

ВЕБ-КВЕСТ, ЯК ІННОВАЦІЙНА ФОРМА ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ РОБОТИ

*Немченко Ю.В., к.пед.н., доцент
НПУ ім. М.П.Драгоманова*

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) сприяв формуванню нових каналів соціальної комунікації, що дозволили більш ефективно здійснювати обмін інформацією. Формування та розвиток Інтернет-співтовариств трансформували інформаційні мережі в соціальні, які діють за допомогою нових комунікативних моделей. Аналіз літературних джерел свідчить, що мережеві комунікації впливають на формування та розвиток співтовариств, одним із завдань яких стали обмін знаннями та досвідом. Особливого значення в таких умовах набуває практика **використання мережевих соціальних сервісів у педагогічній діяльності**, як середовища, метою якого є забезпечення спілкування і взаємодії учасників навчального процесу.

В умовах інформаційного суспільства, учитель давно перестав бути єдиним «джерелом знань» з цілого ряду причин. Ці обставини змушують сучасного педагога шукати нові шляхи і методи навчання, які заохочуватимуть учня до самопізнання, у ході якого вони отримають стійкі ключові та предметні компетентності, а вчитель забезпечить науково-методичний та психологічний супровід. Навчання повинно бути розвиваючим в плані розвитку самостійного критичного та творчого мислення. З цією метою багато хто з вчителів вже давно використовує проектну технологію, в якій активно використовуються ресурси Інтернет. Проте недостатній рівень володіння навичками самоосвіти, не дозволяє використовувати цей метод в молодшій та основній школі. До того ж, наявність і доступність інформації в мережі та її якість не спрощують процес роботи над проектом, але й ускладнюють його. Одним із шляхів вирішення проблеми є використання технології веб-квестів. [1].

Нині у навчальних закладах практично всі учні користуються сучасними ІКТ, що спрощує процес пошуку інформації, її обробки та представлення у різних формах. Веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет, інтегрує їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань. Це сприяє формуванню навичок пошуку інформації; вміння аналізувати та критично оцінювати достовірність отриманих даних; удосконалює навички мережевого спілкування; сприяє подоланню проблеми емоційного вираження в умовах мережі; формує навички командної роботи та усвідомлення соціальної важливості і відповідальності за результати власної інформаційної діяльності; повага до результатів інформаційної роботи інших людей; усвідомлюються поняття інформаційної безпеки та приватної інформації, авторського права та ін.

Ідея Веб-квест (webquest) технології в педагогічній діяльності вперше була реалізована в 1995 році в державному університеті Сан-Дієго (США) дослідниками Берні Додж і Томом Марч. [1]. Вони розглядали веб-квест як проблемне завдання. Освітній сайт, на якому розміщено веб-квест, як правило присвячений окремій темі і складається з кількох пов'язаних єдиною сюжетною лінією розділів, насичених посиланнями на інші зовнішні Інтернет-ресурси. Практика свідчить, що робота з веб-квестами підсилює мотивацію навчання, сприяє розвитку критичного мислення,

формує вміння та навички здійснення порівняння, аналізу даних, перспектив, класифікації, знаходження шляхів розв'язку проблеми та завдання в цілому.

Залежно від часу реалізації, веб-квести бувають короткотерміновими, для поглибленого вивчення окремих питань; і довготермінові, для вирішення комплексу навчальних завдань, поглиблення знань та їх інтеграція.

Перевага квест-технології полягає в тому, що вона універсальна і може бути застосована для будь-якого навчального предмету, для організації урочної, індивідуальної, групової, позакласної роботи, і дозволяє в домашніх умовах продовжувати працювати з навчальними матеріалами. Дослідники вважають, що найбільшої ефективності досягають у випадку, коли веб-квести використовують для роботи в міні-групах.

Робота з веб-квестом передбачає реалізацію окремих етапів: початковий, рольовий, робочий та підсумковий. На початковому етапі учні знайомляться з основними поняттями з навчальної теми, розподіляють ролі в команді, обговорюють правила роботи в групі. Потім, на другому етапі вони реалізують індивідуальні завдання. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролей, самостійно планують і виконують завдання. Потім, команда спільно підводить підсумки проведеної роботи, обмінюються матеріалами. На третьому етапі команда вибудовує сценарій представлення результатів і формує звіт та демонстраційні матеріали. На заключному етапі, під керівництвом вчителя, за результатами проведеного дослідження, формуються висновки та пропозиції. Під час конкурсу виконаних робіт, оцінюванню підлягають розуміння завдання, достовірність використаної інформації, її відповідність до заданої мети, критичний аналіз, логічність, структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність, професіоналізм подання. В оцінюванні результатів беруть участь як вчитель, так і учні. Розміщення веб-квестів у мережі дозволяє значно підвищити мотивацію учнів на досягнення найкращих навчальних результатів. [2].

Отже, використання технології Веб-квестів підсилює мотивацію навчання, сприяє розвитку критичного мислення, формує вміння та навички здійснення порівняння, аналізу помилок, перспектив, класифікації, знаходження шляхів розв'язку проблеми та завдання в цілому. Веб-квест використовує інформаційні ресурси Інтернет, інтегрує їх у навчальний процес, що сприяє ефективному вирішенню цілого ряду прикладних завдань. У процесі роботи над веб-квестом **розвивається ряд компетенцій, таких як:** використання інформаційних технологій; самонавчання та самоорганізація; навички командної роботи; вміння відшукувати ряд альтернативних способів розв'язання завдань; навички публічних виступів.

Література

1. Сокол І.М. «Веб-квест» як інноваційний метод формування творчої особистості [Електронний ресурс] / І.М. Сокол. – Режим доступу : <https://prezi.com/tf7lzsyfhd09/presentation> .
2. Пивненко О. Веб-квест в педагогіці. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://inf548.blogspot.com/2010/05/webquest.html>