

УДК 378.091.33-027.22:004.774.6

Томаш В. В., Давидович В. О.

## ОСОБЛИВОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНИЙ ПРОЦЕС

*У статті проаналізовано особливості застосування Веб-квест технології в навчальному процесі. Наведено оптимальну структуру Веб-квесту та здійснено порівняння Інтернет платформ для їх створення і розміщення в мережі Інтернет.*

*Розвиток мережевих технологій дозволяє розширити межі спілкування, а також надає широкі можливості для створення нового навчального середовища. Це вимагає від сучасного вчителя не тільки знання своєї навчальної дисципліни і методики її викладання але й уміння орієнтуватися в сучасному інформаційному середовищі. Ефективне використання мультимедіа, електронних бібліотек, віртуальних лабораторій, практикумів, створення інформаційно-освітнього середовища піднімає процес навчання на якісно новий рівень.*

**Ключові слова:** освітні технології, Веб-квест, педагогічні інновації, інтерактивні технології навчання, Веб 2.0.

Зростання обсягів інформації та науково-технічний прогрес сприяють швидкому розвитку інформаційних технологій, що в свою чергу, зумовило активне їх впровадження в освітній процес. Сучасні інформаційні технології є не тільки засобами навчання за допомогою яких вирішують окремі педагогічні завдання, їх використання також спрямоване на формування навиків інформаційної діяльності та досягнення якісно нових компетенцій.

Враховуючи зазначені тенденції та перспективи розвитку освіти можна сформулювати одне із основних завдань сучасної вищої школи – запровадження інноваційних електронних технологій навчання, зокрема дистанційних, які б забезпечили надання повної, якісної, швидкої освіти для людини в найкоротший проміжок часу [6, с. 32].

Побудова навчального процесу на основі інформаційних технологій сприяє формуванню особистісних компетентностей і компетенцій відповідно до швидко змінних вимог сучасного ринку праці. Широкі можливості для здійснення якісної підготовки сучасних фахівців надає Інтернет, його сервіси та ресурси.

Проблемам впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій навчання присвячені дослідження Р. Гуревича, М. Жалдака, М. Кадемії, Н. Морзе, Є. Полат, І. Роберт та ін. Результати досліджень зазначених авторів вказують на перспективність використання ІКТ в освітній діяльності та необхідність створення якісно нового інформаційного освітнього середовища.

**Мета статті** полягає в розгляді особливостей впровадження Веб-квест технології в навчальний процес, а також проведення аналізу сервісів Інтернет для її ефективного застосування.

Іntenсивний розвиток Інтернет та активне використання його в наукових дослідженнях, техніці, виробництві і повсякденній діяльності сприяли виникненню освітніх технологій, які ґрунтуються на використанні мережевих ресурсів. Однією з таких технологій є Веб-квест.

Оскільки дана технологія ще досить нова і продовжує розвиватись, тому вчені ще не визначились із остаточним тлумаченням цього поняття. Наведемо декілька з них.

Веб-квест в педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються ресурси Інтернет [1, с. 91].

Веб-квест – це сторінки на сайтах в мережі Інтернет, що мають гіперпосилання на інші сторінки з певної теми [3, с. 451].

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 [8].

Тобто Веб-квест – це інтерактивне освітнє середовище (сайт) створене в Інтернеті де учасники здійснюють пошукову та аналітичну діяльність згідно спеціально відібраних джерел та посилань. Вони розробляються для максимальної інтеграції Інтернету в навчальний процес на різних рівнях навчання та спрямовані на розвиток у студентів інформаційно-комунікаційних (ІКТ) компетенцій.

ІКТ-компетенція студента – це його готовність використовувати в практичній діяльності знання, уміння та навички в галузі ІКТ для:

– доступу до інформації (знання того, де і яким чином здійснювати пошук і одержання інформації);

– обробка інформації;

– інтеграція інформації;

– оцінка інформації;

– створення інформації [3, с. 66].

Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної чи групової роботи учасників з ним знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учасників у вигляді веб-сторінок чи веб-сайтів (локально чи в Інтернет) [1].

Для того, щоб створити Веб-квест необхідно: перш за все визначити тему, придумати цікаві назви для ролевих груп і не менш цікаві завдання для них, підібрати корисні посилання, розробити критерії оцінювання, розписати порядок дій, вибрати площадку на якій буде створено та розміщено сайт.

Проаналізувавши дослідження Я. С. Биховського, Є. С. Полат, Р. С. Гуревича та М. Я. Кадемії ми зробили висновок, що веб-квест повинен мати наступну структуру.

