

УДК 378.041:004.77

І.С. Каньковський

Хмельницький національний університет

WEB-КВЕСТ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Акцентовано увагу на необхідності впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в процес підготовки фахівців. Обґрунтовано доцільність використання web-квестів для активізації самостійної роботи студентів. Розкрито суть поняття «web-квест», розглянуто його класифікацію, структуру, види завдань для нього. Визначено етапи його розробки та критерії оцінювання.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, самостійна робота студентів, активізація, засіб, web-квест
Табл. 1. Літ. 22.

Постановка проблеми. Аналіз практики організації самостійної роботи студентів, що склалася у вишах, показує, що вона не відповідає сучасним вимогам. Так результати досліджень Гиліона А.В. і Колесник Л.А. фіксують наступну картину. Лише чверть студентів усвідомлює необхідність подальшого збільшення кількості часу на самостійну підготовку і напругу пов'язує цю необхідність із впровадженням кредитно-модульної системи у виші. На питання про те, чи покращилися за останній час умови для самостійної роботи студентів, лише п'ята частина опитаних дає задовільну відповідь. Інші респонденти дають або негативну відповідь, або вказують на утруднення однозначно відповісти на поставлене питання. Що стосується систематичності виконання самостійної роботи, то трохи більше половини опитаних студентів (52%) відповіли, що в основному займаються під час підготовки до семінарів, практичним заняттям. Майже п'ята частина (19%) опитаних займається в основному під час підготовки до сесії. Щоденно самостійною роботою займається лише 12 % опитаних студентів. Систематично студентами використовуються наступні джерела: підручники – 47% опитаних, Інтернет – 46%, додаткова література, яку рекомендував викладач – 13%, телебачення – 11%, газети – 6%, література на іноземній мові – 6%, наукові журнали – 3%. Для виконання самостійної роботи 55% студентів використовують лише літературу, яку запропонував викладач [13].

Переважає більшість завдань самостійної роботи, які традиційно використовуються у вищій школі, зорієнтовані на розвиток здібностей студентів отримувати необхідні відомості із готових джерел, активізацію їх пізнавальної діяльності і продовжує бути спрямованою лише на освоєння предметних знань, умінь та навичок. Сучасним же суспільству і виробництву потрібен висококваліфікований спеціаліст, що є освіченою, гармонійно розвиненою особистістю, яка спроможна в умовах ринкової економіки постійно поповнювати наукові знання, швидко адаптуватися до динамічних процесів у галузях техніки і технологій, системах управління і організації виробництва, володіє методами пошуку, обробки, систематизації та практичного застосування інформації, здатністю мислити самостійно, творчо. Тому все більш актуальним у практиці вищої школи стає питання впровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в процес підготовки фахівців.

Оскільки значна доля навчального часу в освітніх програмах відведена на самостійну роботу студентів, то не викликає сумніву, що розпочинати використання ІКТ необхідно саме із неї. Це дозволить озброїти їх навиками: пошуку інформації в мережі – використання web-броузерів, баз даних, інформаційно-пошукових і інформаційно-довідкових систем, автоматизованих бібліотечних систем, електронних журналів; організації діалогу в мережі – використання електронної пошти, синхронних і відстрочених телеконференцій; створення тематичних web-сторінок і web-квестів – використання html-редакторів, ftp, web-броузерів, графічних редакторів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Суттєвий внесок у розвиток проблеми використання ІКТ у навчальному процесі зробили такі науковці: А.Т. Ашероф [1], В.Ю. Биков [2], Р.С. Гуревич [5], М.І. Жалдак [10], Е.С. Полат [17], І. Роберт [18] та ін.

В їхній праці розглянуті проблеми сутності та структури інформаційної діяльності студентів ВНЗ, формування інформаційної культури майбутніх фахівців, інформатизації освіти, готовності до професійної діяльності майбутніх фахівців в умовах інформаційного суспільства тощо.

