулятивных и личностных компетенций, относящихся к области универсальных учебных действий [13], образующих основу информационной культуры личности [10. С. 37] и являющихся базисом для всего дальнейшего обучения и существенным подспорьем для успешного прохождения итоговой государственной аттестации [1].

Суть игры заключается в том, что в здании школы в помещениях общего доступа (лестничных пролетах, фойе и коридорах) размещается определенное количество QR-кодов (на листах формата А4). Каждая команда получает бланк кроссворда, который необходимо заполнить. Чтобы узнать вопросы к кроссворду, нужно прочесть QR-коды при помощи мобильного телефона с установленной на нем любой специальной свободно-распространяемой программы-сканера QR-кодов. Все действия, связанные с участием в данном мероприятии (поиск и сканирование QR-кодов, поиск и обсуждение ответов на вопросы и т.д.), должны осуществляться во время перемен, не затрагивая учебное время. При выполнении заданий можно пользоваться любыми источниками информации: книгами, учебниками, Интернетом и т.д. При регулярном проведении данного мероприятия обучающиеся самостоятельно учатся классифицировать источники по различным признакам: достоверности, доступности, достаточности и полноте информации, скорости отклика и т.д.

Разработанное мероприятие посвящено формированию информационной культуры обучающихся, в связи с чем вопросы разделены на три группы. Для нахождения ответа на вопросы первой группы обучающимся необходимо прибегнуть к дополнительным источникам информации и проявить умения осуществлять поиск и отбор информации. В этой группе содержатся вопросы из разных областей знаний: языки, литература, математика и информатика [2], биология и т.д. При помощи проблемных ситуаций (поисковых запросов), обучающиеся незаметно для себя знакомятся с произведениями искусства, мировой и отечественной литературы, расширяют кругозор и углубляют знания в различных областях (истории, географии, математики, МХК и т.д.).

Примеры вопросов первой группы:

- как переводится название всем известного шоколада и серии средств по уходу «Dove»? (голубь);
- кто написал картину «Аленушка»? (Васнецов);
- как по-татарски будет «обувь»? (Башмаг);

Вторая группа вопросов и заданий направлена на развитие мышления. Это могут быть различные загадки, ребусы, анаграммы и задачи (логические, на внимательность, на сообразительность и т.д.). Примеры вопросов и заданий второй группы:

- сколько будет два плюс три умножить на четыре? (четырнадцать);
- расшифруйте приятную анаграмму: АКДОПОР (подарок);
- что принадлежит вам, однако другие этим пользуются чаще, чем вы? (имя).

Третья группа вопросов и заданий направлена на развитие общей культуры обучающихся не только в сфере информации, но и сфере коммуникаций, межличностного общения; затрагивает вопросы этикета, морали, воспитания и норм поведения. Примеры вопросов третьей группы:

— с чего должно начинаться любое письмо (в том числе и электронное) и телефонный разговор? (приветствие);

— вставь пропущенное слово в поговорку: «Человек без..., что соловей без песни» (Родина).

Поиск QR-кодов по школе является увлекательным занятием для детей любого возраста. Это наполняет смыслом время перемен, объединяет класс единой целью. Описанная форма занесения ответов (в заранее составленный бланк кроссворда) облегчает проверку и помогает ребятам исключить ошибку. Возможны задания и с развернутым ответом.

Эту же технологию можно использовать просто на уроках. Аналогично можно поставить задачу совместить вопрос с ответом, дату с событием, выражение с числом и т.д. применение этой технологии ограничивается только фантазией и мастерством учителя [3]. Интерес обучающихся гарантирован. Более того, проведение подобного мероприятия воодушевляет школьников разобраться самим с системой создания QR-кодов и даже проводить соревнования самостоятельно, внутри класса, между собой.

