

*Гоменюк Наталія,
студентка 4 курсу
відділення дошкільної і початкової освіти
Науковий керівник: Білошкурська С. С.,
викладач II кваліфікаційної категорії
Комунальний вищий навчальний заклад
«Уманський гуманітарно-педагогічний коледж ім. Т.Г. Шевченка»*

ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБ-КВЕСТ

Широке й ефективне впровадження інноваційних методик в освітній процес сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і вчителів, є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації.

Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є методика web-квестів.

Quest – це цілеспрямований пошук.

Цим словом позначається один з різновидів комп'ютерних ігор, пов'язаних з пригодами. Це детектив, в ході якого розгадується таємнича загадка.

Вперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем у 1995 р.

Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках. А що ж таке веб-квест?

Веб-квест – це пошукова діяльність, спрямована по одному або декількох маршрутах, яка веде до певних цілей. Шлях до мети повинен бути розбитий на кілька етапів, переходи по яких ґрунтуються на сукупності зібраної інформації.

Веб-квест – проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Веб-квест – це ситуація з чіткими ролями всіх учасників

Веб-квест – це приклад організації інтерактивного освітнього середовища.

Освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють і навчаються, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу.

Веб-квест – одна із найбільш ефективних моделей використання Інтернету в навчальному процесі.

Веб-квест – це формат уроку орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету.

Веб-квест – це дидактична структура, в рамках якої вчитель удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час.

Веб-квест (webquest) в педагогіці – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Веб-квест – це технологія орієнтована на учнів, занурених у процес навчання, яка розвиває їх критичне мислення.

Завдяки конструктивному підходу до навчання, учні не лише добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а також скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання. Це технологія, яка дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти чоловік), розвиває навички командної гри та лідерські якості.

Веб-квест містить такі основні елементи:

- вступ, у якому обов'язково вказуються терміни проведення роботи і надається вихідна ситуація або завдання;

- посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для веб-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів;

– поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками та ін.;

– висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок.

Розробник веб-квесту Берні Додж, визначив наступні види завдань для веб-квестів:

Переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання.

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 у певному жанрі – створення п'єси, вірші, пісні, відеоролика.

Аналітична задача – пошук і 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 (розподіл думок і фактів).

Переконання – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально

налаштованих осіб.

Наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань. Серед них:

1. Учасник Веб-квесту вчиться виходити за рамки змісту та форм подання навчального матеріалу;
2. Створює можливість розвитку навичок спілкування в Інтернеті, тим самим, реалізуючи основну функцію – комунікативну;
3. Веб-квест підтримує навчання на рівні мислення, аналізу, синтезу та оцінки;
4. Учасник квесту отримує додаткову можливість професійної експертизи своїх творчих здібностей та умінь;
5. Учасник квесту вчиться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності;
6. Підвищується мотивація до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого.

Список використаної літератури:

1. Андрійчук С. Т. Застосування веб-квестів в процесі підготовки майбутнього вчителя технологій [Електронний ресурс] – Режим доступу до файлу: <https://www.google.com.ua/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjKguKu2YzSAhXjB5oKHaqBCJYQFg hJMAU&url=http%3A%2F%2Fgnpu.edu.ua%2Ffiles%2Fandriyчук.doc&usq=AFQjCNHfbFhmL-wP0oE9sSORF6EVCHHSRg&bvm=bv.146786187,d.bGg>
2. Технологія веб-квесту – в методичному арсеналі сучасного вчителя математики [Електронний ресурс] – режим доступу до файлу:

<http://ippo.dn.ua/novini/show/2449/>.