

ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБ-КВЕСТ ЯК ДИДАКТИЧНИЙ ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

У статті окреслено питання ефективності організації самостійної роботи студентів засобами інтеграції освітніх технологій з інформаційно-комунікаційними. На конкретному прикладі висвітлено види завдань, що вирішує освітня квест-технологія у поєднанні з інформаційно-комунікаційною технологією “blogger”.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, веб-квест, самостійна робота.

Входження української системи освіти в європейський простір супроводжується змінами в навчально-виховному процесі, що потребує від студента не тільки засвоєння базових знань, а й формування умінь самостійно навчатися та використовувати набуті знання в практичній діяльності. У ланці вищої освіти самостійна робота становить значну частину навчального навантаження студентів. Таким чином, постає завдання раціональної організації самостійної роботи студентів, яка б забезпечувала високий діяльнісний рівень педагогічного процесу, потребу студентів у самостійному поглибленні й оновленні знань, формуванні умінь самостійно приймати рішення, критично, аналітично мислити тощо. Втілення принципу “освіта протягом усього життя” особливо актуальне в системі підготовки педагогічних кадрів, зокрема вчителів початкової освіти. Це зумовлює створення умов для самостійної діяльності студентів в інформаційно-освітньому середовищі через залучення їх у процесі фахової підготовки до активного використання інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ).

У дослідженнях багатьох авторів самостійна робота студентів визнана ефективним методом організації пізнавальної діяльності (А. Алексюк, В. Боднар, Т. Габай, Б. Єсіпов, Є. Машбиць, Н. Протасова, М. Солдатенко). Багато авторів пов’язують навички самостійної роботи студентів з умінням здобувати, опрацьовувати й використовувати інформацію – з інформаційною компетентністю/культурою за різними визначеннями авторів (М. Айзенберг, Н. Бойко, Г. Воробйов, І. Геллер, Н. Гендіна, М. Жалдак, Л. Макаренко, Н. Морзе, Є. Полат, Л. Савенкова та ін.).

Поєднання інформаційних технологій (далі – ІТ), інтернет-технологій з освітніми дає змогу розширити навчальні можливості студентів, створити власну траєкторію навчання, максимально наблизити до реальних ситуацій, явищ, розвиває навички самостійної інформаційної діяльності, критичного мислення.

У Національній доктрині розвитку освіти України у ХХІ ст. створення та впровадження ІТ навчання є головною метою української системи

освіти. Підвищення якості навчання шляхом упровадження ІКТ, створення загальнодоступних електронних ресурсів визначається Законами України “Про основні засади розвитку інформаційного суспільства на 2007–2015 рр.”, “Про Національну програму інформатизації” [5, с. 6] та ін.

Наукові дослідження Н. Морзе, В. Олійника, В. Ключко, Ю. Рамського, О. Співаковського та інших учених присвячені вивченню проблеми використання в професійній освіті сучасних ІТ, визначають великий дидактичний потенціал веб-технологій та їх вплив на розвиток пізнавальної діяльності в освітньому процесі, зокрема в організації самостійної роботи. Перспективними серед ІТ для вирішення різних освітніх завдань є технології Веб 2.0, які в інтеграції з освітніми, зокрема квест-технологією, забезпечують високі показники якості знань майбутніх фахівців усіх профілів, підвищення результатів навчальних досягнень становить 20–30% [1, с. 28]. Як зазначають автори, неодноразово проведені ними опитування свідчать про високий інтерес (95%) до проектної технології веб-квест, рівень високої активності в пошуку інформації в Інтернеті, а також набуття професійних компетенцій у зоні пошуку та використання ІТ.

Застосування веб-квестів у навчальному процесі вивчають такі зарубіжні й вітчизняні науковці, як: М. Андреева, Я. Биковський, О. Гапеева, М. Гриневич, М. Кадемія, Н. Ніколаєва, Є. Полат, Г. Шаматонова, В. Шмідт, В. Dodge, Т. March та ін.

І хоча технологія веб-квест є достатньо відомою, її використання в освітній системі не має масового характеру. Проте з досвіду використання ІКТ, веб-квест поряд з телекомунікаційними проектами, телеконференціями є ефективною формою інтеграції традиційних педагогічних технологій та ІТ. З огляду на широкі можливості окресленої технології є підстави стверджувати, що веб-квест має дидактичний потенціал у педагогічній освіті та організації самостійної роботи майбутніх учителів початкової школи зокрема.

Мета статті – проаналізувати види веб-квестів, типи завдань, що можуть вирішуватися цієї технологією, потенціал веб-квестів в організації самостійної роботи майбутніх учителів початкової школи.

