

УДК 378.22.02:004.774-057.875

Н. КОНОНЕЦ

Аграрний коледж управління і права Полтавської державної аграрної академії

ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБ-КВЕСТ У КОНТЕКСТІ РЕСУРСНО-ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

У статті автор досліджує засоби і дидактичні прийоми, пов'язані із реалізацією технології веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів.

Ключові слова: технологія веб-квест, ресурсно-орієнтоване навчання, інтернет-ресурси.

Постановка проблеми. Сьогодні у зв'язку зі збільшенням об'єму інформації, який підлягає засвоєнню в період вузівського навчання, а також із необхідністю підготовки студентів до самоосвіти, важливого значення набуває ресурсно-орієнтоване навчання (resource-based learning) – комплекс методів та засобів навчання, націлених на цілісний підхід до організації навчального процесу, який зорієнтований не тільки на засвоєння знань і набуття навичок, але і на тренінг здібностей самостійного й активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку і практичного застосування інформаційних ресурсів, зокрема, освітніх інтернет-ресурсів. Одним із засобів організації ресурсно-орієнтованого навчання студентів є технологія веб-квест, яка на сьогодні недостатньо висвітлена у сучасній педагогічній літературі.

Аналіз останніх досліджень. Проблему розроблення та використання веб-квестів у навчальному процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: В. Dodge, Т. March, М. В. Андреева, О. Л. Гапеева, М. С. Гриневич, Г. Л. Шаматонова, В. 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. С. Биховський, А. В. Хуторської зазначають, що освітні веб-квести – це сторінки освітньої тематики на сайтах у мережі Інтернет, які мають гіперпосилання на інші сторінки у мережі з даної тематики [5, с. 414]. Вони слугують додатковим стимулом для індивідуалізації навчання студентів, розширюючи кругозір та збагачуючи додатковими знаннями. Інші науковці (І. Ф. Албегова, М. В. Андреева, М. С. Гриневич, Г. Л. Шаматонова, В. В. Шмідт) розглядають веб-квест як інноваційну ресурсно-орієнтовану 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 [6; 7].

Метою статті є дослідження засобів і дидактичних прийомів, пов'язаних із реалізацією технології веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів.

Основна частина. Для визначення поняття «технологія веб-квест» звернемося до понять «технологія навчання» та «веб-квест». Технологія навчання у найширшому і найзрозумілішому сенсі — це сукупність методів та прийомів, застосовуваних у навчальному процесі [5]. В ідеалі технологія навчання є послідовністю дій викладача й студентів, при виконанні якої, врахувавши індивідуальні й вікові особливості студента та професійно-методичний рівень викладача, запланований результат обов'язково має настати. У класичному розумінні веб-квест (web-quest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інтернет-ресурси [1]. Як зазначає В. В. Шмідт, веб-квести – це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання, студенти не тільки добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, але й скерову-

ють свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією [4]. Г. Л. Шаматонова акцентує увагу на тому, що веб-квест – це захоплююча подорож в мережі Інтернет, яка передбачає запити в різних пошукових системах, отримання досить великого об'єму інформації, її аналіз, систематизацію і подальшу презентацію. Фактично, 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 [3]. По суті, веб-квест є інтерактивним процесом, у ході якого студенти самостійно придбавають необхідні знання.

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 студента, підвищить не тільки мотивацію до процесу здобування знань, а й відповідальність за результати діяльності та їх презентацію. Цю технологію можна використовувати незалежно від навчальної дисципліни, 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 і 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, державний навчальний заклад, приватний навчальний заклад тощо); мета його створення (пояснити, інформувати, переконати в чомусь тощо); використання власниками інтернет-ресурсу прийомів переконання, пропаганди; об'єктивність представлених фактів на даному інтернет-ресурсі; наявність логічної структури гіперпосилань [2].

Технологія веб-квест реалізується у 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-квеста, пропонує попередній план роботи й здійснює огляд усього веб-квеста.

2. Вербалізація завдання. Викладач вербалізує конкретне завдання в рамках обраної теми, яке 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) [6].

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 підбірка 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 викладачем), яку необхідно виконати кожному студентові 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.

