

М. Ю. КАДЕМІЯ

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛЯ ТЕХНОЛОГІЇ

Розглядається характеристика та методика використання інтерактивної методики веб-квестів в інтеграції з традиційним навчанням у підготовці майбутнього вчителя технології у вищій школі, наводиться класифікація та типи освітніх веб-квестів.

Ключові слова: Веб-квест, інтерактивна методика навчання, інформаційно-комунікаційні технології, Інтернет, проект, навчальний процес.

М. Е. КАДЕМІЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТОВ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЯ ТЕХНОЛОГИИ

Рассматривается характеристика и методика использования интерактивной методики веб-квестов в интеграции с традиционным обучением в подготовке будущего учителя технологии в учебном процессе высшей школы, приводится классификация и типы образовательных веб-квестов.

Ключевые слова: Веб-квест, интерактивная методика обучения, информационно-коммуникационные технологии, Интернет, проект, учебный процесс.

М. Ju. KADEMIYA

USAGE OF WEB QUEST IN THE PREPARATION OF TECHNOLOGY TEACHERS

A description of interactive web quest methods and techniques for integration with traditional training in the learning process during the future technology teacher preparation in school, work classification and types of educational web-quests.

Keywords: Web-quest, interactive methods of training, information and communication technology, Internet, design, the learning process.

Однією з домінуючих тенденцій цивілізації ХХІ ст. є глобальна інформатизація суспільства. Зростає роль навчальних закладів у підготовці фахівців до самостійного прийняття рішень, дій, самостійної професійної діяльності у високорозвинутому інформаційному середовищі й ін.

Нині у ВНЗ практично всі студенти користуються сучасними ІКТ, що спрощує для них процес пошуку інформації, обробки її та представлення в різних презентаційних формах. Використання комп'ютера як інструменту творчої діяльності сприяє досягненню таких цілей: підвищення мотивації до самоосвіти; формування нових компетенцій; реалізація креативного потенціалу; підвищення особистісної самооцінки; розвиток особистісних якостей.

Вища освіта України побудована відповідно до вимог Болонської конвенції, де особлива увага приділяється самостійній роботі студентів, яка потребує підвищення й інтеграції видів і форм організації навчальної діяльності студентів. Інтегрування ІКТ з педагогічною системою організації навчальної діяльності дозволяє розширити навчальні можливості студентів, здійснити вибір і організацію індивідуальної траєкторії навчання, що розвиває в контексті розвитку самостійного критичного і творчого мислення. Визначальну роль в цьому відіграє Інтернет, який є універсальним засобом пошуку інформації та передачі знань, особливо в

процесі самостійної роботи студентів, що, в свою чергу, потребує формування навичок інформаційної діяльності. Як педагогічні технології сприяють формуванню навичок інформаційної діяльності студентів ВНЗ та є основою для здійснення їхньої самостійної діяльності?

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що інтенсивний розвиток інформаційних технологій, активне впровадження Інтернету у навчальний процес привели до появи нової технології його використання для розв'язування навчальних задач – веб-квеста. Цією проблемою опікувалися професори Університету Сан-Дієго (США) Б. Додж, Т. Марч та вчені Є.С. Полат, Я. С. Биковський, Н. Ніколаєва та ін.

Мета статті полягає у розгляді інтерактивної методики навчання Веб-квестів у інтеграції з традиційною методикою навчання та активного використання Інтернету у підготовці вчителів технології в процесі навчання у ВНЗ.

Нині є багато педагогічних технологій навчання, які забезпечують самостійну роботу студентів. Враховуючи значні обсяги інформації, необхідність їх обробки і передачі, потрібно інтегрувати ці педагогічні технології з ІКТ, використанням Інтернету. Зважаючи на те, що у ВНЗ особливе місце займає дослідницька робота студентів, заслуговує на увагу інтеграція методу проектів з використанням Інтернету та рольових ігор. Такий вид проектів називають Веб-квестом.

Веб-квест (webquest) у педагогіці – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету [3, с. 34].

Веб-квести, організовані засобами Веб-технологій у середовищі WWW, за своєю організацією є дуже складними. Вони спрямовані на розвиток у студентів навичок аналітичного і творчого мислення. Викладач має володіти високим рівнем предметної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетентності.

Таким чином, веб-квест поєднує в собі ідеї проектного методу та ігрових технологій у середовищі WWW засобами веб-технологій.

Під **квестом** (англ. quest – подорож, мандрівка) розуміють комп'ютерну гру, в якій гравець має добитися певної мети, використовуючи власні знання і досвід, а також спілкуючись з учасниками квеста [3, с. 68].

Основою веб-квестів є проектна методика, що орієнтована на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу. Цей метод органічно сполучається з груповим підходом до навчання (cooperative learning). Проектна діяльність найбільш ефективна, якщо її вдається пов'язати з програмним матеріалом, значно розширюючи і поглиблюючи знання студентів у процесі роботи над проектом. Метод проектів завжди передбачає вирішення проблеми, розв'язок якої не обмежується однією темою. Розв'язання проблеми сприяє тому, що вдається переключити увагу студентів з форми вислову на її зміст. Студенти зайняті тим, як вирішити проблему, які знайти раціональні способи її розв'язку, де знайти переконливі аргументи, що доводять правильність обраного шляху.

Уперше термін «веб-квест» (webquest) був запропонований у 1995 р. Берні Доджем, професором Університету Сан-Дієго (США). Автор розробив інноваційні додатки Інтернету з метою інтеграції в навчальний процес для різних предметів і рівнів навчання.

