

О. О. ФУНТІКОВА
 доктор педагогічних наук, професор
 Класичний приватний університет

ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ WEBQUEST-ТЕХНОЛОГІЇ В ПЕДАГОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті окреслено нове змістовне наповнення понять “Quest”, “WebQuest” для підготовки майбутніх викладачів на основі розширення навчального досвіду та врахування інтересів студентів.

Висвітлено класифікацію Берні Доджа (США) навчальних завдань за різними типами для створення освітніх веб-квестів студентами.

Диференційовано поняття “Моновеб-квест” як короткотривалий та створений на основі однієї навчальної дисципліни й “Полівеб-квест” як довготривалий та створений на основі декількох навчальних дисциплін, що висвітлює міжпредметні зв'язки між педагогікою, психологією та окремими методиками дошкільної освіти.

Доведено, що webquest поєднує в собі ідеї проектного методу, ігрових технологій, використання середовища WWW і засобів веб-технологій; він передбачає запити студентів у різних пошукових системах, отримання значного обсягу навчальної інформації, її аналіз, систематизацію та подальшу презентацію на заняттях у вишах.

Окреслено організаційно-педагогічні умови для ефективного використання webquest-технології та системи критеріїв для її оцінювання.

Встановлено, що webquest-технологія та її використання в системі підготовки майбутніх викладачів – це принципово нова модель організації навчального процесу у вищому навчальному закладі.

Ключові слова: майбутній викладач, вищий навчальний заклад, педагогічна діяльність, навчання студентів, проект, webquest, quest.

У 1970 р. почали використовувати термін “квест” розробники комп'ютерних ігор для виконання гравцем ігрових завдань або здійснення цікавого пошуку учасниками гри предметів на ігровому полі тощо [4].

У 1995 р. професор освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США) Б. Додж (B. Dodge) вперше використав термін “WebQuest” (веб-квест) з метою інтеграції Інтернету в навчальний процес коледжу. 17 червня 2015 р. учасники цієї WebQuest-технології вже справляли 20-річний ювілей з моменту створення WebQuest проектів студентами. Згодом з'явилися популярні вебінари про WebQuest та Web 2.0, які активно проводить Б. Додж (США). Він навчає грі та стимулює навчання студентів; просуває мультимедійність у навчанні; аналізує віртуальну реальність освітнього середовища; використовує психологію в технології навчання й різні типи навчальних завдань для створення якісних WebQuest [5].

Д. Торнберг звертає увагу на користь розробки WebQuest студентами та своєчасне оволодіння інструментами цієї технології. На його думку, робітники будуть завжди працювати на виробництві в команді та вирішувати нестандартні складні завдання в суспільстві.

WebQuests як проекти за своїм змістом спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів і створення відповідного веб-продукту: сайт, блог, віртуальний словник, які були б доступні та корисні для інших користувачів Інтернету. На сьогодні використання WebQuests дуже популярне серед учасників освітнього процесу в Австралії, Бразилії, Голландії, Іспанії, Китаї, США та ін.

Як зазначають дослідники Janet Strickland, Allison Nazzari, є віртуальні сторінки веб-квестів у Сан-Дієго Державного Університету (США), де систематизовано велику колекцію WebQuest за різними освітніми галузями.

У 1996 р. А. Х. Вайс створив сервіс ThinkQuest – онлайн-платформу, яка допомагає учням до 19 років створювати навчальні веб-сайти для інших учнів загальноосвітніх шкіл, розвивати комунікаційні навички в роботі, формувати критичне мислення, брати участь у конкурсі на створення кращого веб-сайту.

Мета статті – визначити перспективу використання WebQuest у підготовці майбутніх викладачів для педагогічної діяльності у вишах на підставі окреслених педагогічних умов, завдань, критеріїв і показників, які сприяють створенню повноцінного WebQuest як складової технології.

Необхідно визначити головну ідею WebQuest, якої немає в інших технологіях, і донести її до відома майбутніх викладачів.

