

**ВЕБ-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ИНФОРМАЦИОННОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ****Петрук Мария Вячеславовна**

студент ГВУЗ «Криворожский национальный университет» Криворожский педагогический институт, Украина, г. Кривой Рог

Кулинка Юлия Сергеевна

научный руководитель, старший преподаватель ГВУЗ «Криворожский национальный университет» Криворожский педагогический институт, Украина, г. Кривой Рог

Глобальная информатизация общества ставит перед системой образования проблему подготовки подрастающего поколения к самостоятельному принятию решений и ответственному действию, к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, эффективному использованию ее возможностей и защиты от негативных воздействий. Обучение в школе должно обеспечить формирование у обучающихся информационной компетенции, знаний и умений, способов информационной деятельности, которые потребуются им в будущем.

Формирование навыков информационной деятельности — задача не только содержания образования, сколько используемых технологий обучения. Одна из них — технология веб-квестов. Изучение, овладение и применение на практике такой технологии очень актуальны.

Цель нашей статьи — раскрыть особенности использования веб-квестов на уроках технологии как средства развития информационной деятельности у учащихся.

Проблему разработки и использования веб-квестов в учебном процессе активно изучают зарубежные и отечественные ученые: B. Dodge, T. March, О. Гапеева, Г. Гриневич, Г. Шаматов, В. Шмидт и др. Существует два взгляда ученых на понятие веб-квеста: это веб-квест образовательный продукт и веб-квест как технология. Российские исследователи Я. Быховский, А. Хуторской отмечают, что образовательные веб-квесты — это страницы образовательной тематики на сайтах в сети Интернет, имеют гиперссылки на другие страницы в сети заданной тематики [2, с. 414]. Они служат дополнительным стимулом для индивидуализации обучения учащихся, расширяя кругозор и обогащая дополнительными знаниями.

Другие ученые (Н. Кононец, В. Осадчук) рассматривают веб-квест как инновационную личностно ориентированную технологию обучения, основной целью которой является самостоятельный поиск школьниками необходимой для обучения информации. Основоположники технологии веб-квест B. Dodge, T. March определяют веб-квест как исследовательскую справочно-ориентированную деятельность, в результате которой учащиеся осуществляют поиск информации, используя Интернет-ресурсы и видеоконференции.

В классическом понимании веб-квест (web-quest) — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются Интернет-ресурсы. Как отмечает В. Шмидт, веб-квесты — это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете [4]. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с учебной деятельностью.

П. Шаматонова акцентирует внимание на том, что веб-квест — это увлекательное путешествие в сети Интернет, что предусматривает запросы в различных поисковых системах, получение достаточно большого объема информации, ее анализ, систематизацию и дальнейшее презентацию [3].

Фактически, веб-квест является дидактической структурой, в рамках которой учитель формирует поисковую деятельность учащихся, задает параметры этой деятельности и определяет ее временные пределы. При этом учитель перестает быть «источником знаний», создает необходимые условия для поиска информации, а школьники превращаются из пассивных объектов учебной деятельности в ее активных субъектов. По сути, веб-квест является интерактивным процессом, в ходе которого учащиеся проявляют мотивы к самостоятельному добыванию необходимых знаний.

Итак, технология веб-квест — это совокупность методов и приемов организации исследовательской деятельности, для выполнения которой школьники осуществляют поиск информации, используя Интернет-ресурсы с практической целью. Такая технология позволяет работать в группах (от трех до пяти учеников), развивает конкурентность и лидерские качества каждого, повысит не только мотивацию к процессу получения знаний, но и ответственность за результаты деятельности и презентацию. Эту технологию можно использовать независимо от изучаемой темы, главное — иметь доступ к Интернету.

Под Интернет-ресурсом может пониматься как сайт (хост), так и определенный раздел сайта. Обзор Интернет-ресурсов для ознакомления с учебной информацией и возможность использовать их с максимальной пользой может служить базой для тренировки и развития умений анализа, синтеза и оценки информации, развитию критического и творческого мышления учащихся. Привлечению Интернета к учебному процессу предшествует мониторинг Интернет-ресурсов: автор Интернет-ресурса (частное лицо, учебное заведение и т. д.); цель его создания (объяснить, информировать, убедить в чем-то и т. п.); использование владельцами Интернет-ресурса и приемов убеждения, пропаганды; объективность представленных фактов на данном Интернет-ресурсе; наличие логической структуры гиперссылок [1].