Веб-квест – достатньо відома технологія, створена в з 1995 р. у США, її авторами є В. Dodge, Т. March. Поняття “квест” розуміємо як ціленаправлений пошук, змагання, гру; поняття “веб” – мережа, вказує на місце пошуку, змагання, гри – мережа Інтернет.

Веб-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, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов’язане з їх майбутньою професією (В. Шмідт).

Дослідниця М. Кадемія розуміє веб-квест як спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні (студенти) здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за зазначеними ад-

ресами [4, с. 227]. Водночас зазначається, що організація веб-квестів у Всесвітній мережі вимагає від викладача, учителя високого рівня предметної, методичної, інформаційно-комунікаційної компетентності.

Веб-квест як проектна методика орієнтований на самостійну діяльність студента – індивідуальну, парну, групову, що здійснюється через певний проміжок часу, органічно поєднану з груповим підходом до навчання (cooperative learning). Під час його проведення студенти стають учасниками захопливої подорожі в глобальній мережі, де протягом певного часу самостійно здійснюють пошук, аналіз, формалізацію, надання інформації.

Роль викладача в організації веб-квесту – створення організаційно-педагогічних умов реалізації пошукової діяльності, керування її параметрами, визначення часових меж. Викладач не бере на себе функції джерела знань, а лише тьютора, студенти не є пасивними слухачами, а самостійними діяльними суб'єктами навчання.

Технологія веб-квест реалізує ресурсно-орієнтоване навчання, яке визначається як комплекс методів і засобів навчання, націлених на цілісний підхід до організації навчального процесу, що зорієнтований не тільки на засвоєння знань і набуття навичок, а й на тренінг здібностей самостійного й активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку та практичного застосування інформаційних ресурсів [2, с. 76–80].

Можна виділити три підходи до класифікації мережних конкурсів:

- за типом завдань;
- за тривалістю (коротко-, довготривалі);
- за кількістю предметів та їх змістом (одно-, багатопредметні).

Класифікація веб-квестів зумовлена різними типами завдань і налічує дванадцять видів:

1. *Compilationtasks* (завдання зі збирання даних) – це найпростіший веб-квест.

2. *Judgementtasks* – завдання на власний розсуд.

3. *Retellingtasks* (завдання на переказ) – пошук інформації з метою її подальшого переказу.

4. *Persuasiontasks* (завдання на переконливість) – студенти одержують уявну ситуацію, після вивчення якої мають скласти переконливу розповідь для своєї аудиторії.

5. *Mysterytasks* (детективне завдання) – студенти стикаються з певною проблемою, таємничою історією або загадкою, що мають розв'язати.

6. *Creativetasks* (творчі завдання) – створення кінцевого продукту певного формату (твір, малюнок, діаграма тощо).

7. *Journalistictasks* (журналістське розслідування) – учасники можуть відчувати себе журналістами.

8. *Designtasks* (дизайн завдання) – створення певного, вже затвердженого продукту.

9. *Analyticaltasks* (аналітичне завдання) – аналіз будь-якого явища (може бути реальним або уявним, фізичним або абстрактним) з метою встановлення причинно-наслідкових зв'язків.

10. Self-knowledgetasks (завдання на самопізнання) – найменш популярний вид веб-квесту, у зв'язку з тим, що він спрямований на саморозвиток через логіку, здогадку, внутрішні людські ресурси.

11. Consensustasks (пошук згоди) – розгляд спірних тем, які суперечливі за своєю суттю: евтаназія, легалізація легких наркотиків, жіноча армія тощо.

12. Scientisttasks (наукові завдання) – можуть ґрунтуватися на уявних і реальних фактах [3].

З практики організації веб-квестів видно, що найчастіше відбувається комплексне поєднання різних родів завдань, що робить веб-мандрівку різноманітнішою, непередбачуваною, цікавішою, рідше – їх поодиноким застосуванням.

Під час проведення веб-квесту до Дня безпечного Інтернету “Діти та Інтернет” ми дотримувалися такої структури: вступ, вхідне анкетування (мета, опис, план роботи, тривалість, зворотний зв'язок), завдання (термін опрацювання, надсилання результатів, критерії оцінювання), результати, підбиття підсумків, визначення переможців, вихідне анкетування. Організаційною платформою проведення обрано сервіс “blogger”. Серед завдань були детективні “Шерлок Холмс”, де пропонувалося зібрати пазл і встановити зв'язки між елементами утвореного зображення. У завданні “Загадка ва хмарина” студенти працювали з хмариною тегів та утворювали з її компонентів назву відеоролика й шукали його в мережі. Елементи журналістського розслідування були в завданні-пошуку автора конкретної тези, місця й дати висловлювання. Завдання “Повчальна історія” вимагали пошуку конкретної історії, ознайомлення з її змістом, розкриття конкретної ситуації. Власну думку студенти могли висловити у відповідях на завдання “Головне – приклад”. Веб-квест тривав протягом 8 днів і складався з чотирьох періодів. Кожен наступний період відкривався новим завданням і результатами попереднього.