Аналіз літератури [5; 6] дає можливість стверджувати, що WebQuest ґрунтується на цікавих завданнях навчального або науково-дослідного характеру, які пов'язані з когнітивною сферою учасника. При його створенні студент повинен добре аналізувати, синтезувати, узагальнювати, систематизувати навчальний матеріал.

WebQuest у своєму змісті поєднує ідеї проектного методу, ігри, використання середовища WWW, різних засобів веб-технологій. Він передбачає захоплюючу подорож Інтернетом і запити в різних пошукових системах, отримання значного обсягу навчальної інформації, яку треба проаналізувати студентами, систематизувати й презентувати в навчальній аудиторії серед інших студентів [1], спираючись на власну ініціативу студентів-проектантів та особистий досвід.

Є доречним педагогічний досвід науковця Т. Марча (Австралія), який звертає увагу на те, що будь-який WebQuest повинен мати зв'язок із завданнями навчальної дисципліни, бути використаний у контексті всього навчального процесу та бути ланцюгом між попередніми та наступними завданнями учасників професійної підготовки [6].

Є дуже продуктивним та інноваційним, на наш погляд, новий конструктивний підхід до підготовки майбутніх викладачів щодо формування в них уміння самостійно добирати навчальну інформацію, отриману з Інтернету, на підставі чого організовувати самостійну діяльність. Студент розуміє, що необхідно не тільки зібрати навчальну інформацію з Інтернету, а й вирішити навчальні, дослідні завдання, які безпосередньо пов'язані з майбутньою педагогічною професією у вищих навчальних закладах. WebQuest сприяє тому, що відпрацьовуються алгоритмічні дії майбутнього виклада-

ча з пошуку методичної інформації, її систематизації, узагальнення та створення проекту. Відпрацьовані алгоритмічні дії студентів згодом ускладнюються для вирішення складніших навчальних завдань.

WebQuest-технологія та її використання в системі підготовки майбутніх викладачів – це принципово нова модель організації навчального процесу, що змінює його характер, підвищує рівень виконання самостійної роботи на семінарах, практичних і лабораторних заняттях, а також і поза аудиторією, визначає нове місце викладача як консультанта в цьому процесі та його озброєння технологічними підходами у вирішенні завдань із підготовки майбутніх фахівців.

Майбутній викладач повинен мати низку вмінь для представлення власного WebQuest, а саме: дослідницькі вміння; аналітичні вміння; вміння здійснювати цілеспрямований пошук в Інтернеті, швидко та якісно обирати ресурси, які допоможуть вирішити навчальну або наукову проблему, мати знання та вміння роботи в різних пошукових системах, на різних платформах; уміти точно формулювати ключові слова та словосполучення для здійснення пошуку; знання текстового редактора, вміння працювати з текстовими процесорами, працювати в групі та координувати свої дії з учасниками.

Це WebQuest-технологія спирається на такі організаційно-педагогічні умови, які є обов'язковими для всіх учасників, які беруть участь у створенні відповідного проекту.

Перша організаційно-педагогічна умова: чіткий взаємозв'язок між цілями, завданнями та виконавцями-проектантами; тема WebQuest повинна відповідати цілям, а цілі – завданням, а кожне завдання закріплено за одним із учасників цього проекту. Іншими словами, якщо WebQuest містить чотири завдання, то, як правило, він розрахований на чотири учасника, які повинні між собою взаємодіяти в процесі його створення узгоджувати свої дії.

Друга організаційно-педагогічна умова: системний огляд освітніх якісних сайтів та їх каталогізація; майбутні викладачі повинні знати про активні освітні сайти та мати їх каталог для вирішення проблеми й висвітлення теми; вміти створювати такі каталоги.

Третя організаційно-педагогічна умова: терміни виконання та їх дотримання; вміння учасників створювати окремий WebQuest, регламентувати свою роботу за окремим завданням і чітко дотримуватися термінів, які були заздалегідь визначені викладачем.

Четверта організаційно-педагогічна умова: розробка критеріїв оцінювання й показників викладачем та їх доведення до студентів; своєчасна розробка критеріїв, наприклад, чітке розуміння окремого завдання; рольова відповідальність; використання освітніх інтернет-ресурсів, обробка отриманої інформації; оформлення результатів і показників оцінювання результатів кожного учасника при виконанні окремого завдання веб-квеста; оцінку отримує як уся група, так і кожен учасник з виконання окремого завдання.