б. Оцінка виконаної роботи самими студентами. Критерії оцінки можуть бути різними (наприклад, за часом підготовки чи перегляду презентації, оригінальністю, інноваційністю і т.п.). По-суті, в оцінці підсумується досвід, отриманий студентами у процесі самостійної роботи. Іноді корисно включити на закінчення риторичні питання, які будуть стимулювати активність студентів у позааудиторний час, окреслюючи перспективи подальших пошуків.

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 у локальній мережі навчального закладу), чи веб-сайт (група взаємопов'язаних веб-сторінок, присвячена конкретній тематиці). По суті своїй, веб-квест як освітній продукт, створений студентами, є своєрідним веб-вузлом, виконаним у спеціальних програмних додатках (Microsoft FrontPage, Publisher тощо), або засобами безкоштовних хостингів (типу <http://www.ucoz.ua/>) і являє собою повноцінне гіпертекстове середовище.

Методичні рекомендації щодо створення веб-квесту доцільно будувати за таким планом: **вступ**, у якому окреслюється тема і обов'язково вказуються терміни проведення роботи; **індивідуальні завдання** різного ступеня складності для студентів з різним рівнем знань; **інструкційна картка інтернет-ресурсів** (посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для веб-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, блоги, електронні посібники); **рекомендації щодо створення веб-квесту у програмному додатку** (поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів роботи в обраній програмі); **висновки**, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання та їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів. Зауважимо, що викладач не повинен обмежувати студентів у самостійному доборі джерел інформації.

Критерії оцінювання веб-квестів, розроблені В. Dodge і Т. March, спрямовані на визначення ступеня реалізації поставлених завдань у кожному розділі веб-квесту [6; 7]: вступ (мотивуюча й пізнавальна цінність); тема завдання (проблемність, чіткість формулювання, пізнавальна цінність); порядок виконання роботи (точний опис послідовності дій); використання інтернет-ресурсів (релевантність, розмаїтість і оригінальність ресурсів; наявність допоміжних і додаткових матеріалів для виконання завдань); оцінка (адекватність представлених критеріїв оцінки типу завдання, чіткість опису критеріїв і параметрів оцінки, можливість виміру результатів роботи); висновки (взаємозв'язок із вступом, точний опис навичок, які придбають студенти, виконавши даний веб-квест); дизайн (відповідність оформлення веб-квесту вимогам веб-дизайну: шрифти, кольори, фон, наявність логічної структури гіперпосилань тощо).

У цілому ж оцінювання студентських робіт має зводитися до таких трьох головних критеріїв: розуміння теми, результат роботи, творчий підхід.

Один із використаних у навчальному процесі на занятті з інформатики веб-квест «Світ цікавих фактів з ...» спирається на використання Інтернету і мінімальне застосування традиційних ресурсів. Наводимо орієнтовний зразок інструкційної картки веб-квесту (таблиця 1).

Мета веб-квесту: пошук інформації в Інтернеті та подальша робота з нею (проаналізувати, систематизувати її та розмістити на веб-сайті у Microsoft FrontPage).

Центральне завдання: знайти цікаві факти, теми, новини у рамках обраної дисципліни, які умотивують студента поглиблено вивчати предмет.

Таблиця 1

ВЕБ-КВЕСТ «СВІТ ЦІКАВИХ ФАКТІВ ІЗ _____»					
На вибір дисципліни: <i>інформатика, хімія, біологія, фізика, історія України, всесвітня історія, географія, українська література, українська мова тощо</i>					
Спрямова-ність	Інформатика, інший предмет ЗОШ	Кількість	20 – 25 студентів	Вік студентів	15 – 17 років
Тип	Веб-квест		Місце проведення	Комп'ютерний клас з доступом до Інтернету	
Автор	Кононець Наталія Василівна (викладач інформатики АКУП ПДАА)				
Завдання	<p>Методичні завдання: активізувати пізнавальну діяльність студентів; розвивати комунікативні, креативні здібності студентів; виховувати зацікавленість обраним предметом та інформатикою як навчальними дисциплінами.</p> <p>Вміння та навички, що формуються: пошук, обробка та використання інформації; вміння користуватися комп'ютером, працювати з інтернет-ресурсами, створювати веб-сайт у Microsoft FrontPage, презентації у PowerPoint та буклет у Publisher.</p>				
Результат	Створення локального веб-сайту у Microsoft FrontPage. Створення презентацій у рамках обраної дисципліни та загальної презентації веб-квесту. Створення рекламного буклету.				
Ресурси	Комп'ютер з мережею Інтернет				
Інтернет-ресурси	http://www.xumuk.ru/ (Сайт про хімію) http://www.kvect.blogspot.com/ (В гостях у помічників) http://gutpfusik.blogspot.com/ (Добра фізика) http://ukrainskamova.at.ua/ (Офіційний сайт української мови) http://geografica.net.ua/ (Географіка: географічний портал) http://exlibris.org.ua/greathistory/ (Велика історія України) http://sugarcomp.narod.ru/ateizm.htm (Все про комп'ютер) тощо.				