*Головна сторінка* – вступ на якій необхідно прописати ціль навчання, терміни проходження, вихідну ситуацію, довідкову інформацію, описання ролей учасників, сценарій квесту. Це потрібно для того, щоб кожен учасник, який потрапив на цей сайт чітко розумів для чого він приступає до виконання цього завдання. Головне максимально зацікавити учасників, підібрати конкретний сценарій для залучення в роботу враховуючи їх інтереси, вікові особливості, уподобання та ін.

*Завдання* – це наступна сторінка, яка містить чітке описання центрального завдання, воно повинно бути зрозумілим, цікавим, пов’язаним із реальністю, та життєво важливим для студентів. Тут слід описати проблему чи загадку, яку необхідно вирішити і обов’язково вказати діяльність для кожної ролі, яка направлена на конкретний результат. Також необхідно описати форму надання кінцевого результату.

*Хід виконання* містить точне описання етапів роботи для кожної ролі, поради із пошуку інформації та виконання завдання, шаблони документів для звіту, рекомендації з використання інформаційних ресурсів.

*Оцінювання* містить описання критеріїв і параметрів оцінки виконання Веб-квесту. Особлива увага звертається на відповідність критеріїв типу завдання, чіткість описання критеріїв і параметрів оцінки. Необхідно завчасно ознайомити студентів із цими критеріями щоб вони чітко зрозуміли на чому саме слід зосередити свою пошукову діяльність і в якому вигляді надати її результати і власні висновки.

*Підсумки* містять короткий і точний опис тих досягнень, якими зможуть оволодіти учасники після виконання даного Веб-квесту.

Ресурси повинні містити документи, таблиці, діаграми, приклади, бланки, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів із заданої теми. Для полегшення роботи учасників і

зменшення часу на пошуки Інтернет ресурси доцільно зробити анонсованими, тобто підписати, яку саме інформацію можна знайти за даним гіперпосиланням.

Коментарі для викладача містить методичні рекомендації для викладачів, якщо даний Веб-квест розроблений як шаблон чи методична розробка.

Коли продумано сценарій, завдання, ролі та інші структурні складові необхідно здійснити вибір площадки на якій буде створено і розміщено Веб-квест. На цьому етапі все залежить від рівня інформаційної підготовленості викладача. На сьогоднішній день існує велика кількість Інтернет ресурсів, на основі яких можна реалізувати дану технологію. Це можуть бути соціальні мережі, блоги і конструктори веб-сайтів. Використання соціальних мереж в якості платформи – це простий інтерфейс, зручне завантаження фото, відео, аудіо файлів, відкритість оцінювання і обговорення і, що дуже важливо, готовність студентів до роботи в них. Серйозним недоліком є наявність неструктурованого контенту і велика кількість відволікаючих факторів, які будуть заважати учасникам при роботі над проектом.

Також для створення і проведення квесту можна використати блог, особливо зручно це коли у викладача вже є власний блог, а отже і навички роботи в ньому. Створюються блоги на безкоштовних платформах WordPress, Blogger, LiveJournal, та ін. Вони використовують сервіси Веб 2.0, мову HTML та не потребують знання програмування чи уміння роботи із сайтами. Основним недоліком є складність із завантаженням зображень і відеофрагментів та досить однотипні шаблони сторінок.

Якщо ж вам потрібний оригінальний дизайн Веб-квесту, то краще скористатися конструктором сайтів. Конструктор сайтів – це система з набору інструментів, яка дозволяє створювати сайти онлайн та адмініструвати їх без будь-яких спеціалізованих знань. З її допомогою визможете вибрати тип майбутнього сайту, готовий шаблон дизайну, кольорове оформлення модулі, які будуть на ньому відображені. Керування створеним сайтом здійснюється в онлайнрежимі шляхом входу в обліковий запис системи через будь-який браузер. Панель керування конструктора представлена у вигляді структурованого інтерфейсу, який містить інструменти (опції, налаштування, редактор) для створення сторінок, додавання функціоналу, редагування дизайну, просування та обслуговування сайту.

Враховуючи високу популярність такого роду систем, їхній асортимент в мережі Інтернет дуже великий. Найбільш ефективні для створення Веб-квесту: Wix, Jimdo, GoogleSites, uKit, A5 та інші. Наведені конструктори сайтів зручні і легкі у користуванні та надають широкі можливості для творчості навіть у безкоштовних версіях. На цих платформах на даний час вже створено досить велика кількість веб-квестів, що підтверджує їхню ефективність.