Педагоги можуть використовувати іншу систему критеріїв, яку пропонують викладачі окремих університетів (США), наприклад:

- загальна візуальна привабливість (наявність графічних елементів, які сприяють розумінню проблемного питання, ідей та відносин);
- навігація (сторінки повинні бути відкриті, їх можна легко знайти; навігація є “безшовною”);
- механічні аспекти (розмір таблиць, рисунків, орфографічна грамотність тексту);
- мотиваційна ефективність втілення (наявні інтереси учасників, запропонований сценарій вирішення проблеми поважає медіаграмотність інших);
- пізнавальна ефективність вступу (вступ містить попередні знання учасників, і вони враховані);
- зв’язок завдань із стандартами (завдання відповідає стандартам, а студенти розуміють, що необхідно взяти з цього веб-квесту, щоб виконати стандарти);
- когнітивний рівень завдань вирішення проблеми (завдання подано таким чином, що провокує думки учасників та виходить за межі механічного сприймання інформації);
- якість та ясність процесу (алгоритм дій групи чіткий, цілеспрямована подача інформації);
- технологічний монтаж (продумана стратегія, організаційні інструменти, які вбудовані в процес, достатні та гарантують знання іншим студентам);
- актуальність і кількість ресурсів (наявність чітких зв’язків між усіма ресурсами та відомостями, які необхідні для інших студентів, щоб виконати завдання);
- якість ресурсів (посилання кольорові, цікаві, ресурси різнобічні та якісні);
- ясність критеріїв оцінювання (наявні критерії успіху місять як кількісні, так і якісні дескриптори) [7].

Якщо узагальнити думки та позиції дослідника Б. Доджа [5], а також педагогічний досвід викладачів інших коледжів [6], які працюють за цією WebQuest-технологією, можна подати структуру WebQuest:

1. *Вступ*: основна інформація для студентів про перелік тем для виконання веб-квесту та вимоги до нього; на цьому етапі можна пропонувати показати найкращий, нормативний та невдалий веб-квести, проаналізувати їх за відповідними критеріями й показниками; сформулювати проблеми, зробити опис теми та мети веб-квеста, обґрунтувати його педагогічну цінність.

2. *Завдання* та їх сутність, тобто як треба сформулювати завдання, які становлять навчальний або дослідний інтерес; вони є зрозумілими для виконання студентами-проектантами та іншими студентами академічної групи; розкрити принцип формулювання завдання: одне завдання – один виконавець; розподіл ролей та обов’язків учасників квесту щодо створення цього проекту, обговорення завдань для досягнення освітньої цілі; визначення форми подання результатів.

3. *Ресурси* та їх визначення для ефективного виконання поставлених завдань у вирішенні навчальної або наукової проблеми; огляд різних платформ для їх реалізації, підготовка платформи для веб-квесту, наприклад, платформа jimdo для створення сайту; огляд сервісів для роботи з різними типами документів, інтернет-сервіси.

4. *Процес*: створення структури сценаріїв-проектів WebQuest, обговорення алгоритму дій кожного студента як учасника групи та вміння заздалегідь себе поставити на місце виконавця; заповнення платформи для втілення WebQuest; опис процедур, тобто етапів роботи над ним, визначення необхідних інтернет-ресурсів, використання допоміжних матеріалів (рисунок, графіки, мультимедіа, аудіо), які дають змогу успішно досягти мети й вирішити відповідні завдання.

5. *Поради*. Надання порад викладачем щодо виконання, консультування, захисту авторських прав.

6. *Оцінювання* – вибір критеріїв викладачем, наприклад: оригінальність, дослідний характер, якість аргументації, якість тексту, якість презентації, вміння працювати в групі та розподіляти ролі й параметри для оцінки роботи над веб-квестом [2] або інші критерії: виконання дослідної роботи; глибина наведеної аргументації; навички роботи в групі при створенні колективного WebQuest; усний виступ; використання мультимедійної презентації (Bernie Dodge).