Установлено, що впровадження інформаційних технологій в освіту суттєвим чином прискорює передачу знань і накопиченого технологічного і соціального досвіду людства не лише від покоління до покоління, а й від однієї людини до іншої. Сучасні ІКТ, підвищуючи якість

навчання й освіти, дозволяють людині успішніше і швидше адаптуватися до довкілля і соціальних змін, що відбуваються.

До нетрадиційного виду самостійної роботи, що використовує колективну форму організації студентів і спрямований на формування ключових і спеціальних компетенцій, можна віднести розробку web-квестів. Можливості web-квестів у навчальному процесі сьогодні активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці. Існують різні погляди науковців на їх поняття, структуру і технологію розробки.

Мета статті полягає в узагальненні інформаційного матеріалу відносно web-квестів і виявленні їх навчального потенціалу під час самостійної роботи студентів.

Виклад основного матеріалу.

Одна із перших, хто серед українських науковців, почала активно пропагувати використання web-квестів для самостійної роботи студентів вищів є М. Кадемія. Web-квест, стверджує вона, це спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі за вказаними адресами [8, с.227].

Російські дослідники Я. С. Биховський [12], А. В. Хуторської [21] зазначають, що освітні web-квести – це сторінки освітньої тематики на сайтах у мережі Інтернет, які мають гіперпосилання на інші сторінки у мережі з даної тематики. Вони слугують додатковим стимулом для індивідуалізації навчання студентів, розширюючи кругозір та збагачуючи додатковими знаннями.

Інші науковці (О. Л. Гапеева [3], М. С. Гриневич [4]) розглядають web-квест як інноваційну ресурсно-орієнтовану технологію навчання, основною метою якої є самостійний пошук студентами необхідної для навчання інформації.

Як зазначає В. В. Шмідт, web-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 скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією [11]. Г. Л. Шаматонова акцентує увагу на тому, що web-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, web-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 [22]. По суті, web-квест є інтерактивним процесом, у ході якого студенти самостійно придбавають необхідні знання.

Основоположники технології web-квест В. Dodge і Т. March визначають web-квест як дослідницьку довідково-орієнтовану діяльність, у результаті якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси та відеоконференції [14;16].

У класичному розумінні web-квест (web-quest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інтернет-ресурси. Воно може охоплювати окрему проблему, навчальний предмет, тему, може бути і міжпредметним.

Берні Додж пропонує наступні види завдань для веб-квестів:

- переказ - демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді;
- планування та проектування - розробка плану або проекту на основі заданих умов;
- самопізнання - будь-які аспекти дослідження особистості;
- компіляція - трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;
- творче завдання - творча робота в певному жанрі - створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика;
- аналітична задача - пошук та систематизація інформації;
- детектив, головоломка, таємнича історія - висновки на основі суперечливих фактів;
- досягнення консенсусу - вироблення рішення по гострій проблемі;
- оцінка - обґрунтування певної точки зору;
- журналістське розслідування - об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів);
- переконання - схвалення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- наукові дослідження - вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел [15].

Науковці пропонують здійснювати наступну класифікацію веб-квестів:

- за тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові;
- за предметним змістом: монопроекти, міжпредметні веб-квести;
- за типом завдань, які виконують учні: переказ, компіляційні загадки, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові [9; 12;20].

Робота над короткостроковим веб-квестом може займати від одного до трьох сеансів. Робота над довгостроковим веб-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум два). Цей вид роботи краще всього підходить для роботи в міні-групах, проте існують і веб-квести, призначені для роботи окремих студентів.

До структури веб-квестів вчені підходять по-різному. Биховський Я.С. вважає, що веб-квест повинен складатися із вступу; завдання; списку інформаційних ресурсів; поетапного опису процесу виконання завдання; висновків [12]. Є.С. Полат доповнює структуру веб-квесту таким компонентом як керівництво до дії [17]. Геревич Р.С. та Кадемія М.Ю. вважають за необхідне виділити в ній опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту [6].

