

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ІННОВАЦІЙНА АНДРАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ МАГІСТРІВ ОСВІТИ

Ізбаш С.С.

Україна, м. Мелітополь, Мелітопольський державний педагогічний
університет імені Богдана Хмельницького

Глобальна інформатизація суспільства ставить перед системою вищої освіти проблему підготовки майбутніх магістрів освіти до життя і професійної діяльності у високорозвиненому інформаційному середовищі. Постійне збільшення інформації та швидкість її надходження вимагають від викладачів зовсім іншого підходу до навчання студентів. Тепер викладач не тільки передає інформацію студентам і контролює її засвоєння, а перетворюється на модератора, провідника, того, хто допомагає студенту отримувати знання з різних джерел. Створення нового освітнього середовища у мережі Інтернет і формування навичок інформаційної діяльності майбутніх магістрів освіти – це завдання не стільки змісту освіти, скільки технологій навчання, які в ній використовуються. Одна з них – технологія веб-квест.

Вперше технологія веб-квесту була запропонована професором освітніх технологій університету Сан-Дієго (США) Берні Доджем та його учнем Томом Марчем (Tom March) у 1995 р. Вони розробили модель веб-квесту для успішної інтеграції мережі Інтернет у навчальний процес при викладанні різних навчальних предметів [1; 2].

Серед українських науковців першою почала використовувати технологію веб-квест для самостійної роботи студентів М. Кадемія. За її

визначенням, веб-квест – це спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами [4, с. 227].

Під квестом (англ. Quest – подорож, мандрівка) розуміють комп’ютерну гру, в якій гравець має досягти певної мети, використовуючи власні знання і досвід, а також, спілкуючись з учасниками квесту [4, с. 68]. Веб-квест (webquest) в педагогіці – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету [4, с. 34]. Як зазначає Г. Шаматонova, веб-квест є дидактичною структурою, в рамках якої викладач формує пошукову діяльність студентів, задає параметри цієї діяльності і визначає її часові межі. При цьому викладач перестає бути «джерелом знань», створює необхідні умови для пошуку інформації, а студенти перетворюються з пасивних об’єктів навчальної діяльності в її активних суб’єктів [8, с. 235].

Таким чином, веб-квест організований за допомогою ресурсів Інтернет і спрямований на розвиток у майбутніх магістрів освіти навичок аналітичного, творчого мислення. Для того, щоб викладач зміг реалізувати технологію веб-квест у навчанні студентів, він має володіти високим рівнем предметної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетентності.

Використання інформаційних ресурсів Інтернет й інтеграція їх у навчальний процес сприяє формуванню ключових і предметних компетентностей студентів, а саме:

- інформаційних (працювати з інформацією, аналізувати, узагальнювати, встановлювати асоціації, робити висновки);
- проєктивних (генерувати ідеї, знаходити варіанти вирішення

проблеми, передбачати можливі наслідки прийняти рішень);

- комунікативних (вступати у спілкування, відстоювати свою позицію);
- інтерактивних (робота в команді, розподіл ролей, співробітництво, взаємодопомога, контроль);
- медійних (уміння працювати з комп'ютерними засобами).

Крім того, відбувається розвиток творчого потенціалу дорослих учнів, мислення, підвищується особистісна самооцінка, здійснюється формування навичок публічного виступу під час захисту веб-квесту, формуються уміння спільної роботи в команді.

Метою використання технології веб-квест є спонукання майбутніх магістрів освіти до пошуку нової інформації, розширення, поглиблення, інтеграція знань, отриманих з інформаційних джерел. Веб-квести найкраще підходять для роботи в міні-групах.

У літературних джерелах визначено наступну класифікацію веб-квестів:

I. За тривалістю виконання: короткострокові (спрямовані на набуття нових знань і здійснення їх інтеграції з наявними знаннями учня, тривалістю 1-3 заняття); довгострокові (спрямовані на розширення і уточнення понять, поглиблення і узагальнення знань, тривалістю від одного тижня до місяця).

II. За предметним змістом: монопроекти (охоплюють окрему проблему, навчальний предмет, тему); міжпредметні.

III. За типом завдань: переказ, компіляційні загадки, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові [5; 3].

Структура веб-квесту складається зі вступу, завдань, ресурсів, процесу роботи, критеріїв оцінювання та висновків. На головній сторінці пишеться

