

УДК [378.147:004.9]:37.011.3-051

*Лариса Савченко*

## **ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИЩІЙ ШКОЛІ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ**

У статті розкрито поняття «веб-квест» технології і обґрунтовано її як дидактичну структуру, в рамках якої викладач формує пошукову діяльність студентів, задає параметри цієї діяльності й 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. Веб-квест є інтерактивним процесом, у ході якого студенти виявляють мотиви до самостійного здобуття необхідних знань.

*Ключові слова:* веб-квест, технологія, інтерактивні технології, майбутні фахівці.

### **Савченко Л. Использование веб-квест технологий в высшей школе при подготовке будущих специалистов.**

В статье раскрыто понятие «веб-квест» технологии и обосновано ее как дидактическую структуру, в рамках которой преподаватель формирует поисковую деятельность студентов, задает параметры этой деятельности и определяет ее временные границы. При этом преподаватель перестает быть «источником знаний», создает необходимые условия для поиска информации, а студенты превращаются из пассивных объектов учебной деятельности у ее активных субъектов. Веб-квест является интерактивным процессом, в ходе которого студенты обнаруживают мотивы к самостоятельному получению необходимых знаний.

*Ключевые слова:* веб-квест, технология, интерактивные технологии, будущие специалисты.

Кінець двадцятого та початок двадцять першого століть ознаменувались стрімким зростанням інформаційного потоку, який надзвичайно швидко почав змінювати якість та зміст життя суспільства. Незалежно від бажання людей, у їх життя влилися й стали його органічною часткою електронні засоби зв'язку, цифрові технології, комп'ютерна техніка. Тому проникнення сучасних, зокрема й мультимедійних, технологій у галузь освіти є

закономірним і невідворотним. Реалізація урядової програми комп'ютеризації шкіл дала свої результати і на сьогодні майже кожна школа має на своєму озброєнні один або кілька комп'ютерів. Певна кількість шкіл оснащені навчальними комп'ютерними комплексами (НКК), які, крім комп'ютерів, об'єднаних у локальну мережу, мають засоби копіювання та друкування, а також цілий ряд програмних засобів для викладання окремих предметів, таких, зокрема, як фізика, хімія, історія, інформатика, економічна географія тощо. Саме новітні розробки в навчанні застосуванням комп'ютерних технологій і методів у сукупності називають мультимедіа. Арсенал мультимедіа-технологій складає анімаційну графіку, відеофільми, звук, інтерактивні можливості, використання віддаленого доступу й зовнішніх ресурсів, роботу з базами даних тощо.

Ціла низка педагогічних досліджень присвячена розробці методичних основ проектування, створення та використання мультимедійних навчальних програм та мультимедійних навчальних комплексів. Проблема вдосконалення та використання нових інформаційних технологій, веб-квест засобів навчання привертала увагу багатьох дослідників. Зокрема, питання формування комп'ютерної грамотності, інформаційної культури педагога, перспективи та проблеми застосування мультимедійних засобів навчання розглядають В. Биков, Р. Гуревич, А. Гуржій, К. Елшир, М. Жалдак, Ю. Жук, І. Захарова, М. Кадемія, Г. Кедровіч, В. Ключко, Г. Козлакова, А. Коломієць, Ю. Машбиць, І. Підласий, Є. Полат, І. Роберт, С. Свириденко, О. Співаковський, А. Хуторський, Д. Чернілевський та інші. Підготовка майбутнього вчителя із застосуванням інформаційних технологій висвітлена в дослідженнях І. Богданової, С. Гунька, О. Майбороди, Л. Панченко, О. Трофімова, О. Шиман. Особливості застосування мультимедійних технологій у навчальному процесі різних навчальних закладів презентують, такі вчені: Н. Іщук, О. Коношевський, М. Корнеєв, Г. Рубіна, О. Чайковська, І. Шахіна, Л. Шевченко, С. Яшанов та інші.

*Мета статті* розкрити поняття веб-квест технології, обґрунтувати її як дидактичну структуру, 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 на її активних суб'єктів. Веб-квест є інтерактивним процесом, у ході якого студенти виявляють мотиви до самостійного здобуття необхідних знань.

З метою ефективного підвищення якості навчальної діяльності студентів на заняттях у вищій педагогічній школі, на нашу думку, є впровадження технології веб-квест, що сьогодні недостатньо висвітлено в сучасній педагогічній літературі.