Отож перерахуємо основні переваги конструкторів сайтів:

- вони прості в користуванні, все виконується покроково і легко;
- розділення дизайнерської та текстової частин (макет зберігається окремо від тексту і в будь-який момент можна змінити дизайн без необхідності повторного редагування тексту);
- наявність готових шаблонів макетів, для створення яких знадобилося б знання мови програмування HTML;
- легкість завантаження зображень, які можна добавляти, не виходячи із браузера і одразу розміщувати на сторінках;
- великий набір готових дизайнерських шаблонів на будь-який смак;
- оперативна публікація сторінок (зміни відбуваються одразу ж після їх внесення);
- надійність – всі файли зберігаються на сервері конструктора.

**Висновок.** Упровадження в навчальний процес Веб-квест технології забезпечує підвищення мотивації студентів, навчає ефективно використовувати Інтернет, сприяє розвитку навичок мислення високого рівня, формує навички самостійного пошуку розв'язання поставленої проблеми, готує до роботи в інформаційному середовищі.

**Актуальними напрямками окресленої проблеми** є подальше дослідження шляхів ефективного впровадження в навчальний процес сучасних інформаційних та мережевих технологій.

**Використана література:**

1. *Быховский Я. С.* Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский // Информационные технологии в образовании : материалы Международной конференции [Электронный ресурс]. – Режим доступа до джерела : <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
2. *Гуревич Р. С.* Сучасні інтерактивні технології навчання студентів / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія // Теорія і практика управління соціальними системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія. – 2014. – № 4. – С. 99-104.
3. *Гуревич Р. С.* Інноваційні освітні технології у вищих навчальних закладах / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія // Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти : зб. наук. пр. / ред. О. Г. Романовський. – Харків : НТУ “ХПІ”, 2016. – Вип. 45 (49) : матер. 2-ї міжнар. наук.-практ. конф. : “Ідеї академіка Івана Зязюна у працях його учнів і соратників”, 25-26 травня 2016 р. – Ч. 1. – С. 266-274.
4. *Гуревич Р. С.* Використання сучасних технологій навчання у ВНЗ / Р. С. Гуревич // Теорія і практика управління соціальними системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія. – 2014. – № 2. – С. 3-10.
5. *Кадемія М. Ю.* Використання технології “Веб-квест” у формуванні професійної компетентності майбутніх фахівців / М. Ю. Кадемія // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. – 2012. – Вип. 33. – С. 342-347.
6. *Морзе Н. В.* Методичні особливості вебінарів, як інноваційної технології навчання / Н. В. Морзе, О. В. Ігнатенко // Інформаційні технології в освіті. – 2010. – № 5. – С. 31-39.
7. Новые педагогические и информационные технологии 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.
8. *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.

**References:**

1. *Bykhovskiy Ya. S.* Obrazovatelnye veb-kvesty / Ya. S. Bykhovskiy // Informatsionnye tekhnologi v obrazovanii : materialy Mezhdunarodnoy konferentsii [Yelektronniy resurs]. – Rezhim dostupu do dzherela : <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
2. *Hurevych R. S.* Suchasni interaktyvni tekhnolohii navchannia studentiv / R. S. Hurevych, M. Yu. Kademiia // Teoriia i praktyka upravlinnia sotsialnymy systemamy: filosofiiia, psykholohiia, pedahohika, sotsiolohiia. – 2014. – № 4. – S. 99-104.
3. *Hurevych R. S.* Innovatsiini osvitni tekhnolohii u vyshchychkh navchalnykh zakladakh / R. S. Hurevych, M. Yu. Kademiia // Problemy ta perspektyvy formuvannia natsionalnoi humanitarno-tekhnichnoi elity : zb. nauk. pr. / red. O. H. Romanovskiyi. – Kharkiv : NTU “KhPI”, 2016. – Vyp. 45 (49) : mater. 2-yi mizhnar. nauk.-prakt. konf. : “Idei akademika Ivana Ziaziuna u pratsiakh yoho uchniv i soratnykiv”, 25-26 travnia 2016 r. – Ch. 1. – S. 266-274.
4. *Hurevych R. S.* Vykorystannia suchasnykh tekhnolohii navchannia u VNZ / R. S. Hurevych // Teoriia i praktyka upravlinnia sotsialnymy systemamy: filosofiiia, psykholohiia, pedahohika, sotsiolohiia. – 2014. – № 2. – S. 3-10.
5. *Kademiia M. Yu.* Vykorystannia tekhnolohii “Veb-kvest” u formuvanni profesiinoi kompetentnosti maibutnykh fakhivtsiv / M. Yu. Kademiia // Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy. – 2012. – Vyp. 33. – S. 342-347.
6. *Morze N. V.* Metodychni osoblyvosti vebinariv, yak innovatsiinoi tekhnolohii navchannia / N. V. Morze, O. V. Ihnatenko // Informatsiini tekhnolohii v osviti. – 2010. – № 5. – S. 31-39.
7. Novye pedagogicheskie i informatsionnye tekhnologi v sisteme obrazovaniya : ucheb. pos. / Ye. S. Polat, M. Yu. Bukharkina, M. V. Moiseeva, A. Ye. Petrov ; pod. red. Ye. S. Polat. – M. : Izd. Tsentr “Akademiya”, 2005. – 272 s.
8. *Shamatonova G. L.* Veb-kvest kak interaktivnaya metodika obucheniya budushchikh spetsialistov po sotsialnoy rabote / G. L. Shamatonova // “SOCIOprostir: Mezhdistsiplinarnyy sbornik nauchnykh rabot po sotsiologii i sotsialnoy rabote”. – 2010. – № 1. – С. 234-236.