Информационные технологии не стоят на месте, и надо стараться творчески использовать их потенциал для решения педагогических, воспитательных и образовательных задач. Однако не стоит забывать, что не столько организационная новизна познавательной деятельности или игровая форма ее выполнения, сколько содержательное богатство поисково-познавательных заданий тематического образовательного web-квеста в существенной мере определяет формирование ключевых компетенций обучающихся [7. С. 469]. Именно поэтому при проектировании уроков, занятий и мероприятий по данной технологии необходимо тщательно продумывать не только их организацию, но и смысловое наполнение. Необходимый эффект может быть достигнут только при условии учета возрастных особенностей учащихся и ориентации на зону их ближайшего развития; учета их интеллектуальных возможностей и уровней мотивации, а также качества межличностных отношений (в частности, готовности к командному выполнению заданий) в коллективе.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Глизбург В.И.* Алгоритмизация мыслительной деятельности школьника при подготовке к решению задач ГИА // Математика в школе. 2012. № 8. С. 59—62.
- [2] *Глизбург В.И.* Информатизация образования как фактор интеграции начального обучения математике или информатике // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Информатизация образования». 2013. № 1. С. 76—82.
- [3] *Глизбург В.И.* Профессиональная подготовка магистров педагогического образования к интегрированному обучению школьников // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Педагогика и психология». 2015. № 1 (31). С. 27—32.

- [4] *Глизбург В.И.* Формирование понятий учебной дисциплины в условиях гуманитаризации образования // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия «Педагогика и психология». 2012. № 3 (21). С. 15—23.
- [5] *Дебердеева Т.Х.* Новые ценности образования в условиях информационного общества // Инновации в образовании. 2005. № 3. С. 5—12.
- [6] *Журавлева Н.А.* Веб-квест в процессе математической подготовки как условие развития общекультурных компетенций студентов педагогического вуза // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. 2014. № 1. С. 72—74.
- [7] *Напалков С.В.* Поисково-познавательные задания тематического образовательного web-квеста по математике как средство формирования ключевых компетенций учащихся // Фундаментальные исследования. 2014. № 8-2. С. 469—474.
- [8] *Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М.* Образовательный квест — современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1. (2). URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
- [9] *Прядильникова О.В.* Веб-квест: способы активизации познавательной деятельности обучающихся // Среднее Профессиональное Образование. 2015. № 4. С. 27—30.
- [10] *Самойлова Е.С.* Компьютерные проекты как средство формирования информационной культуры учащихся // Информатика и образование. 2015. № 10 (269). С. 36—40.
- [11] *Самохина Е. Ю.* Формирование исследовательских умений и навыков учащихся на уроках информатики // Среднее Профессиональное Образование. 2009. № 6. С. 22—24.
- [12] *Сокол И.Н.* Классификация квестов. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-kvestov>
- [13] Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (в ред. приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357). URL: http://минобрнауки.рф/документы/922/файл/748/ФГОС_НОО.pdf

EDUCATIONAL QUEST AS MEANS OF FORMING OF INFORMATION CULTURE

V.I. Glizburg¹, E.S. Samoylova²

¹ Moscow city pedagogical university

Stoljarnyj pereulok str., 16, Moscow, Russia, 124242

² High comprehensive school No. 654 named A.D. Friedman

Junyh Lenincev str., 35/ 2, Moscow, Russia, 109129

Creative use of the potential of modern information and communication technologies for solving pedagogical, educational and training tasks is now an urgent problem of education. It is already impossible to isolate pupils from the modern means of communication (smartphones, tablets, etc.). The objective of a teacher to show how you can use the gadgets for educational purposes. Interest in their use as a source of useful information. Learn to evaluate and select information sources on various criteria: reliability, availability, adequacy and completeness of the information, response rate, etc. These

and other skills to work with information are key in our rapidly changing world, and are part of the concept of information culture of the modern man. This article describes the use of educational technology of QR-codes to address these issues, as well as justification its effectiveness. The intellectual quest, which is the embodiment of the above ideas, combines the dynamism and kindness, interest and attentiveness, ability to work in a team and contribute to the common cause; aimed at the development of tolerance, inquisitiveness, activity, courtesy, accuracy, attention and thinking; as well as to broaden their horizons and the formation of information culture of schoolboys.