7. *Висновок*. Набуття досвіду у виконанні квесту в межах проблемно-орієнтованого підходу та успішного вирішення когнітивних, проблемних, пошукових завдань учасниками.

Для описання основних елементів “каркасу” WebQuest звернемося до табл. 1 Детальніше цей матеріал подано в статті [8].

Таблиця

Ключові елементи Web-Quest та його функції

Ключові елементи	Функція
Вступ / Introduction	Надання довідкової інформації за обраною темою та підготовка учасників до діяльності
Завдання / Task	Діяльність, спрямована на інтереси студентів, розподіл ролей між учасниками
Ресурси / Resources	Посилання на високоякісні інтернет-ресурси та інтеграція цих посилань у процес
Процес / Process	Забезпечення покрокового керівництва для завершення дій студентами, чітке уявлення того, що повинні зробити студенти для виконання поставленого завдання
Оцінка / Evaluation	Що необхідно зробити студентам, щоб успішно виконувати завдання
Висновок / Conclusion	Узагальнення діяльності студентів, нові знання та вміння

Але є дані, що, наприклад, 58% учасників-педагогів не змогли розробити веб-квест через різні причини: слабе володіння сервісами Веб 2.0; низька мережева активність педагогів; мають труднощі під час виконання

програми “Інтел. Навчання для майбутнього”; не вміють створювати завдання, які спрямовують дії на ускладнений пошук інформації; низька самоорганізація за дистанційною формою навчання [4, с. 164].

Основні стратегії, яких дотримується педагог у WebQuest-технології: вмотивованість учасників, конструктивізм у виконанні роботи, здійснення диференційованого навчання та його поєднання із ситуативним навчанням, втілення проблемно орієнтованого принципу роботи при створенні WebQuest.

Перед початком роботи з веб-квестами необхідно діагностувати рівень педагогічних знань майбутніх викладачів, які були отримані в попередніх роках навчання, якість їх технологічних умінь працювати з інтернет-ресурсами; вміння діяти за алгоритмічним принципом, вміння працювати в команді; розуміння можливостей WebQuest для майбутньої професійної діяльності у вищому навчальному закладі.

Майбутньому викладачу необхідно знати в узагальненому вигляді найпоширені програмні засоби та інтернет-середовище, володіти мінімальним термінологічним словником, наприклад: веб-сайт (анг. website, від web – павутина, site – “місце”), веб-сторінки та їх типи: графічне зображення, анімація, відео та музичні фрагменти; контент (від. англ. content – зміст), навігація: засоби переходу від однієї веб-сторінки до іншої; дизайн: структура контенту та його форма, URL (адреса (посилання), точне розташування веб-ресурса в Інтернеті) та ін. [3, с. 285–292].

Щоб майбутній викладач на високому рівні засвоїв цю WebQuest-технологію, необхідно спочатку рекомендувати виконати окремі завдання на практичних заняттях. Ці завдання поступово наближають студента до свідомого виконання WebQuest-проекту як складової технології. Наведемо приклади навчальних завдань.

Завдання 1. “Переказ методичної/педагогічної проблеми” з дотриманням таких умов: формат і форма доповіді повинні відрізнитися від оригіналу; матеріал має бути зрозумілим, послідовно викладеним для переказу іншим студентам; учасник повинен уміти збирати, систематизувати й обробляти педагогічну інформацію. Виконання такого завдання – це демонстрація розуміння методичної проблеми, яку подано з різних джерел, та її презентація у форматі MS PowerPoint. Теми для виконання такого завдання: “Розвивати виразні можливості голосу дитини на музичних заняттях”, “Розвивати немовленнєві засоби виразності в дитини при ознайомленні з творами мистецтва” тощо. Такі WebQuest стануть для майбутніх викладачів власним технологічним матеріалом у майбутньому.

Завдання 2. “Компіляція”: інформацію взято з різних джерел, але її подають у єдиному форматі. Приклад теми: “Система предметів-замінників, які можна використовувати при ознайомленні дошкільників із формою предметів”.

Завдання 3. “Загадки з методик дошкільної освіти”: необхідно придумати зміст методичної загадки для майбутніх викладачів, вирішення якої потребує засвоєння інформації з множини джерел.

