

коммуникационных технологий в образовании взрослых, их адаптация в условиях Украины поможет в организации дистанционного образования в нашей стране.

Ключевые слова: дистанционное образование в Российской Федерации, дистанционное образование, образование взрослых, особенности, принципы.

The article is devoted to distance education development in Russian Federation; the Russian researches' approaches according to definition, peculiarities, advantages and disadvantages, principles of distance learning are presented. It is concluded that the implementation of Russian experience of informational and communicational technologies using and its adaptation for the Ukrainian conditions, will provide significant development of the distance education in our country.

Keywords: distance education in Russian Federation, distance learning, adult education, peculiarities, principles.

УДК 378.14

В.В. Гуцол
м. Вінниця, Україна

ЗАСТОСУВАННЯ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЙ У СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Постановка проблеми. Розвиток комп'ютерних-технологій, а особливо інтернет-технологій кардинально змінює образ світу, життєві пріоритети, стиль мислення всього людства. Усвідомлюючи вимоги часу, педагоги прагнуть активно й ефективно впроваджувати нові інформаційні технології у навчальний процес. Однією із таких технологій є веб-квест, який сприяє підвищенню якості навчання, покращує процеси сприйняття нової інформації й активізує студентів і викладачів. Нові інтернет-технології допомагають реформуванню традиційної системи освіти відповідно до вимог сучасного індустріального й інформаційного суспільства.

Аналіз попередніх досліджень засвідчує, що проблемою якості навчання та застосування інноваційних технологій опікувались багато вчених зокрема: опікувались В. Безпалько, В. Бондар, В. Гузєєв, Р. Гуревич, М. Кадемія, М. Кларін, Д. Левітес, В. Лизинський В. Рибалка, С. Сисоєва, В. Сластьонін, С. Смирнов, Є. Полат, Н. Тверезовська, О. Шевцова.

Мета публікації полягає в розробці методики використання веб-квест технологій у сучасному інформаційному суспільстві.

Виклад основного матеріалу. Поява Інтернету та його широке застосування як інформаційного ресурсу, змусили педагогів шукати ефективні шляхи впровадження в навчальний процес. Оскільки вільний пошук в Інтернеті має дуже сумнівну навчальну цінність, необхідно було розробити спосіб застосування інтернет-ресурсів відповідно до дидактики навчання. Значна кількість науковців вважають, що саме завдяки застосуванню веб-квесту старі методичні принципи перестали бути просто «добрими ідеями», а змогли знайти реальне застосування в науковій діяльності.

Веб-квест (веб-квест від англ. WebQuest) можна перекласти як «пошук у мережі» або «Інтернет-пошук». Автором терміну є професор університету Сан-Дієго (США), фахівець у галузі освітніх технологій Берні Додж, який зазначив, що «веб-квест – це пошукова діяльність (або діяльність орієнтована на пошук) у процесі якої вся інформація, котрою оперує студент чи її частина, надходить із інтернет-джерел, доповнюючись відеоконференціями» [4]. Оскільки термін виник порівняно недавно (1995) то, його тлумачення неоднозначне.

О.Федоров стверджує, що веб-квест–це освітній сайт, призначений для самостійної, освітньої, дослідницької діяльності учнів і студентів (зазвичай у групах) відповідно до визначеної теми з гіперпосиланням на різноманітні веб-сторінки [2, с. 185].

О.Шевцова зазначає, що веб-квест технології орієнтовані на вирішення навчальних проблем, де основна інформація взята із Інтернет джерел [3].

Н.Гончарова вважає, що веб-квест застосовують у проектній діяльності студентів на будь-яку тему з використанням ресурсів мережі Інтернет [1].

Томас Марч деталізував поняття і представив низку теоретичних формулювань, які допомагають краще зрозуміти поняття веб-квесту. «Веб-квест, – за визначенням Т. Марча, – це побудована за типом опору навчальна структура, котра використовує посилання на суттєво важливі ресурси в Інтернеті та аутентичне завдання з тим, щоби мотивувати тих, хто навчається до дослідження будь-якої проблеми з неоднозначним рішенням, розвиваючи тим самим їх уміння працювати як індивідуально, так і в групі. Кращі із веб-квестів технологій досягають це таким чином, що студенти починають розуміти багатство тематичних зв'язків, легше включаються в процес навчання та вчаться розмірковувати над особистим пізнавальним процесом» [5]. Очевидно, необхідність у подібному тлумаченні назріла унаслідок неоднозначно правильного розуміння технології світовим учительським товариством, про що свідчать багаточисельні публікації, включаючи визначення веб-квесту.

