

СПЕЦПРОЕКТ:

АНАЛІЗ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції

Рівне – Київ – Дніпропетровськ • 30–31 травня 2013 р.

У шести томах

Том 5

---

Наукові дослідження з педагогіки, психології та філології

Дніпропетровськ  
Видавець Біла К. О.  
2013

Самой главной задачей в области образования на сегодня является создание единого интерактивного образовательного пространства. Уже сейчас проводятся первые попытки организации такой структуры – так, в школах появляются электронные журналы, в вузах – электронные приемные. Это все упрощает взаимодействие человека с определенной областью и дает площадку для более крупных проектов. Таким проектом может являться объединение в одну информационную среду большого количества знаний и интеграция информационных образовательных систем в одну крупную сеть.

Таким образом, внедрение информационно-коммуникационных технологий в процесс образования – очень перспективное и важное направление. Оно играет роль и помощника – облегчает процесс обучения, делает его интересным, и учителя – дает человеку понятие о функциях электронной машины в современном обществе и учит его правильно работать с компьютерной техникой.

**К. пед. н. Сікора Я. Б.**

*Житомирський державний університет імені І. Франка, Україна*

### **ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБ-КВЕСТ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНФОРМАТИКИ**

Нині важливого значення набувають методи та засоби навчання, зорієнтовані не тільки на засвоєння знань і набуття навичок, але і на формування умінь самостійного й активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку і практичного застосування інформаційних ресурсів, зокрема, освітніх Інтернет-ресурсів. Одним з популярних і сучасних видів освітніх Інтернет-технологій є веб-квест.

Проблемі розробки та використання веб-квестів у навчальному процесі присвятили свої доробки М. Андреева, О. Гапеева, Б. Додж, Т. Марч, М. Шаповалова, В. Шмідт та ін.

У класичному розумінні веб-квест (web-quest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інтернет-ресурси [1]. Як зазначає В. Шмідт, 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, але й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією [2]. Веб-квест характеризується відсутністю готових до виконання знань, алгоритмів розв'язання задач, певним зануренням у пошукову діяльність і зв'язком з реальним життям.

Тематика веб-квестів, що використовуються в навчальному процесі, може бути найрізноманітнішою. М. Шаповалова розрізняє два основні типи веб-квестів: короткострокові (розраховані на одне-три заняття) і довгострокові (охоплюють декілька місяців занять, семестр або цілий навчальний рік) [3].

Структуру веб-квесту, як правило, складають чотири обов'язкові розділи:

1. Вступ – формулювання проблеми, опис теми і мети веб-квест-проекту, обґрунтування його цінності.

Згідно уявленням Т. Марча, веб-квест повинен мати інтригуючий вступ, чітко сформульоване завдання, яке провокує мислення вищого порядку, розподіл ролей, що забезпечує різні точки зору на проблему; обґрунтоване використання інтернет-джерел [4]. Обов'язково вказуються терміни проведення роботи.

2. Завдання – розподіл ролей, обов'язків учасників проекту, визначення форми представлення кінцевого результату, умов його оптимального досягнення.

Б. Доджем визначені види навчальних завдань для веб-квестів:

- переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді;
- аналіз – пошук і систематизація інформації;
- компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;
- оцінка – обґрунтування певної точки зору з проблеми;
- детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;
- переконання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;

- планування і проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов;
- самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості;
- журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів);
- творче завдання – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика;
- наукове дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел [5].

Доцільно готувати завдання різного ступеня складності для студентів з різним рівнем знань.

3. Виконання – опис процедури (етапів) роботи, ресурсів, необхідних для виконання завдання (посилання на інтернет-ресурси і будь-які інші джерела інформації, а також допоміжні матеріали, які дозволяють більш ефективно організувати роботу над веб-квестом). У той же час, викладач не повинен обмежувати студентів у самостійному доборі джерел інформації.

Фактично, у результаті навчання за цією технологією студенти повинні створити власний веб-квест – веб-сторінку (окремий документ у мережі Інтернет, який має свою адресу, або у локальній мережі навчального закладу), чи веб-сайт (група взаємопов'язаних веб-сторінок, присвячена конкретній тематиці).

4. Оцінювання – представлення критеріїв і параметрів оцінки роботи над веб-квестом з моменту оголошення завдання. Це мотивує діяльність студентів на конкретний результат, стимулює досягнення успіху. У цілому ж оцінювання студентських робіт має зводитися до таких трьох головних критеріїв: розуміння теми, результат роботи, творчий підхід.

Критерії оцінювання веб-квестів, розроблені Т. Марчем і Б. Доджем, спрямовані на визначення ступеня реалізації поставлених завдань у кожному розділі веб-квесту [4; 5]: вступ; тема завдання; порядок виконання роботи; використання інтернет-ресурсів; оцінка; висновок; дизайн.

Включення в освітній процес комп'ютерних квест-проектів з інформатики дозволяє: розвивати навички інформаційної діяльності людини; формувати

позитивне емоційне відношення до процесу пізнання, підвищити мотивацію навчання, якість засвоєння знань по предмету, що вивчається; розвивати творчий потенціал студентів; формувати вміння оволодіння стратегією засвоєння навчального матеріалу; розвивати вміння працювати з новою інформацією, вибирати істотну, висловлювати її своїми словами.

#### Список використаних джерел:

1. Гапєєва О. Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу / О. Л. Гапєєва // Науковий вісник НЛТУ України: зб. наук.-техн. праць. – 2011. – Вип. 21.1. – С. 335–340.
2. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В. В. Шмідт. – Режим доступу: <http://www.winner.se-ua.net/page26/1/10/>
3. Шаповалова М. Г. Веб-квест-технологии как одно из условий реализации деятельностного подхода в обучении информатике [Електронний ресурс] / М. Г. Шаповалова. – Режим доступу: <http://www.ito.edu.ru/2010/Rostov/1/3/1-3-7.html>
4. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests [Електронний ресурс] / T. March. – Режим доступу: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>
5. Dodge B. Rethinking the WebQuest Taskonomy: A New Taxonomy of Authentic Constructivist Tasks [Електронний ресурс] / B. Dodge. – Режим доступу: <http://www.webquest.org/act/tappedin.htm>

**Скляр Е. Ю., Артеменко Н. А.**

*Колледж ГБОУ ВПО «Ростовский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации*

#### **РОЛЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВЕБИНАРОВ В РАЗВИТИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ПЕДАГОГА СПО**

В статье представлен опыт использования Web-сервиса (FirmBook) при проведении сетевых мероприятий между педагогом и студентами.

При современном информационном развитии общества в области коммуникации для организации интерактивного общения и обучения в реальном времени в сети Интернет существует необходимость использования в образовании технических средств. Сетевое взаимодействие – это способ деятельности по совместному использованию информационных, инновационных, методических, кадровых ресурсов. Оно возможно при определенных условиях: совместная деятельность участников сети; общее информационное пространство; механизмы,