

DOI 10.36074/grail-of-science.04.08.2023.047

ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБ-КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ: БАЗОВІ ПОЛОЖЕННЯ

Синявська Ольга Євгенівна 

кандидатка філологічних наук, доцентка, доцентка кафедри філології та перекладу, Інститут права та сучасних технологій, магістрантка кафедри української лінгвістики та методики навчання
Київський національний університет технологій та дизайну,
Університет Григорія Сковороди в Переяславі, Україна

Анотація. У статті відображені тлумачення самого поняття «веб-квест», його завдання, структура, етапи реалізації, види завдань, критерії оцінювання тощо. В роботі описані досягнення вітчизняних педагогів в процесі теоретичного осмислення даної технології та приклади її практичного впровадження в процес навчання.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, технологія веб-квесту, освітній процес.

Базові концептуальні положення поняття, розробки та впровадження технології веб-квестів в освітній процес були запропоновані американськими науковцями Б. Доджом [15] та Т. Марчем [17] ще в 90-х роках ХХ століття. Вони започаткували використання даної моделі у якості однієї зі стратегій впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в навчально-освітню діяльність з метою покращення її ефективності: «квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію» [16].

Активне дослідження та впровадження технології веб-квесту в українських школах триває останнє десятиліття і має значні перспективи. Огляд наявного стану функціонування технології веб-квесту на теренах української педагогічної думки, який є метою даної статті, сприятиме подальшому вдосконаленню реалізації її практичного використання на уроках з метою поліпшення рівня медіа-освіченості та зацікавленості в процесі навчання українських учнів.

Саме поняття технології веб-квесту трактується в науково-методичних джерелах доволі варіативно, що обумовлено різним кутом зору дослідження фахівців. Серед основних дефініцій розглядаються:

- міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті [13];
- нова й перспективна технологія в медіа дидактиці [4];
- орієнтована на вирішення проблеми діяльність [12];
- освітній сайт, присвячений самостійної дослідницької роботі учнів (зазвичай в групах) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки

[11, 108];

- приклад організації інтерактивного освітнього середовища [8];
- проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету [14];
- сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу [1];
- сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет [3].

Однією із базових компетентностей сучасного учня, згідно з Концепцією Нової Української школи та Державним стандартом базової середньої освіти, має бути інформаційно-цифрова, яка «передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні. Інформаційна й медіа-грамотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, робота з базами даних, навички безпеки в інтернеті та кібербезпеці. Розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо)» [7, 11].

Використання технології веб-квесту на уроках сприяє формуванню не лише інформаційно-комунікаційної, а й інших важливих компетентностей. Серед ключових вчені називають наступні: самонавчання й самоорганізація; формування навичок командної роботи; уміння знаходити декілька способів розв'язання проблемної ситуації; визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір; розвиток творчого потенціалу та здатності до публічних виступів, стимулювання розвитку загальнонавчальних і професійних умінь та навичок учнів; поглиблення знань з профільних предметів; підготовка до зовнішнього незалежного оцінювання, підсумкової атестації [6].

Науково-методична література пропонує різні класифікації веб-квестів, які розрізняються в залежності від режиму проведення заняття (реальний, віртуальний, комбінований); тривалості квесту (короткостроковий, довгостроковий); форми роботи учнів (груповий, індивідуальний); предметного змісту уроку (монопредметний, міжпредметний); структури сюжетів (лінійний, не лінійний, кільцевий); технічної платформи (віртуальні щоденники або журнали, сайти, форму, соціальні мережі тощо); домінуючої діяльністю учнів (дослідницький, рольовий, інформаційний, творчий); типу завдань тощо.

Дослідники технології веб-квесту акцентують увагу на можливості використання різних видів завдань в межах проведення занять у формі веб-квесту, серед яких Б. Додж запропонував наступні [16]: переказ; планування та проектування; самопізнання; компіляція; творче завдання; аналітична задача; детектив, таємнича історія; досягнення консенсусу; журналістське розслідування; переконання опонентів або нейтрально налаштованих осіб; наукові дослідження.

Існує також класифікація завдань веб-квестів, яка залежить від рівня розвитку учнів. В основу даної системи покладена багаторівнева структура розумової діяльності учнів, розроблена Б. Блумом в середині ХХ ст. Вона передбачає наступні рівні завдань [2; 9]:

1. перший рівень – це репродуктивні завдання (представлення матеріалу

інших авторів з певної теми з різноманітних джерел без самостійної їх обробки; складання зразків ділових листів, видів контрактів; представлення виставки національного одягу, архітектурних, культурних досягнень того чи іншого народу);

2. другий рівень – це репродуктивно-когнітивні завдання (виклад змісту вивченого матеріалу і подання на його основі в новому форматі (стаття, повідомлення, виступ перед аудиторією, віртуальна подорож); переконання, залучення на свою сторону опонентів або нейтрально налаштованих осіб; вислів з певної проблеми (глобалізація, кліматичне потепління, екологічна, економічна криза, запобігання світової термоядерної війни тощо) та прийняття рішення; об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів));

3. третій рівень – це когнітивні завдання (пошук, систематизація та аналіз інформації з певної професійної теми (збір даних міжнародно-фінансової діяльності, статистична звітність спільного підприємства));

4. четвертий рівень – це когнітивно-креативні завдання (розробка плану / проекту на основі заданих умов по певним пунктам (план-конспект, бізнес-план, діловий контракт); вивчення міжкультурних особливостей країни, мову якої досліджують; пошук відповіді на питання, що представляє собою незрозуміле, незвідане, незнайоме, загадкове, таємниче);

5. п'ятий рівень – це креативні завдання (реалізація задуманого сценарію в різних жанрах (музична вистава, літературний вечір, демонстрація відеоролика, театралізована постановка) за певною темою; обґрунтування власної точки зору з певної проблеми).