Веб-квести в методичному сенсі не є абсолютно новою технологією. Але вони являють собою новий спосіб інтеграції низки методичних стратегій, значною мірою, використовуючи Інтернет. Веб-квест, як освітня технологія опирається на конструктивний підхід до навчання. Відповідно до визначеного підходу, викладач, перш за, все не керівник, а консультант, організатор і координатор проблемно-орієнтованої дослідницької науково-пізнавальної діяльності студентів і підтримує їхню ініціативу. Застосовуючи дану технологію, викладач створює умови для самостійної науково-навчальної діяльності студентів. У свою чергу студент стає повноцінним учасником процесу навчання, розділяючи з викладачем відповідальність за процес і результат навчання.

Відповідно до критеріїв оцінки якості веб-квеста, розробленим Т. Марчем, якісний освітній квест має мати цікаве введення, чітке завдання, яке провокує на роздуми, розподіл ролей, які забезпечують різноманітні точки зору на проблему, обґрунтоване використання інтернет-джерел. Кращі приклади веб-квестів демонструють зв'язок із реальним життям, їх висновок має бути пов'язаний із введенням, пізнавальними навичками і можливістю використовувати здобуті знання в інших дисциплінах. Тому кращими веб-квестами є ті, що створюються викладачами-практиками, які безпосередньо проводять заняття в групах.

На нинішній день веб-квести поділяються не лише за тематикою, але й за структурою. Можна виділити наступні веб-квести: короткочасний і довготривалий. Наукова ціль короткочасного веб-квеста – набуття знань і їх інтеграція. Результатом короткотривалого веб-квеста буде великий об'єм інформації, з яким треба ознайомитись та опрацювати. Такий веб-квест розрахований на період від одного до трьох занять.

Наукова мета довготривалого веб-квеста – розширення й уточнення знань. Результатом довготривалого веб-квеста буде глибокий аналіз зібраних знань і їх перетворення в нове розуміння. Тривалість такого веб-квеста від одного тижня до цілого місяця навчального періоду.

Довготривалі веб-квести можуть продовжуватися у таких формах:

- база даних, в якій категорії створюються, тими хто навчається;
- мікросвіт, який представляє фізичний простір, яким студенти можуть пересуватися;
- інтерактивна розповідь, створена самими студентами;
- документ, який описує аналіз суперечливої ситуації, висуває теорію, яку потрібно довести чи відкинути;
- вигадана особа, в якій можна взяти інтерв'ю в прямому ефірі. Питання і відповіді придумують студенти, після вивчення особливостей даної особи.

Берні Додж [4] розробив інноваційний додаток Інтернету для інтеграції у навчальний процес під час викладання різноманітних предметів на різних рівнях навчання. Ним виділені наступні види завдань для веб-квестів.

1. Переказ – демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі: створення презентацій, плакатів, розповіді.

2. Планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов.

3. Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.
4. Компіляція – трансформація формату інформації, одержаної з різних джерел: створення книг, віртуальної виставки, капсули часу, капсул культури.
5. Творче завдання – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, віршів, пісень, відеоролика.
6. Аналітична задача – пошук і систематизація інформації.
7. Детектив, головоломка – висновки на основі суперечливих фактів.
8. Досягнення консенсусу – прийняття рішень з нагальної проблеми.
9. Оцінка – обґрунтування певної точки зору.
10. Журналістське розслідування – об'єктивне викладення інформації.
11. Переконавання – перетягування на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих учасників процесу.

12. Наукове дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Джоана Енґрілл Феррені [6] класифікує веб-квести за характером навчальної задачі, виділяє наступне:

1. Компіляційна задача – рудиментарний тип веб-квеста, оскільки мало уваги приділяється розвитку когнітивних навиків.
2. Задача на вироблення суджень – після збирання інформації про будь-які події, факти, необхідно винести судження про нього.
3. Переказ і перефразовування.
4. Задача на вироблення судження.
5. Містичне завдання.
6. Творче завдання.
7. Журналістська задача.
8. Дизайнерська задача.
9. Аналітична задача.
10. Самопізнання.
11. Завдання на досягнення консенсусу.
12. Наукова задача.

Методика використання веб-квестів складається з таких складових – мети створення веб-квесту; навчальної задачі (або задачі) веб-квесту; вибору форми веб-квесту; структури та контенту веб-квесту; сценарію використання.