Із результатів вихідного анкетування можна говорити про технологію веб-квест як нову для студентів (95% студентів), 100% студентів вважають технологію цікавою і готові брати участь у веб-квестах з інших навчальних дисциплін. Проведений інтернет-захід поглибив знання студентів щодо безпечної роботи в Інтернеті, дав змогу майбутнім учителям початкової школи використати інформаційні сервіси для вирішення конкретних прикладних завдань, по-іншому подивитися на можливості використання ІКТ у навчально-виховному процесі.

Висновки. З аналізу наукових джерел, досвіду організації веб-квестів і власного спостереження можемо стверджувати, що освітній процес з використанням ІКТ у поєднанні з освітніми технологіями є широкоохоплювальним, інтегративним, дає можливість побачити взаємозв'язки між різними концепціями, створює умови для аналізу ситуацій, вирішення проблемних завдань. Розв'язання різних комунікаційних навчальних завдань у веб-квестах, віртуальних мандрівках вимагає навичок самостійної пізна-

вальної роботи, гнучкості мислення, відповідальності у прийнятті рішень, вміння працювати в команді.

Технологія веб-квесту є перспективною дидактичною системою організації самостійної роботи студентів та може використовуватися незалежно від навчальної дисципліни за умови доступу до глобальної мережі. Використання веб-квестів у процесі фахової підготовки майбутніх учителів початкової освіти, на нашу думку, формуватиме у студентів вищий рівень інформаційної культури, навичок самостійної роботи в інформаційному середовищі, сприятиме виробленню у майбутніх учителів початкової школи готовності й потреби до системного використання ІТ у педагогічній і науково-методичній діяльності, проектування інформаційно-комунікаційного середовища.

Подальшого дослідження потребують питання організації умов активного залучення студентів у процес проектування інформаційно-комунікаційного середовища під час професійної підготовки з використанням соціальних сервісів, гіпертекстового середовища вікі.

Список використаної літератури

1. Кадемія М.Ю. Веб-квест у підготовці майбутніх учителів : навч.-метод. посіб. / М.Ю. Кадемія, О.В. Шестопалюк. – Вінниця : ТОВ “Планер”, 2013.
2. Кононець Н.В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Н.В. Кононець // Педагогічні науки : зб. наук. пр. – Полтава, 2012. – Вип. 54.
3. Farreny J.A. Webquest sand Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching [Electronic resource] / J.A. Farreny. – Access of mode: http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf.
4. Кадемія М.Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання : словник-госарій / М.Ю. Кадемія, М.М. Козяр, Т.Є. Рак. – Л. : СПОЛОМ, 2011. – 327 с.
5. Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 рр. : Закон України від 9 січня 2007 р. № 573 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: // <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/537-16>.
6. Про Національну програму інформатизації : Закон України від 4 лютого 1998 р. №74/98-ВР [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/74/98-вр>.

Стаття надійшла до редакції 10.02.2014.

Лецюк И.З. Технология веб-квест как дидактическое средство организации самостоятельной работы будущих учителей начального образования

В статье очерчены вопросы эффективности организации самостоятельной работы студентов средствами интеграции образовательных технологий с информационно-коммуникативными. На конкретном примере описаны виды заданий, которые решает образовательная квест-технология вместе с информационно-коммуникативной технологией “blogger”.

Ключевые слова: *информационно-коммуникативные технологии, веб-квест, самостоятельная работа.*

Letsyk I. Web-quest technology as a didactic method of organization of the future primary teachers' self-study work

The article deals with the problem of the effective organization of the students' self-study work by means of combination of educational technologies and ICT technologies. The article describes the kinds of tasks which are solved with the quest technology and the ICT technology “blogger”. The role of a teacher in the Web-quest organization is determined

through the creation of organized-pedagogical conditions of realization of searching activity, control over it and determination of time limits. The student's activity in such circumstances gains constructive features, students not only choose and regulate information taken from the Internet but direct their activity on the task that deals with their future profession.

Web-quest technology is known enough but despite its positive sides, it hasn't acquired proper spreading. The active use of this technology in the process of the future primary teachers' professional preparation is considered as a condition for the organization of the students' effective self-study work in the information-educational environment. The survey and the results of the previous research show the great interest to Internet – trips among students – 95%, 100% want to practice such kind of work in different educational subjects.

Now the problem of the organization of the conditions of active involving of the future primary teachers into the process of planning of information-communicative environment with the use of social services, hypertext environment Viki not been solved yet.

Key words: *ICT technologies, web-quest, self-study work.*