Орієнтовні розділи веб-квесту:

1. **Вступ** - короткий опис теми веб-квесту. Доцільно розмістити на Домашній сторінці.
 2. **Новини.**
 3. **Цікаво почитати** (подивитись).
 4. **Потрібно знати.**
 5. **Використані матеріали** – сторінка, яка містить посилання на інтернет-ресурси, що використовувалися для створення веб-квесту.
 6. **Обов'язково передбачити сторінку Розробники веб-квесту.**
- На сторінках освітнього веб-квесту розмістити розроблені учасниками проекту презентації.

Порядок роботи:

1. Розбийтеся на групи по 5 чоловік у кожній.
2. Кожен з членів групи повинен вибрати собі одну з ролей. У кожного - своя роль, ролі не повинні повторюватися! Кожна роль припускає виконання певних завдань, упоратися з якими вам допоможуть інтернет-ресурси. Після виконання всіх завдань члени групи звітують про пророблену роботу, обговорюють результати роботи.

РОЛІ

1. Ви – аналітики, які вивчають діючі інтернет-ресурси. Ваше завдання - проаналізувати, наскільки корисний зміст цих сайтів при вивченні дисципліни, які особливості є в кожного сайту, що, на вашу думку, не варто розміщувати на ньому, які рубрики, розділи ви б хотіли бачити на сайті дисципліни.

Для звіту про виконану роботу заповнити таблицю у WORD:

Адреса інтернет-ресурсу	Що сподобалося	Що не сподобалося	Що б Ви хотіли бачити на сторінках веб-квесту

2. Ви – веб-дизайнери, які займаються створенням та художнім оформленням веб-сайтів. Ваше завдання – познайомитися з основами веб-дизайну, довідатися, які кольори можна використовувати для фону сторінок, які шрифти використовуються для заголовків, для основного тексту й у чому полягають їхні особливості.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ ДЛЯ ВЕБ-ДИЗАЙНЕРІВ

1. http://rosdesign.com/design_materials2/web_4.htm
2. http://habrahabr.ru/blogs/web_design/105250/
3. <http://www.webmascon.com/topics/colors/12a.asp>
4. <http://www.profi-style.org/article/fontz/>
5. http://ybiznes.narod.ru/index3_8.html

Для створення веб-квесту у Microsoft FrontPage слід використати Мастер корпоративного веб-узла (можна використати Личный веб-узел).

3. Ви – інформаційні архітектори, які займаються проектуванням інформаційного простору веб-сайтів, структуруванням інформації, що буде представлена на сайті. Ваше завдання – познайомитися з основними елементами веб-сторінки, довідатися, яке розташування елементів графіки й тексту на екрані є ефективним, познайомитися з видами навігації сайтів.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ ДЛЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ АРХІТЕКТОРІВ

1. http://ybiznes.narod.ru/index3_8.html
2. http://yoursimplesite.narod.ru/textbook_00/textbook_03_11.htm
3. <http://setiplus.tamb.ru/pdp/pdpnavigat.htm>
4. <http://www.antula.ru/navigation.htm>
5. <http://www.seo-copywrite.ru/7/>

4. Ви – серфери, персони, що переміщуються по сторінках Інтернету з метою пошуку інформації. Ваше завдання - знайти корисні для студентів освітні інтернет-ресурси, посилання на які можуть бути представлені у Вашому веб-квесті.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ ДЛЯ СЕРФЕРІВ

1. <http://www.lessons-tva.info/edu/e-informatika.html>
2. <http://www.all-fizika.com/>
3. <http://www.xumuk.ru/>
4. <http://ukr-tur.narod.ru/>
5. <http://geo2000.nm.ru/>

5. Ви – керівник проекту. Ви розподіляєте ролі серед членів своєї групи, окреслюєте завдання для кожного, перевіряєте їх виконання, здійснюєте загальне керівництво веб-квестом.