Завдання 4. “Конструкторське”: створення плану з виконання зазначеної дидактичної мети. Конструкторський WebQuest потребує від майбутніх викладачів створення відповідного продукту, наприклад, спланувати ігрову кімнату для дітей старшого дошкільного віку для їх ознайомлення, наприклад, з величиною або формою предметів.

Завдання 5. “Педагогічне переконання”: це систематизація методів та методичних прийомів, наочних засобів, які дають змогу виконавцю переконати, наприклад, батьків у вихованні та навчанні своєї дитини; для майбутніх викладачів пропонують тему “Переконання батьків у застосуванні загартувальних процедур для дитини” або “Переконання завідувача дитячим дошкільним закладом у праві вихователів самостійно обирати діагностичні методики” тощо.

Завдання 6. “Аналітичне”: знаходити спільне й відмінне, зрозуміти зв’язок між причиною та наслідком. Приклади тем: “Порівняння методик раннього навчання читання малюків, “Рівень розвитку дитини: кроскультурний аналіз” тощо, що передбачає широкий аналіз матеріалів.

Web-Quest за термінами реалізації можуть бути короткотривалі, метою яких є інтеграція учасників в одну групу, вміння розподіляти ролі між собою та працювати за окремою методикою дошкільної освіти, тобто за своїм змістом це моновеб-квест.

Приклад короткотривалого моновеб-квесту за темою: “Ознайомлення вихователя з числом сорок”. Викладач розподіляє ролі учасників проекту та визначає їх функції. Історик: пошук інформації про число сорок та його використання у різних народів. Аніматор: використання анімацій, фотографій, відеоматеріалів, які відображають використання числа сорок у різних народів. Музикант: підбір музики для презентації теми. Лірик: вірші про число сорок, казки, приказки про число сорок, які використовують різні народи. Методист: зміст методичних прийомів у формуванні знань вихователя про число сорок, тобто за допомогою яких методів та методичних прийомів можна сформулювати знання про число сорок.

Довгострокові проекти реалізують міжпредметні зв’язки з декількох методик дошкільної освіти, а учасники отримують системні знання щодо вирішення навчальної або наукової проблеми, вони мають вигляд міжпредметних полівеб-квестів.

Мета міжпредметного полівеб-квеста – це розробка комплексної теми, яка за своїм змістом поєднує декілька методик дошкільної освіти. Навчальна або наукова проблема “пронизує” декілька методик, вона не вирішена, а її рішення не можна прочитати в підручниках. Принцип відбору та формулювання теми такий: одна проблема на основі декількох методик дошкільної освіти для її вирішення: методика розвитку мови дошкільників, методика фізичного виховання дітей, методика формування математичних уявлень дошкільників тощо.

Пропонують одну тему полівеб-квеста, академічна група розподіляється на підгрупи (наприклад, 5 підгруп) для його виконання й протягом

одного семестру розробляють як залікове заняття. Структура міжпредметного полівеб-квеста для всіх учасників є однакою: вступ, завдання, зміст (процес), результат, оцінювання (критерії оцінювання, показники). Критерії оцінювання заздалегідь обговорюють і подають у полівеб-квесті на окремій електронній сторінці. Для проведення залікового заняття краще збирати за розкладом одночасно дві академічні групи. Одна академічна група презентує п'ять полівеб-квестів за однією темою, а інша виконує оціночну діяльність за критеріями. Кількість референтних мікрогруп, які здійснюють оціночну діяльність представленого окремого полівеб-квеста, відповідає кількості критеріїв. Наприклад, оціночна група “Графічне оформлення”; друга оціночна група “Навігація”; третя група – “Якість та ясність вирішення проблеми”; четверта група – “Якість ресурсів” тощо. Визначають критерії оцінювання як фактори, які підлягають оцінюванню, показники суттєвих ознак, за якими виводять оцінку, наприклад, у балах.