Проблему розробки та використання веб-квестів у навчальному процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці В. Dodge, Т. March, О. Гапеева, М. Гриневич, Г. Шаматов, В. Шмідт та ін. Існує два погляди науковців на поняття веб-квесту: веб-квест як освітній продукт і веб-квест як технологія. Російські дослідники Я. Биховський, А. Хуторської зазначають, що освітні веб-квести – це сторінки освітньої тематики на сайтах у мережі Інтернет, що мають гіперпосилання на інші сторінки в мережі заданої тематики [3]. Вони слугують додатковим стимулом для індивідуалізації навчання учнів, розширюючи світогляд та збагачуючи додатковими знаннями. Інші науковці (Н. Кононец, О. Осадчук) розглядають веб-квест як інноваційну особистіснозорієнтовану технологію навчання, основною метою якої є самостійний пошук студентами необхідної для навчання інформації. Основоположники технології веб-квест В. Dodge і Т. March визначають веб-квест як дослідницьку довідково-орієнтовану діяльність, у результаті якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи Інтернет-ресурси та відеоконференції.

У класичному розумінні *веб-квест (web-quest)* – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються Інтернет-ресурси. Як зазначає В. Шмідт, веб-квести – це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті [4]. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання студенти не тільки добирають і впорядковують інформацію, отриману з Інтернету, але й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з навчальною діяльністю. П. Шаматова акцентує увагу на тому, що веб-квест – це захоплююча подорож в мережі Інтернет, що передбачає запити в різних пошукових системах, отримання досить великого об'єму інформації, її аналіз, систематизацію і подальшу презентацію [4].

Фактично, веб-квест є дидактичною структурою, в рамках якої викладач формує пошукову діяльність студентів, задає параметри

цієї діяльності й 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 на її активних суб'єктів. По суті, веб-квест є інтерактивним процесом, у ході якого студенти виявляють мотиви до самостійного здобуття необхідних знань.

Отже, *технологія веб-квест* – це сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою. Така технологія дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти студентів), розвиває конкурентність та лідерські якості кожного, підвищує не тільки мотивацію до процесу здобування знань, а й відповідальність за результати діяльності та їх презентацію. Цю технологію можна використовувати незалежно від теми, що вивчається, головне – мати доступ до Інтернету.

Під Інтернет-ресурсом може розумітися як сайт (хост), так і певний розділ сайту. Огляд Інтернет-ресурсів для ознайомлення з навчальною інформацією й можливість використовувати їх з максимальною користю може слугувати базою для тренування й розвитку вмінь аналізу, синтезу й оцінки інформації, розвитку критичного й творчого мислення студентів. Залученню Інтернету до навчального процесу передують моніторинг інтернет-ресурсів: автор Інтернет-ресурсу (приватна особа, навчальний заклад тощо); мета його створення (пояснити, інформувати, переконати в чомусь тощо); використання власниками Інтернет-ресурсу і прийомів переконання, пропаганди; об'єктивність представлених фактів на даному інтернет-ресурсі; наявність логічної структури гіперпосилань.

На думку Н. Кононе, технологія веб-квест реалізується через такі етапи:

1. *Визначення теми.* Викладач задає тему й створює проблемну ситуацію. Це найбільш відповідальний момент, тому що необхідно досить чітко й доступно визначити ролі учасників. Наприклад, викладач апріорі задає ролі студентам або сценарій веб-квесту, пропонує попередній план роботи й здійснює огляд усього веб-квесту.

2. *Вербалізація завдання.* Викладач вербалізує конкретне завдання в рамках обраної теми, що є зрозумілим, цікавим і здійсненним. При цьому він чітко визначає підсумковий результат

самостійної роботи студентів, задає серію питань, на які потрібно знайти відповіді, окреслює проблему, яку потрібно вирішити, визначає позицію, яка повинна бути захищена, і вказує на іншу діяльність, спрямовану на переробку й представлення результатів, виходячи із зібраної інформації. В. Dodge класифікує завдання для веб-квестів за такими типами: завдання для пояснення, дослідницькі завдання (проект-завдання), оціночні, креативні, аналітичні, наукові завдання, завдання для самоперевірки (самопізнання), компіляція, досягнення консенсусу, журналістське завдання, детектив (головоломка або таємниче завдання).

3. *Підбір Інтернет-ресурсів.* Викладач заздалегідь підбирає та пропонує студентам список посилань на Інтернет-ресурси (назви веб-сайтів із вказаними адресами та короткою анотацією). Така відбірка створюється для того, щоб студенти вчилися використовувати отриману інформацію з практичною метою.

4. *Пошук інформації.* Студенти починають сам процес пошуку необхідної інформації в Інтернеті, користуючись при цьому описом процедури роботи (методичні рекомендації, розроблені викладачами), яку необхідно виконати кожному студенту самостійно.

5. *Презентація.* Після цього студенти повинні підготувати презентацію веб-квесту (результат – локальний веб-сайт на сервері навчального закладу чи Інтернет-сторінка), де доцільно повідомити тему, мету, засоби створення, використані Інтернет-ресурси, перспективні напрями роботи над темою.