**Томаш В. В., Давидович В. А. Особенности внедрения веб-квест технологии в учебно-воспитательном процессе.**

*В статье проанализированы особенности применения Веб-квест технологии в учебном процессе. Приведена оптимальная структура Веб-квеста и проведено сравнение Интернет платформ для их создания и размещения в сети Интернет.*

*Развитие сетевых технологий позволяет расширить границы общения, а также предоставляет широкие возможности для создания новой учебной среды. Это требует от современного учителя не только знания своей учебной дисциплины и методики ее преподавания, но и умение ориентироваться в современной информационной среде. Эффективное использование мультимедиа, электронных библиотек, виртуальных лабораторий, практикумов, создание информационно-образовательной среды поднимает процесс обучения на качественно новый уровень.*

**Ключевые слова:** образовательные технологии, Веб-квест, педагогические инновации, интерактивные технологии обучения, Веб 2.0.

**Tomash V. V., Davydovych V. A. Features introduction of web-quest technologies in the university teaching process.**

*The article analyzes the peculiarities of the application of WebQuest technology in the educational process. The comparison of the Internet platforms for conducting web quests is given.*

*The development of network technologies allows us to expand the boundaries of communication, and also provide sample opportunities for creating a new learning environment. This requires from the modern teacher not only the know ledge of its academic discipline and the methods of its teaching, but also the ability to navigate in the modern information environment. Effective use of multimedia, electronic libraries, virtual laboratories, work shops, creating an information and educational environment raises the learning process to a new level.*

**Keywords:** educational technology, WebQuest, pedagogical innovation, interactive learning technologies, Web 2.0.

УДК 378.124:378.147.11

**Цісарук В. Ю., Цісарук І. В.**

## **ОРГАНІЗАЦІЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ ЗА МЕТОДИКОЮ “ПЕРЕВЕРНУТИЙ КЛАС”**

*У статті висвітлені основні методичні організаційні аспекти самостійної роботи студентів за методикою “перевернутий клас”. Проаналізований досвід зарубіжних вчених в організації цієї методики. Запропоновано окремі рекомендації щодо організації самостійної роботи студентів у формі “перевернутого клас” з метою покращення якості навчального процесу.*

**Ключові слова:** самостійна робота, метод “перевернутий клас”, пізнавальна робота, “випереджаюче навчання”.

Сучасна освіта стає все більш формальним процесом. Якщо викладач притримується технологій навчання у яких він виступає в ролі основного джерела знань та інформації, то студентам дістається роль споживачів і пасивних слухачів-спостерігачів. Проте такий підхід не завжди сприяє навчанню. І, напевно, цей викладач зіткнеться з тим, що по закінченню заняття завжди знайдуться такі студенти, які не зрозуміють суть навчального матеріалу і тим паче не зможуть знайти йому застосування в практиці роботи.

Новий закон “Про вищу освіту”, передбачає зміну принципів організації освітнього процесу, в центрі якого знаходиться студент.

Сучасні педагоги постійно шукають нові форми поживлення процесу засвоєння матеріалу і зворотного зв'язку, котрі допоможуть активізувати всіх студентів, підвищити їх