Б. Додж виділив три принципи класифікації веб-квестів:

1. За тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові.
2. За предметним змістом: монопроекти, міжпредметні веб-квести.
3. За типом завдань, які виконують учні: переказ, компіляційні загадки, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові.

Завдання на переказ є найбільш примітивними. Це найпростіший приклад використання Інтернету як джерела інформації. Вони вважаються веб-квестом за умови:

формат і форма докладів студентів відрізняється від оригіналів матеріалів; матеріал тексту не є простим копіюванням тексту з Інтернету у текстовий редактор;

студенти вільні у виборі того, про що розповідають і яким чином організовують знайдену інформацію;

студенти використовують навички збирання, систематизації та обробки інформації [2, с. 125].

Сутність *компіляційного* завдання полягає в тому, що студенти мають взяти інформацію з різних джерел і привести її до єдиного формату. Підсумкова компіляція може бути опублікована в Інтернеті або представлена у вигляді нецифрового продукту, наприклад, книги.

Веб-квест, який створений на основі завдання-загадки, потребує синтезу інформації з набору джерел і створення головоломки, яку неможливо розв'язати простим пошуком відповіді на сторінках Інтернету. Навпаки, необхідно придумати загадку, розв'язок якої потребує:

- засвоєння інформації з множини джерел;
- складання інформації в єдине ціле за допомогою висновків, узагальнень із різних джерел інформації;
- виключення хибних відповідей, які спочатку вважалися вірними, а в процесі розгляду стали хибними.

У *журналістських веб-квестах* студенти мають зібрати факти та організувати їх у жанрі репортажу новин, інтерв'ю і т. ін.

Конструкторський веб-квест потребує від студентів створення продукту або плану з виконання раніше визначеної мети в певних межах.

Творчий веб-квест вимагає від студентів створення продукту в заданому форматі. Творчі проекти схожі на конструкторські, проте є вільними і непередбачуваними в своїх результатах. У процесі оцінки таких проектів необхідно більше уваги приділяти творчості й самовираженню студентів.

Веб-квести з вирішення спірних проблем передбачають пошук і представлення різних, а інколи суперечливих думок з однієї проблеми і спробу привести їх до консенсусу.

Переконуючий веб-квест має на меті створення продукту, здатного переконати будь-кого. Таке завдання виходить за межі звичного перекладу і вимагає від учнів розробки аргументів на користь будь-якого твердження, думки, варіанта розв'язку проблеми на основі матеріалів, одержаних у процесі роботи з квестом. Кінцевим продуктом такого проекту може бути лист, стаття, прес-реліз, постер, відеозапис, мультимедійна презентація, веб-сторінка і т. ін.

Веб-квести, які орієнтовані на самопізнання, мають на меті краще пізнання самих себе, що може розвиватися через дослідження он-лайн і оффлайн.

Аналітичний веб-квест досліджує взаємозв'язок речей реального світу в межах заданої теми. Такі завдання дають підґрунтя для одержання учнями знань в умовах, за яких вони мають уважно вивчати речі, знаходити спільне і відмінне, а також знаходити приховані схожі явища, розуміти зв'язок причин і наслідків, обговорюючи їх значення.

Наукові веб-квести слугують для знайомства та залучення студентів до наукових досліджень у різних галузях знань. Інтернет містить історичну та свіжу інформацію, яка може бути корисною в будь-якій галузі науки.

Оцінні веб-квести представляють студентам низку предметів із запрошенням до їх оцінки або класифікації, вибору рішення з обмеженого списку або оцінки результатів проведених досліджень.

На думку Є.С. Полат, веб-квест повинен мати наступну структуру:

- вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квеста, план роботи або огляд усного квеста);
- центральне завдання (завдання, питання, на які студенти мають найти відповідь в межах самостійного дослідження, який підсумковий результат повинен бути досягнутий);
- список інформаційних ресурсів, які можна використати під час досліджень, у тому числі ресурси Інтернет;
- опис основних етапів роботи; керівництво до дії;
- висновок (підсумки дослідження, питання для подальшого розвитку теми).

Розглянута інтерактивна методика веб-квестів учить знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз, систематизувати і вирішувати поставлені задачі. Її використання є нескладним, не потребує завантаження додаткових програм або отримання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише комп'ютер з доступом до Інтернету [4, с. 45].

Нині в різних сферах діяльності є нестача фахівців, які здатні самостійно та в команді розв'язувати проблеми, робити це за допомогою Інтернету. Тому навчання майбутніх учителів технології у проектній діяльності – веб-квесті в інтеграції з іншими педагогічними технологіями сприятиме активному процесу одержання знань, умінню знаходити необхідну

інформацію, використовувати різноманітні інформаційні джерела, запам'ятовувати, здійснювати пошук розв'язків, вирішувати певні завдання і проблеми, організувати себе до роботи. Веб-квести сприяють підвищенню якості освіти у ВНЗ.

ЛІТЕРАТУРА

1. Быковский Я. С. Образовательные квест-проекты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/> / 1999
2. Интернет в гуманитарном образовании: учеб. пособие для студ. высш. уч. заведений / Е. С. Полат, А. Е. Петров, М. В. Моисеева, Е. С. Полат. – М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 2001. – 272 с.
3. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-глосарій: навчальний посібник для студентів, викладачів / М. Ю. Кадемія, Л. С. Євсюкова, Т. В. Ткаченко. – Львів: СПОЛОМ, 2011. – 196 с.
4. Николаева Н. В. Образовательные веб-квесты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://vio.fio.ru_07
5. Трайнев В. А. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании / В. А. Трайнев, В. И. Теплышев, И. В. Трайнев. – М.: Изд. Дашков и К., 2008. – 320 с.