Майбутній викладач, наприклад, з викладання методик дошкільної освіти в повному обсязі може використовувати наочність: презентації, відеоматеріали, графіку, рисунки, таблиці; мультимедійність: звукові, анімаційні, відеоефекти в навчальному матеріалі, які безпосередньо впливають на емоції учасників, підвищують мотивацію в засвоєнні запропонованого матеріалу; інтерактивність: активна взаємодія учасників на підставі цього проекту та обговорення мети досягнення на підставі вирішення завдань.

Такий проблемно-орієнтований підхід у підготовці фахівців дає можливість формувати в майбутніх викладачів системне бачення методичних, наукових проблем і вирішувати їх інформаційними засобами веб-квестів; формує інше бачення на власні технологічні можливості, впливає на педагогічне мислення, привчає визначати складні дошкільні проблеми, які мають безпосереднє відношення до багатьох або декількох методик дошкільної освіти, що згодом можуть сприяти навчанню вихователів дошкільних закладів роботі з дошкільниками.

Міжпредметні полівеб-квести мають модальність. Модальність полівеб-квестів – це можливість продемонструвати декілька проектів у вирішенні однієї навчальної або наукової проблеми. Вони мають відповідну цінність щодо підбору різних гіперпосилань, побудови різного відеоряду, використання різних мультимедійних засобів, демонстрації динамічних процесів і наочного вирішення проблеми, яка недоступна для безпосереднього спостереження. Гіперпосилання створюють розгалужену систему порушеної проблеми та сприяють встановленню чітких логічних зв'язків між навчальним матеріалом.

Викладачі шкіл, коледжів (США) звертають увагу на те, що на основі не кожної теми можна створити повноцінний WebQuest. Наприклад, таблиця множення або періодична система хімічних елементів Д. Менделєєва не дуже підходить для виконання цього проекту. Іншими словами, фактологічна інформація не є вдалою темою для веб-квесту. З огляду на методики дошкільної освіти можна вважати, що тема, наприклад, “Життя та педагогічна діяльність Є. Тихєєвої” не є вдалою для WebQuest, тому що не міс-

тять дослідної проблеми. Важко сформулювати завдання, які б були цікаві для студентів, крім надання фактологічної інформації, яка є в підручниках з історії дошкільної педагогіки.

WebQuest повинні бути спрямовані на вирішення творчих завдань. Наприклад, можна запропонувати такі теми: “Щоб зараз запропонував Я. Коменський матерям та їх дітям – сучасним дошкільникам у навчанні?”, “Яку систему порад можна було б отримати від Дж. Локка про фізичне виховання сучасного хлопчика дошкільного віку”, “Моя методика навчання сучасного вихователя монографічному методу Грубе”, “Якщо б я завітала до німця В. Лая, то ми б мали таку розмову про симультанну групу предметів”.

Висновки. Таким чином, майбутні викладачі мають можливість засвоїти у процесі навчання в магістратурі WebQuest-технологію як упорядковану систему алгоритмічних дій, виконання яких зумовлює гарантоване досягнення педагогічних цілей у вирішенні низки навчальних завдань із використанням якісних інтернет-ресурсів; вмотивовує їх на досягнення конкретного освітнього або наукового результату, робить майбутніх викладачів активними сучасними користувачами інформаційно-комунікаційних технологій.

Список використаної літератури

1. Коваль С. М. Використання технології веб-квест у навчальному процесі / С. М. Коваль // Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти : зб. наук. пр. / ред. Л. Л. ТОВАЖНЯНСЬКИЙ, О. Г. РОМАНОВСЬКИЙ. – Харків : НТУ “ХПІ”, 2014. – Вип. 38–39 (42–43). – С. 132–142.
2. Осадчук О. Л. Использование Веб-квест-технологии в самостоятельной работе студентов педагогического вуза по дисциплинам профессионального цикла / О. Л. Осадчук // Педагогическое образование в России. – 2012. – № 2.
3. Педагогіка вищої школи : словник-довідник / упор. О. О. Фунтикова. – Запоріжжя : ГУ “ЗІДМУ”, 2007. – 404 с.
4. Сокол И. Н. Дистанционный курс подготовки учителей к внедрению квест-технологии / И. Н. Сокол // Інформаційні технології в освіті, 2014. – № 20. – С. 160–166.
5. Dodge B. Some thoughts about WebQuests [Electronic resource] / B. Dodge. – 1995. – Mode of access: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html.
6. March T. A. The Learning Power of WebQuests [Electronic resource] / T. A. March. – Mode of access: <http://tommarch.com/writings/ascdwebquests>.
7. A Rubric for Evaluating WebQuests [Electronic resource] – Mode of access: <http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html>.
8. Strickland J. Using WebQuests to Teach Content: Comparing Instructional Strategies / J. Strickland, A. Nazzari. – Carrollton : State University of West Georgia ; Allen : Allen Independent School District.