Key words: game, quest, QR-code, information culture

REFERENCES

- [1] Glizburg V.I. *Algoritmizacia myslitel'noy deyatel'nosti shkol'nika pri podgotovke k resheniu zadach GIA* [Algorithmic thinking activity the student in preparation for the decision of the DPA Task]. *Matematika v shkole* [Mathematics at school]. 2012. No 8. Pp. 59—62.
- [2] Glizburg V.I. *Informatizacia obrazovaniya kak faktor integracii nachalnogo obucheniya matematike ili informatike* [Informatization of education as a factor of integration of elementary education math or computer science]. *Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya «Informatizacija obrazovanija»* [Bulletin of the Russian university of friendship of the people. “Education Informatization” series]. 2013. No 1. Pp. 76—82.
- [3] Glizburg V.I. *Professional'naya podgotovka magistr'ov pedagogicheskogo obrazovaniya k integririvannomu obucheniu shkol'nikov* [Training of teacher education masters to the integrated education of schoolchildren]. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya «Pedagogika i psihologiya»* [Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: “Pedagogy and Psychology”]. 2015. No 1 (31). Pp. 27—32.
- [4] Glizburg V.I. *Formirovanie ponjatiy uchebnoi discipliny v usloviah gumanitarizacii obrazovaniya* [Formation of concepts of the discipline in a humanization of education]. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta. Seriya «Pedagogika i psihologiya»* [Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: “Pedagogy and Psychology”]. 2012. No 3 (21). Pp. 15—23.
- [5] Deberdeeva T.H. *Novye cennosti obrazovaniya v uslovijah informacionnogo obshchestva* [The new value of education in the information society]. *Innovacii v obrazovanii* [Innovations in Education]. 2005. No 3. Pp. 5—12.
- [6] Zhuravleva N.A. *Web-kvest v processe matematicheskoi podgotovki kak uslovie razvitiya obshekulturnyh kompetencii studentov pedagogicheskogo vuza* [Web quest in the mathematical training as a condition for the development of common cultural competence of students of pedagogical high school]. *Vestnik Krasnoyarskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. V.P. Astaf'eva* [Bulletin of the Krasnoyarsk State Pedagogical University VP Astafieva]. 2014. No 1. Pp. 72—74.
- [7] Napalkov S.V. *Poiskovo-poznavatelnye zadaniya tematicheskogo obrazovatel'nogo web-kvesta po matematike kak sredstvo formirovaniya kluchevykh kompetencii uchashihsja* [Search and cognitive tasks thematic educational web-quest in mathematics as means of formation of key competencies of pupils]. *Fundamentalnye issledovaniya* [Basic Research]. 2014. No 8-2. Pp. 469—474.
- [8] Osyak S. A., Sultanbekova S.S., Zakharova T.V., Yakovleva E. N., Lobanova O. B., Plekhanova E.M. *Obrazovatel'nyi kvest — sovremennaya interaktivnaya tehnhologia* [Educational Encounter — Modern Interactive Technology]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya* [Modern problems of science and education]. 2015. No 1 (2). URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
- [9] Pryadilnikova O.V. *Web-kvest: sposoby aktivizacii poznavatel'noi deyatel'nosti obuchaushihhsja* [Web quest: ways of activation of informative activity of students]. *Srednee professional'noe obrazovanie* [Secondary vocational education]. 2015. No 4. Pp. 27—30.
- [10] Samoylova E.S. *Kompyuternye proekty kak sredstvo formirovaniya informacionnoi kultury uchashihsja* [Computer projects as means of formation of information culture of pupils]. *Informatika i obrazovanie* [Computer science and education]. 2015. No 10 (269). Pp. 36—40.

- [11] Samokhina E.Y. *Formirovanie issledovatel'skikh umenii i navykov uchasih'sja na urokah informatiki* [Formation of research abilities and skills of pupils at lessons of computer science]. *Srednee Professionalnoe obrazovanie* [Secondary vocational education]. 2009. No 6. Pp. 22—24.
- [12] Sokol I.N. *Klassifikacija kvestov*. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-kvestov>
- [13] Federalnyi gosudarstvennyi obrazovatelnyi standart nachalnogo obshego obrazovania (v redakcii prikazov Minobrnauki Rossii ot 26.11.2010 № 1241, ot 22.09.2011 № 2357) [Federal state educational standard primary education (as amended by the orders of the Russian Ministry of 26.11.2010 № 1241 of 22.09.2011 № 2357)]. URL: http://минобрнауки.рф/документы/922/файл/748/ФГОС_НОО.pdf