Як акцентують увагу В. Dodge і Т. March, при визначенні ступеня реалізації поставлених завдань у кожному компоненті веб-квесту необхідно розглядати: мотивуючу й пізнавальну цінність вступу; проблемність, чіткість формулювання, пізнавальну цінність теми завдання; точність опису послідовності дій при виконанні роботи; релевантність, розмаїтість і оригінальність інтернет-ресурсів; наявність допоміжних і додаткових матеріалів для виконання завдань; адекватність представлених критеріїв оцінки типу завдання, чіткість опису критеріїв і параметрів оцінки, можливість виміру результатів роботи; взаємозв'язок висновків із вступом, точність опису навичок, які придбають студенти, виконавши даний веб-квест; відповідність оформлення веб-квесту вимогам веб-дизайну: шрифти, кольори, фон, наявність логічної структури гіперпосилань тощо [15], [16].

При розробці квестів Романцева Ю.В. рекомендує дотримуватись наступних етапів [19]:

1. Початковий етап (командний) - студенти знайомляться з основними поняттями з обраної теми. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на 1 роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами.
2. Рольовий етап - індивідуальна робота в команді на загальний результат. Учасники одночасно, у відповідності з обраними ролями, виконують завдання. Так як мета роботи не змагальна, то в процесі роботи над веб-квестами відбувається взаємне навчання членів команди вмінням роботи з комп'ютерними програмами та Інтернет. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети - створення сайту. Завдання: пошук інформації по конкретній темі; розробка структури сайту; створення матеріалів для сайту; доопрацювання матеріалів для сайту.
3. Заключний етап - презентація веб -квесту .

Кононець Н. пропонує надавати можливість студентам працювати в ролі аналітика, веб -дизайнера, інформаційного архітектора, сервера, керівника проекту тощо [10,с.142-143]. Розглянемо коротку характеристику кожній із вказаних ролей.

- Аналітик - вивчає діючі інтернет-ресурси навчальних дисциплін. Його завдання - проаналізувати, наскільки корисний зміст цих сайтів при вивченні дисципліни; визначити, які особливості є в кожного сайту: що, не варто було розміщувати на ньому, які рубрики, розділи можна запозичити для сайту своєї дисципліни.
- Web -дизайнер - займається створенням та художнім оформленням веб -сайтів. Його 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. Основними інтернет-ресурсами для нього можуть бути:
 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/>
- Інформаційний архітектор - займається проектуванням інформаційного простору веб -сайтів, структуруванням інформації, що буде представлена на сайті. Його завдання –

познайомитися з основними елементами web -сторінки, довідатися,яке розташування елементів графіки й тексту на екрані є ефективним, познайомитися з видами навігації сайтів. Основними інтернет- ресурсами для нього можуть бути:

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>

- Серфер - персона, що переміщається по сторінках Інтернету з метою пошуку інформації. Його завдання - знайти корисні для студентів освітні інтернет- ресурси, посилання на які можуть бути представлені у web -квесті, що розробляється. Основними інтернет-ресурсами для нього можуть бути:

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/>

- Керівник проекту- розподіляєте ролі серед членів своєї групи, окреслюєте завдання для кожного, перевіряєте їх виконання, здійснюєте загальне керівництво web -квестом.

Вважаючи web-квест комплексним завданням ми, для оцінювання роботи студентів над ним, використовуємо критерії, що наведено в таблиці 1, відповідно рекомендацій роботи [19] .

Таблиця 1

Критерии оценки работ студентів над web-квестами
Авторська розробка

	Відмінно	Добре	Задовільно
Усвідомлення завдання	Суть завдання усвідомлено. Для його вирішення використана значна кількість джерел.	Суть завдання усвідомлено. Для його вирішення використана обмежена кількість джерел.	Суть завдання усвідомлено поверхнево. Для його вирішення використано одне джерело.
Виконання завдання	Оцінюється інформаційний матеріал різних періодів; висновки аргументовані; вся інформація має безпосереднє відношення до теми; джерела достовірні і цитуються правильно.	Не вся інформація взята із достовірних джерел; її частина не має відношення до теми.	Інформація підібрана випадково; значна її частина не має відношення до теми; відповіді на питання неповні; не зроблено спроби оцінити або проаналізувати інформацію.
Результат роботи	Інформаційний матеріал добре структурований, відредагований і оформлений. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції.	Інформаційний матеріал структурований і оформлений, має граматичні помилки. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші роботи студентів.	Інформаційний матеріал логічно не вибудований і поданий не привабливо; відсутні чіткі відповіді на поставлені питання.
Творчий підхід	Представлено різні підходи до вирішення проблеми. Робота виділяється яскравою індивідуальністю і висловлює точку зору мікрогрупи.	Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не зроблено висновків.	Інформація скопійована із джерел, які запропоновано; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана із темою web-квесту.