Відповідно до тематики та мети заняття можна створювати та використовувати найрізноманітніші уроки у формі веб-квесту. Проте більшість з них зводиться до певного алгоритму, який має чітко визначену структуру [16]:

1) вступ (визначаються ролі учасників або сценарій квесту, план роботи, огляд усього квесту);

2) ключове завдання для досягнення результату самостійної роботи (актуалізуються окремі питання та загальна проблема, що потребує розв'язання);

3) список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання (друковані джерела, компакт-диски із відео- та аудіоматеріалами, адреси веб-сайтів);

4) опис етапів самостійної роботи учасників веб-квесту;

5) критерії та параметри оцінювання веб-квесту;

6) презентація результатів виконаної роботи;

7) висновок (підсумок досвіду, отриманого учасниками веб-квесту);

8) оцінювання результатів.

В різних науково-методичних джерелах висувуються додаткові умови до кожного з етапів веб-квесту. Так, зазначається, що в процесі підготовки веб-квесту важливо враховувати: чіткі методичні рекомендації по організації діяльності учасників; грамотно сформульовані задачі та чітко визначені цілі; порядок організації самостійної роботи учнів у ході виконання вебквесту; список інформаційних ресурсів (з анотацією), необхідних для виконання завдань; критерії та параметри оцінки; чітко сформульовані вимоги до

кінцевого проекту.

Система оцінювання роботи учнів на уроках з використанням технології веб-квесту залежить від структури, виду, особливостей завдань та мети заняття. Дослідники даної технології рекомендують враховувати наступні критерії, які можуть бути середніми, достатніми або високими: розуміння завдання; виконання завдання; результат роботи; творчий підхід [5]; пошукова робота; опрацювання та систематизація матеріалу; результативність виконаного проекту; трансформація та імплементація проекту [10].

Ефективність веб-квесту, розробленого педагогом, можна оцінити за наступними критеріями [18]: ключове запитання квесту має охоплювати всі рівні таксономії Б. Блума, бути цікавим учневі і пов'язаним з його попередніми знаннями, реальним оточенням та навчальною програмою; супровід виконання завдань має допомогти учневі в пошуку та обробці необхідної інформації; загальне візуальне представлення квесту має містити графічні елементи, що відповідають його змісту та темі, сприяють розумінню концепції не викликають труднощів під час роботи учнів; завдання мають відповідати навчальним цілям програм та рівню учнів; сценарій і завдання мають мотивувати учнів до самостійної творчої роботи; джерела мають бути якісними, актуальними і відповідати поставленій меті; ролі мають бути цікавими та різноманітними; критерії оцінювання мають бути чіткими і зрозумілими; викладач має сприяти творчій самореалізації учнів.

Список використаних джерел:

- [1] Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт «Информационные технологии в образовании». Вилучено з: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
- [2] Волкова, О. В. (2010). Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов. Белгород.
- [3] Гончарова, Н. Ю. (2009). Новые информационные технологии на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе. Вилучено з: http://smrgaki.ru/8/4/1_5/4.htm.
- [4] Гриневич, М. С. (2009). Медіаосвітні квести...Вища освіта України, 3. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. К.: Гнозис, 153–155.
- [5] Желізняк, Л. Д. (2012). Технологія Веб-квест на уроках інформатики. Вилучено з: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/.
- [6] Кононец, Н. В. (2012). Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання. Педагогічні науки: зб. наук. праць. Полтава, 54, 76–80.
- [7] Концепція Нової української школи (2016). Вилучено з: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>.
- [8] Кузнецова, Т. А. (2011). Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда. ИТО, Иваново, 2. Вилучено з: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.
- [9] Сокол, І. М. (2016). Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти. Запоріжжя.
- [10] Статкевич, А. Г., Фенчук, О. О. Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови. Вилучено з: <http://nniif.org.ua/File/12sagvku.pdf>.
- [11] Федоров, А. В., Новикова, А. А., Колесниченко, В. Л., Каруна, І. А. (2007). Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. Таганрог: Изд-во Кучма.
- [12] Шевцова, О. Г. (2008). Веб-квест – один из наиболее эффективных способов

- применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение. ИТО-2008, Владивостокский государственный университет экономики и сервиса.
- [13] Шмідт, В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей. Вилучено з: <http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>.
- [14] Яковенко, А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании. Вилучено з: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm.
- [15] Dodge, B. (1997). Rethinking the WebQuest Taskonomy: A New Taxonomy of Authentic Constructivist Tasks. Tapped In: The online workplace of an international community of education professionals, 23.04.2008.
- [16] Dodge, B. (1997). Some Thoughts About WebQuests. Вилучено з: [https://www.scirp.org/\(S\(czeh2tfqw2orz553k1w0r45\)\)/reference/referencespapers.aspx?referenceid=465423](https://www.scirp.org/(S(czeh2tfqw2orz553k1w0r45))/reference/referencespapers.aspx?referenceid=465423).
- [17] March, T. (1998). Criteria for Assessing Best WebQuests. Best WebQuests. Yniversity Online Master Class, 04.11.2011.
- [18] Vanguri, P. R., Sunal, C. S., Wilson, E. K., Wright, V. H. (2004). WebQuests in Social Studies Education. Вилучено з: <http://www.ncolr.org/jiol/issues/pdf/3.2.5.pdf>.