По мнению Н. Кононец и Е. Китмановой технология веб-квест реализуется через такие этапы:

1. Определение темы. Учитель задает тему и создает проблемную ситуацию. Это наиболее ответственный момент, потому что необходимо достаточно четко и доступно определить роли участников. Например, учитель априори задает роли ученикам или сценарий веб-квеста, предлагает предварительный план работы и осуществляет обзор всего веб-квеста.
2. Вербализация задачи. Учитель вербализирует конкретную задачу в рамках выбранной темы, что является понятным, интересным и осуществимым. При этом он четко определяет итоговый результат самостоятельной работы школьников, задает серию вопросов, на которые нужно найти ответы, очерчивает проблему, которую нужно решить, определяет позицию, которая должна быть защищена, и указывает на другую деятельность, направленную на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации.

В. Dodge классифицирует задачи для веб-квестов по следующим типам: задания для объяснения, исследовательские задачи (проект-задание), оценочные, креативные, аналитические, научные задачи, задания для самопроверки (самопознание), компиляция, достижения консенсуса, журналистское задание, детектив (ломать или таинственное задание).

3. Подбор Интернет-ресурсов. Учитель заранее подбирает и предлагает школьникам список ссылок на Интернет-ресурсы (названия веб-сайтов по указанным адресам и краткой аннотацией). Такая подборка создается для того, чтобы ученики учились использовать полученную информацию с практической целью.
4. Поиск информации. Ученики начинают сам процесс поиска необходимой информации в Интернете, пользуясь при этом описанием процедуры работы (методические рекомендации, разработанные учителем), которую необходимо выполнить каждому

школьнику самостійно.

5. Презентація. Після цього учасники повинні підготувати презентацію веб-квеста (результат — локальний веб-сайт на сервері навчального закладу або Інтернет-сторінка), де цілеспрямовано повідомити тему, мету, засоби створення, використані Інтернет-ресурси, перспективні напрями роботи над темою.
6. Оцінка виконаної роботи самими учнями. Критерії оцінки можуть бути різними. По суті, в оцінці сумується досвід, отриманий школярами в процесі самостійної роботи. Іноді корисно по закінченню включити риторичні питання, які будуть стимулювати активність учасників в позанавчальний час, підкреслюючи перспективи подальших пошуків.

Фактично, в результаті навчання за цією технологією учні повинні створити власний веб-квест — веб-сторінку (окремий документ в мережі Інтернет, який має свій адресу, або в локальній мережі навчального закладу), або веб-сайт (групу взаємопов'язаних веб-сторінок, присвячених конкретній темі). В цілому, веб-квест як освітній продукт, створений учнями, є своєрідним веб-вузлом, виконаним в спеціальних програмних застосунках (Microsoft FrontPage, Publisher і т. п.), або засобами вільних хостингів (типу <http://ucoz.ua/>), що представляє собою повноцінне гіпертекстове середовище.

В цілому ж оцінювання робіт учнів повинно зводитися до таких трьох основних критеріїв: розуміння теми, результату роботи, творчий підхід.

Таким чином, технологія веб-квестів навчає знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз, систематизацію і вирішувати поставлені завдання. Використання технологій веб-квестів сприяє: підвищенню мотивації навчання; формуванню інформаційно-комунікативної компетентності; усуненню психологічно-педагогічних бар'єрів; підвищенню особистої самооцінки; розвитку особистісних якостей; формуванню навичок роботи в команді; формуванню навичок публічних виступів.

Список літератури:

1. 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.
2. Хуторской А.В. Современная дидактика: [учебн. для вузов] / А.В. Хуторской. — СПб. : Питер, 2001. — 544 с.
3. Шаматонава Г.Л. Веб-квест як інтерактивна методика навчання майбутніх фахівців з соціальної роботи / Г.Л. Шаматонава // «SOCJOпростір: 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 немовчих спеціальностей [Електронний ресурс] / В.В. Шмідт // Режим доступу: <http://winner.se-ua.net/ще26/1/10/>.