Таким чином можна зробити **висновки**, що веб-квести сприяють оптимізації часу СРС, розвивають у студентів уміння критичного мислення, аналізу, синтезу і оцінки інформації. У студентів підвищується мотивація, вони сприймають поставлене завдання як реальне і корисне, як таке, що може бути застосоване на практиці, що веде до підвищення ефективності навчання. Студенти не просто збирають інформацію, а й трансформують її, щоб виконати завдання, вирішити поставлену проблему.

1. Ашеро́в А.Т. Ергономіка інформаційних технологій: оцінка, проектування, експертиза/ А.Т. Ашеро́в, Г.І. Сажко .-Харьків: УПА,2005.-244с.
2. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти :[монографія] / В. Ю. Биков. – К. : Атіка, 2008. – 684 с.
3. Гапєєва О. Л. Web-Quest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу / О.Л. Гапєєва // Науковий вісник НЛТУ України : зб. наук.-техн. праць. – 2011. – Вип.21.1. – С. 335–340.
4. 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.
5. Гуревич Р. С. Інформаційно-комунікаційні технології внавчальному процесі та наукових дослідженнях : навч. посібник /Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. – Вінниця : ТОВ «Планер», 2006. – 366 с.
6. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю. Веб-квест як інноваційна технологія у вищій і середній школі/ Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія // Вісник ЛНУ імені ТарасаШевченка Ч. І.- 2011.- № 21 (232).- С.36- 45
7. Жалдак М. І. Проблеми інформатизації навчального процесу в школі івузі / М. І. Жалдак // Сучасна інформаційна технологія в навчальному процесі / зб. наук. пр. – Київ. пед.. ін-т імені М. П. Драгоманова / відп. ред. М. І. Шкіль. – К., 1991. – С. 3-16.
8. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання : словник-гларсарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. – Львів : «СПОЛІОМ», 2011. – 327 с.
9. 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
- 10.Шмі́дт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В. В. Шмі́дт // Режим доступу: <http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>
- 11.Коно́нец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів/ Н. Коно́нец// Витоки педагогічної майстерності.-2012.-Випуск 10.- С.138-143.
- 12.Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://ito.edu.ru\1999\III\1|15.html>
13. Гилюн А.В., Колесник Л.А. Самостоятельная работа студентов в свете новой парадигмы высшего образования.- Электронный ресурс .- Режим доступа:<http://www.trajectory.org.ua/analytics/education-viewpoint/soc3.html>
- 14.Dodge В. Some Thoughts About WebQuests / В. Dodge .-[Електронний ресурс].- Режим доступу: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
- 15.Dodge В. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. - <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
- 16.March T. Criteria for Assessing Best WebQuests/ Т. March .-[Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>
- 17.Новые педагогические и информационные технологи в системе образования : учеб. пос. / Е. С. Полат, М. Ю.Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров ; под. ред. Е. С. Полат. – М. : Изд. центр «Академия», 2005. – 272 с.
- 18.Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования/И.В. Роберт. - М.: Школа- Пресс, 1994, с. 205.
- 19.Романцева Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся/Ю.В. Романцева //Фестиваль педагогических идей.- [Электронный ресурс].-Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>

- 20.Трайнев В. А. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщение и рекомендации) : учеб. пос. / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. – 3е изд. – М. : Изд.-торг. корп. «Дашков и Ко», 2008. – 280 с.
- 21.Хуторской А. В. Современная дидактика : учебн. для вузов / А. В. Хуторской. – СПб. : Питер, 2001. – 544 с.
- 22.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.