Стаття надійшла до редакції 12.09.2016.

Фунтикова О. А. Подготовка будущих преподавателей к использованию WebQuest-технологии в педагогической деятельности

В статье обозначено новое содержательное наполнение понятий “Quest”, “WebQuest” для подготовки будущих преподавателей на основе расширения учебного опыта и учета интересов студентов.

Освещена классификация Берне Доджа (США) учебных задач по различным типам для создания образовательных веб-квестов студентами.

Дифференцировано понятие “Моновеб-квест” как краткосрочный и созданный на основе одной учебной дисциплины и “Поливеб-квест” как длительный и созданный на основе нескольких учебных дисциплин, освещает межпредметные связи между педагогикой, психологией и отдельными методиками дошкольного образования.

Доказано, что WebQuest сочетает в себе идеи проектного метода, игровых технологий, использование среды WWW и средств веб-технологий; он предусматривает запросы студентов в различных поисковых системах, получение значительного объема учебной информации, её анализ, систематизацию и дальнейшую презентацию на занятиях в вузах.

Определены организационно-педагогические условия для эффективного использования WebQuest-технологии и системы критериев для её оценки.

Установлено, что WebQuest-технология и её использование в системе подготовки будущих преподавателей – это принципиально новая модель организации учебного процесса в высшем учебном заведении.

Ключевые слова: *будущий преподаватель, высшее учебное заведение, педагогическая деятельность, обучение студентов, проект, WebQuest, Quest.*

Funtikova O. Training Future Teachers to the WebQuest of Technology in Teaching Activities

The article analyzes the classification of learning activities for different types, which are designed Bernie Dodge to successfully taught to do “Quest”.

A definition of the concept “Quest” filled the new academic sense. This gave a new meaning to Bernie Dodge (United States). “Quest” has a new meaning for the training of future teachers.

Researcher B. Dodge offers such tipi educational tasks: retelling tasks, compilation tasks, mystery tasks, design tasks, creative product tasks, consensus building tasks, persuasion tasks, self-knowledge tasks, analytical tasks, judgment tasks, scientific tasks.

The author investigates a definition of the concepts “Quest”, “WebQuest” and their differentiation in the scientific literature.

WebQuest combines his project idea content of the game, student’s ability to make a request in Internet search engines, the ability of students to work correctly with the educational information, organize and present the WebQuest in the classroom at the university. This is a very interesting activity of students with quests.

We have used these types of educational tasks for training future teachers. These types of jobs we filled pedagogical content.

In this article, we differentiate the concepts of “Monoveb-Quest” and “Poliveb-Quest.” Monoveb-Quest – a project on the subject of one scientist. Poliveb- Quest project is built on several educational disciplines: pedagogy, psychology, technique. Poliveb-Quest – a project a long time, it is difficult to execute, it should be a lot of effort for future teachers to perform well and meet the highest evaluation criteria.

To properly assess the WebQuest the teacher must establish criteria for the system. The system of criteria for evaluating the WebQuest: visual attractiveness of teaching material (color, shape, font, pictures, illustrations); precise navigation for use of the training material; the cognitive level of the material; communication jobs with government student learning standards; quality of resources, good technological installation of the project, the relevance of educational material.

Today education has to be understood as interaction and cooperation of teachers and students in the area of their mutual being. Analyzed the essential characteristics of a research position of the future teacher. Conclusions are done and the prospect of further researches.

Key words: *a future teacher, teaching activities, high school, students training, project, WebQuest, Quest.*