Веб-квест містить такі обов'язкові частини:

- вступ (тема, обґрунтування, цінність проекту). Цей етап містить основну інформацію, вводить ключові поняття, а також питання, над яким і будуть працювати студенти;
- завдання (ціль, умови, проблема та шляхи її рішення). Це найбільш важлива частина технології. Завдання спрямовує студентів на низку конкретних дій і шляхи вирішення проблеми;
- процес (поетапне описання ходу роботи, розподіл ролей, обов'язків
- кожного учасника, посилення на інтернет-джерела, кінцевий продукт). У цьому розділі містяться вказівки, як саме ті, що навчаються, будуть виконувати завдання (порядок виконання і сортування інформації);
- оцінка (шкала для самооцінки та критерії оцінки викладача).

Розділ містить критерії оцінки виконаного завдання відповідно до визначених стандартів: висновку (результатів, підведення підсумків (чому навчилися, яких навиків набули; можливі риторичні питання або питання, що мотивують дослідження теми); сторінки для учителя (додатково). У них знаходиться інформація для допомоги іншим викладачам, які будуть використовувати веб-квест.

Незважаючи на те, що позитивний досвід застосування вищезазначеної технології в освіті спостерігається протягом уже майже 15 років, деякі аспекти цієї технології все ж піддаються критиці. Оскільки веб-квест потребує розвитку критичного мислення, не всі

категорії тих, хто навчається (враховуючи їх вікові особливості і ступінь розвитку навиків), можуть оволодіти даною технологією, насправді веб-квест технологія не враховує можливості учнів і студентів. У розділі «оцінка», як правило, відсутні критерії оцінки навченості.

Отже, педагоги, які широко застосовують Інтернет у навчальному процесі прагнуть до вдосконалення технології веб-квесту, згладжують самі складні і суперечливі моменти. Однак основною методологічною задачею викладача на шляху створення якісного веб-квесту залишається продуманість змісту, вибір теми і постановки задачі. Складність у створенні веб-квесту полягає у відборі якісних і тематичних сайтів, які відповідають рівню підготовки та психолого-віковим особливостям ти, хто навчається.

Висновки. Аналіз результатів застосування веб-квест технологій доводить, що використання останніх значно підвищує якість знань студентів, мотивує їхнє ставлення до процесу навчання, активізує молодь у здобутті знань.

Отже, сучасні умови вимагають поряд з традиційними формами навчання застосовувати і нетрадиційні, інноваційні технології, котрі взаємодоповнюють одна одну. Саме застосування веб-квестів створює оптимальні умови для розвитку індивідуальності та неповторності кожного студента, розвитку здібностей до навчання як власного самостійного надбання.

Метою подальших досліджень є створення веб-квестів з метою підвищення рівня екологічної культури серед студентів-аграріїв.

Література:

1. Гончарова Н.Ю. Новые информационные технологии на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе [Электронный ресурс] / Вуз культуры и искусств в образовательной системе региона. – Режим доступа : http://www.acis.vis.ru/8/4/1_5/4.htm
2. Федоров А.В. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. [Текст] / А.В. Федоров, Новикова А.А. и др. Таганрог : Изд-во Кучма, 2007.
3. Шевцова О. Г. Веб-квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение [Электронный ресурс] / ИТО-2008 / Секция III / Подсекция 2 Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС), г. Владивосток. – Режим доступа : <http://ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html>
4. Dodge B. (1995). Some thoughts about WebQuests [Online]. Available: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html
5. March T. Why WebQuests?, an introduction circa Web 1998 http://tommarch.com/writings/intro_wq.php
6. Farreny J. A. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching. [Webquest_weblog_paper.pdf](http://webquest_weblog_paper.pdf)

У статті розкриваються особливості використання веб-квестів у навчальному процесі. Автор доводить, що використання інноваційних технологій збагачує професійну компетенцію учнів. У статті визначено необхідність використання Інтернет-ресурсів у процесі підготовки майбутніх фахівців.

Ключові слова: інноваційні технології, веб-квест, учні, навчальний процес.

В статье раскрываются особенности использования веб-квестов в учебном процессе. Автор доказывает, что использование инновационных технологий обогащает профессиональную компетенцию учащихся. В статье показана необходимость использования Интернет-ресурсов в подготовке будущих специалистов.

Ключевые слова: инновационные технологии, веб-квест, учащиеся, учебный процесс.

The purpose of this article is basis expedience of application of integrative approach to WebQuest technologies of studies in education. It is shown that through a didactics constituent it is possible to carry out integration of technologies of study. The author investigates the contents, forms and methods of modern creative technologies and analyses pedagogical conditions of its realization.

Keywords: innovation technologies, webquest, students, educational process.