назва квесту, його короткий опис, обирається рівень складності. Далі обирається тематична приналежність квесту. Вказуються співавтори, пишуться ключові слова, щоб полегшити пошук. У вступі пишеться вітальне слово, огляд усього квесту, сценарій квесту, теми завдань та опис головних ролей учасників. На сторінці «завдання» прописується мета і завдання веб-квесту. Студенти знайомляться з планом роботи. По-перше, визначається кількість осіб в групі. По-друге, вказується, де необхідно шукати завдання. Джерела інформації можуть бути подані в різному вигляді (наприклад, як посилання на інший сайт, як текстовий документ або презентація). У розділі «процес роботи» подаються конкретні завдання, опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту в межах своєї ролі. Критерії оцінювання встановлюються залежно від складності питання. Обов'язково пишеться коментар: що треба зробити на кожному етапі роботи, щоб досягти певного рівня (початкового, середнього, достатнього чи високого). Берні Додж рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, які можуть включати оцінку: дослідницької та творчої роботи; якості аргументації, оригінальність роботи; навичок роботи в мікрогрупі; усного виступу; мультимедійної презентації; письмового тексту. Висновок як підсумок про виконану студентами роботу включає інформацію про набуті навички, про те, якою формою перевірки знань є веб-квест. Підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом.

Для того, щоб зрозуміти як працюватимуть студенти над веб-квестом, розглянемо структуру веб-квесту, запропоновану Ю. Романцевою:

1. Початковий етап (командний) – студенти знайомляться з основними поняттями з вибраної теми. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на одну роль. Усі члени команди повинні допомагати один одному.

2. Рольовий етап – індивідуальна робота в команді на загальний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролей, виконують завдання. Мета роботи не припускає змагання, тому в процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємна допомога членів команди. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети.

3. Завершальний етап. За результатами дослідження проблеми формулюються висновки і пропозиції. Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використаної інформації, критичний аналіз, логічність і структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність аналізу. В оцінці результатів беруть участь як викладачі, так і студенти шляхом обговорення або інтерактивного голосування [7].

Розробник веб-квесту Берні Додж, визначив наступні види завдань для веб-квестів: переказ, планування та проектування, самопізнання; компіляція; творче завдання; аналітична задача, детектив, головоломка, таємнича історія, досягнення консенсусу, оцінка, журналістське розслідування, переконання, наукові дослідження [1].

Результати веб-квесту можуть бути представлені студентами у наступних формах: слайд-шоу, буклет, анімація, постер, фоторепортаж, публікація результатів у вигляді веб-сторінок з подальшим обговоренням, конференція, комп'ютерна презентація, створення бази даних, створення мікросвіту, написання інтерактивної історії, створення on-line документа, інтерв'ю on-line з віртуальним персонажем, створення wiki-стінгазети, створення ментальних карт тощо.

III Міжнародна науково-практична конференція
“Неперервна освіта нового сторіччя: досягнення та перспективи”
<http://konferenciazoiippo2017.blogspot.com/>

Таким чином можна зробити висновки, що технологія веб-квест – це інноваційна андрагогічна технологія навчання, адже в процесі роботи студентів створюється специфічне навчальне середовище діяльності дорослої людини у мережі Інтернет, що сприяє її розвитку як компетентного фахівця, здатного до самореалізації, творчості та самостійного вирішення практичних завдань для досягати запланованого результату. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання ресурсів Інтернет в організації самостійної роботи студентів.

Веб-квест як інноваційна андрагогічна технологія виступає ефективним інструментом для впровадження елементів гри у навчальний процес підготовки майбутніх магістрів освіти. Навчання студентів стає більш вмотивованим. Творчий процес перетворення інформації з різних джерел сприяє розвитку мислення і дає основу міцних знань.

Література:

1. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests / B. Dodge. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
2. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests/ T. March. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>
3. Быковский Я. С. Образовательные квест-проекты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО–99» [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://ito.bitpro.ru/> 1999
4. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник-госарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. – Львів: «СПОЛОМ», 2011. – 327 с.
5. Кадемія М. Ю. Організація самостійної роботи студентів за допомогою веб-квестів/ М. Ю. Кадемія [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://ito.vspu.net/SAIT/inst_kaf/kafedru /matem_fizuka_tex_osv /WWW/intel/files/web_projects/organiz_sam_robotu.htm
6. Каньковський І. Є. Web-квест як засіб активізації самостійної роботи студентів / І. Є. Каньковський // Комп’ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво. – Луцьк, 2013. – Вип. №11. – С. 199-204.
7. Романцева Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся / Ю. В. Романцева //Фестиваль педагогических идей.- [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

III Міжнародна науково-практична конференція
“Неперервна освіта нового сторіччя: досягнення та перспективи”
<http://konferenciazoiippo2017.blogspot.com/>

<http://festival.1september.ru/articles/513088/>

8. Шаматонова Г. Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова // «SOCIOпростір: Междисциплинарный сборник научных работ по социологии и социальной работе». – 2010. –№1. – С. 234–236.