План презентації веб-квесту:

1. Керівник проекту називає свою роль, роль кожного члена групи, дає загальну характеристику ролям (чим займаються люди, які мають дану професію, яке було завдання Вашої групи). Демонструє загальну презентацію.

2. Для презентації веб-квесту слід підготувати про нього буклет у MS Publisher 2003.

3. Представити кінцевий продукт Вашої діяльності й пояснити, чому він створений саме таким (якими принципами ви користувалися при створенні веб-квесту).

Висновки. Навчання за допомогою інтернет-ресурсів є доволі поширеним та перспективним прийомом в усьому світі, але в Україні таке навчання дисциплін загальноосвітньої школи у ВНЗ I-II рівнів акредитації використовується дуже мало. Викладачам варто врахувати, що Інтернет – це великий вирівнювач можливостей у навчанні, оскільки він усуває географічні бар'єри та економить час. Обладнання комп'ютерного класу та підключення до Інтернету відразу ж вирішує кілька проблем: неукомплектованість бібліотеки навчального закладу, відсутність підручників, високу вартість передплати на періодичні видання. Безпосередньо перед вищою школою ставиться завдання – підготувати студентів до умов життя і професійної діяльності в інформаційному суспільстві, навчити їх діяти в цьому середовищі, використовуючи його можливості, а цьому найкраще сприяє використання технології веб-квест як засобу організації ресурсно-орієнтованого навчання студентів. Тож, враховуючи це, ми плануємо дослідити застосування технології веб-квест при організації самостійної роботи студентів у позааудиторний час при вивченні фізики, хімії, біології та інших дисциплін загальноосвітнього циклу у ВНЗ I-II рівнів акредитації.

Список використаних джерел

1. Гапеева О. Л. *WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу / О. Л. Гапеева // Науковий вісник НЛТУ України : зб. наук.-техн. праць. – 2011. – Вип. 21.1. – С. 335–340.*
2. Гриневич М. С. *Медіаосвітні квести... / М. С. Гриневич // Вища освіта України. Тем. вип. «Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології».* – К. : Гнозис, 2009. – № 3 (дод.1). – С. 153–155.
3. Шаматонова Г. Л. *Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова // «СОЦИОпростір: Междисциплинарный сборник научных работ по социологии и социальной работе».* – 2010. – №1. – С. 234–236.
4. Шмідт В. В. *Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В. В. Шмідт // Режим доступу: <http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>*
5. Хуторской А. В. *Современная дидактика : учебн. для вузов / Андрей Викторович Хуторской.* – СПб. : Пупер, 2001. – 544 с.
6. Dodge B. *Some Thoughts About WebQuests [Електронний ресурс] / B. Dodge // Режим доступу: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html*
7. March T. *Criteria for Assessing Best WebQuests [Електронний ресурс] / T. March. // Режим доступу: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>*

Стаття надійшла до редакції 03.03.2012

Кононец Н.

Аграрный колледж управления и права Полтавской государственной аграрной академии, Украина

ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ В КОНТЕКСТЕ РЕСУРСНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ

В статье автор исследует способы и дидактические приемы, связанные с реализацией технологии веб-квест в контексте ресурсно-ориентированного обучения студентов.

Ключевые слова: технология веб-квест, ресурсно-ориентированное обучение, интернет-ресурсы.

Kononetc N.

Agrarian College of Management and Law Poltava State Agrarian Academy, Ukraine

WEB TECHNOLOGY TO THE QUEST OF THE RESOURCE-BASED LEARNING STUDENTS

In this article the author examines the methods and teaching techniques related to the implementation of technology web quest in the context of resource-based learning students.

Keywords: technology Web Quest, the resource-based learning, web-sites.