6. *Оцінка виконаної роботи самими студентами.* Критерії оцінки можуть бути різними. По суті, в оцінці підсумується досвід, отриманий студентами в процесі самостійної роботи. Іноді корисно по закінченню включити риторичні питання, що будуть стимулювати активність студентів у позаурочний час, окреслюючи перспективи подальших пошуків.

Дещо відмінним є визначення навчальних завдань для веб-квестів у Б. Доджа: А саме:

- переказ – демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, розповіді;
- аналіз – пошук і систематизація інформації;

- компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел, створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;
- оцінка – обґрунтування окремої точки зору щодо проблеми;
- переконання – уміння схилити на свою сторону опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- планування і проектування – розробка плану чи проекту на основі заданих умов;
- самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості;
- журналістське розслідування – об'єктивне дослідження інформації (розподіл думок і фактів);
- творче завдання – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика;
- наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Фактично, у результаті навчання за цією технологією студенти повинні створити власний веб-квест – веб-сторінку (окремий документ у мережі Інтернет, який має свою адресу, або в локальній мережі навчального закладу), чи веб-сайт (групу взаємопов'язаних веб-сторінок, присвячених конкретній тематиці). По суті своїй, веб-квест як освітній продукт, створений учнями, є своєрідним веб-вузлом, виконаним у спеціальних програмних додатках (Microsoft FrontPage, Publisher тощо), або засобами безкоштовних хостингів (на зразок <http://ucoz.ua/>), що являє собою повноцінне гіпертекстове середовище.

*Таблиця*

### Критерії оцінки робіт студентів

1	Середній 2	Достатній 3	Високий 4
<b>Розуміння завдання</b>	Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється	Включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел	Робота демонструє точне розуміння завдання

*Продовження таблиці*

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Виконання завдання</b>	Випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію	Не вся інформація узята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; всі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно; використовується інформація з достовірних джерел
<b>Результат роботи</b>	Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання	Точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші студентські роботи	Чітке і логічне представлення інформації; уся інформація має безпосереднє відношення до теми, точна, добре структурована і відредагована. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції
<b>Творчий підхід</b>	Студент просто копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана з темою веб-квесту	Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться виведення.	Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи

У цілому ж оцінювання робіт студентів має зводитися до таких трьох головних критеріїв: розуміння теми, результат роботи, творчий підхід. Інтерактивна методика веб-квестів навчає знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз, систематизацію і розв'язувати поставлені задачі. Її використання є нескладним, не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише комп'ютер із доступом до Інтернету. Використання технологій веб-

квест сприяє підвищенню мотивації навчання; формуванню інформаційно-комунікативної компетентності; усуненню психолого-педагогічних бар'єрів; підвищенню особистісної самооцінки; розвитку особистісних якостей; формуванню навичок роботи в команді; формуванню навичок публічних виступів і таким чином підвищує якість освіти. Подальшу свою роботу ми вбачаємо в розробці мультимедійних технологій.

### Література

**1. Селевко Г. К.** Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. Т. 2 / Г. К. Селевко. – Москва : НИИ школьных технологий, 2010. – 816 с. **2. Савченко Л. О.** Використання мультимедійних засобів навчання в підготовці майбутніх учителів технологій / Л. О. Савченко // Підготовка фахівців інженерно-педагогічних спеціальностей : досвід, проблеми, перспективи : Наук.-практ. семінар (м. Тернопіль, 18 квітня 2013 р.) : матер. сем. – Тернопіль, 2013. – С. 93–96. **3. Хуторской А. В.** Системно-деятельностный подход в обучении : [научно-методическое пособие] / А. В. Хуторской. – Москва : Эйдос; Издательство Института образования человека, 2012. – 63 с. – (Серия : Новые стандарты). **4. Short E.** The Concept of Competence : Its Use and Misuse in Education / E. Short // Journal of Teacher Education. – 1985. – Vol. 36. – #2.

### SUMMARY

**Savchenko L. Using Web-quest technologies in higher schools in the preparation of future experts.**

The article reveals the concept of «Web-quest technologies and substantiates as didactic structure within which the teacher creates a search activity for students, sets the parameters of this activity and determines its time limits. In this case teachers cease to be» a source of knowledge but create the necessary conditions for finding information, and students are transformed from passive objects of educational activity in its active subjects. Web Quest is an interactive process in which students discover the motives for the independent gain of the required knowledge. To effectively enhance the quality of training students in the classroom in higher pedagogical schools in our opinion, the introduction of Web-quest technology is essential. Web quest does not have enough coverage in modern pedagogical literature. Web Quest is the problem task with elements of role-playing game, for the performance of which the use Internet resources is required.

*Key words:* Web quest, technology, interactive technology, future professionals.