

Усата О.Ю., Бовсунівська Г.С. Використання веб-квестів у вивченні інформатики / Олена Усата, Ганна Бовсунівська // Інформаційні технології в освіті та науці: зб. наук. праць. – Вип.11. – Мелітополь: ФОП Однорог Т.В., 2019. – С.306-308.

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ У ВИВЧЕННІ ІНФОРМАТИКИ

Усата Олена Юріївна,

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри прикладної математики та інформатики

Житомирського державного університету імені Івана Франка

Бовсунівська Ганна Сергіївна,

студентка 4-го курсу фізико-математичного факультету

Житомирського державного університету імені Івана Франка

Анотація. У статті описуються деякі аспекти важливості використання веб-квестів у вивченні інформатики. Розглядається поняття веб-квесту, види, вплив на підвищення інтересу до навчання та формування сучасних компетентностей.

Ключові слова. квест, веб-квест, освітній веб-квест, медіаосвітній квест.

На даний момент комп'ютерні технології стрімко розвиваються, за рахунок цього змінюється швидкість, зміст та якість суспільного життя, що змушує застосовувати їх в усіх сферах людської діяльності. Навчальний процес не став винятком. На сьогоднішній день неможливо уявити урок інформатики без використання мультимедійних технологій. Основним джерелом інформації є Інтернет, де кожен обирає необхідну для себе інформацію. Перед вчителем постає нелегке завдання, не лише подачі навчального матеріалу, а й привернення уваги учнів до нього, адже сучасному поколінню учнів методи проведення уроків без технологічного аспекту здаються нецікавими.

Однією з інноваційних методик, що досить ефективно може бути використана на уроках у закладах загальної середньої освіти, є методика веб-квесту. Дана методика вчить не лише пізнавати, шукати розв'язки проблем, аналізувати знайдену інформацію, а й сприяє інтелектуальному розвитку школярів. Тому досить актуальним є дослідження поняття веб-квестів, підходів до їх класифікації та особливостей організації, впливу на підвищення інтересу

до навчання та формування компетентностей необхідних сучасному випускнику ЗЗСО, що й буде розглянуто у даній статті

«Quest» в перекладі з англійської мови означає «пошук». Згідно вільної Інтернет-енциклопедії «Вікіпедія», квест – один з основних жанрів ігор, що вимагають від гравця розв'язання розумових завдань для просування по сюжету. Сюжет може бути визначеним, або ж давати безліч результатів, вибір яких залежить від дій гравця [1]. Я. Биховський дає наступне визначення освітнього веб-квесту: «Освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу» [2].

Гриневич М. розглядає медіаосвітні квести, як нову й перспективну технологію в медіадидактиці [3].

Аналіз інформаційних джерел показує, що веб-квести можна поділяти на веб-квест, що призначений для одного-двох занять та веб-квест для довоготривалого вивчення матеріалу.

У інших джерелах веб-квести поділяють на:

1. Веб-квест по типу "методу проєктів" – прослідковуються основні етапи методу проєктів: всі учасники об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє проблемне завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група виконуючи завдання повинна створити новий веб-продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: вирішення проблемного питання/завдання за допомогою аналізу веб-ресурсів та створення нового веб-продукту.

2. Веб-квест по типу "змагання" – учитель створює цікавий сюжет; учні (індивідуально або колективно, згідно сюжету) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); всі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: пошук відповідей за допомогою аналізу Інтернет-джерел.

Необхідно зазначити, що один той самий квест може бути класифікований за кількома параметрами одночасно.

Деякі науковці веб-квест відносять до так званого автентичного навчання, який визначають як педагогічний підхід, що дозволяє учням досліджувати, обговорювати і усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість. Ключовими характеристиками автентичного навчання є: актуальність навчальних завдань, їх відповідність інтересам учнів; залучення учнів в дослідну діяльність; міждисциплінарний характер; тісний зв'язок з реальним життям; необмеженість навчальних ресурсів; оцінка діяльності учнів проводиться не тільки вчителем, а й зовнішніми експертами, а також іншими учнями. Таким чином, Інтернет робить навчання автентичним і ламає стіни штучності, зведені між реальним життям і класною кімнатою» [4].

Крім того, веб-квест є реалізацією конструктивістського підходу до навчання, при якому викладач виступає в ролі консультанта, організатора і координатора проблемно орієнтованої, дослідницької, навчально-пізнавальної діяльності учнів. Він створює умови для самостійної розумової діяльності учнів і всіляко підтримує їх ініціативу. У свою чергу, учні стають повноцінними співучасниками процесу навчання, розділяючи з учителем відповідальність за процес і результати навчання. Мета використання веб-квесту в освітньому процесі зводиться до формування загальнокультурних і професійних компетенцій, в тому числі інформаційних і комунікаційних. Ця технологія дозволяє також оцінювати рівень сформованості даних компетенцій, який виявляється під час оцінки індивідуального виконання завдання, групової роботи студентів, колективного обговорення проблемних питань та результатів роботи.

Ключовим розділом будь-кого веб-квесту є детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і учитель. Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму подання результату [5].

Варто зазначити, що за останні роки у мережі з'явилося досить багато методичних розробок вітчизняних та зарубіжних педагогів з веб-квестами для різних предметів, у тому числі й інформатики. Але, на нашу думку, актуальність розробки веб-квестів не зменшується, тому що курс інформатики з року в рік удосконалюється і учитель повинен зважати на особливості вивчення тем у кожному окремому класі з урахуванням особистісних якостей кожного учня.

Таким чином, зважаючи на аналіз наукових джерел та власний досвід навчання інформатиці можна впевнено сказати, що веб-квести формують ряд необхідних компетенцій й допомагають, в першу чергу, зацікавити вивчити новий матеріал, адже сучасні школярі більше цікавляться новими інтернет-технологіями, багато часу проводять у всесвітній павутині, відкладаючи у бік книги та підручники. Тому у подальшому планується розробка й активне впровадження веб-квестів у вивчення інформатики як у закладах загальної середньої, так і вищої освіти, з подальшим поетапним описанням їх розробки різними засобами.

Література

1. Квест. Матеріал з вільної Інтернет енциклопедії «Вікіпедія». URL:<http://ru.wikipedia.org/wiki/Квест>
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты. URL:<http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
3. Гриневич М. С. Медіаосвітні квести. Вища освіта України. № 3. Дод.1. Тем. вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. К.: Гнозис, 2009. С. 153 – 155.
4. Кытманова Е. А. Веб-квест как вид проектной деятельности и его использование в обучении иностранному языку. Электронный журнал «Вестн. Моск. гос. обл. ун-та». URL:http://vestnik-mgou.ru/vipuski/2011_1/stati/pdf/kytmanova_ped.pdf/
5. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. URL:http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/

