

*Синько Л. С.,  
старший викладач кафедри методики початкової та  
природничо-математичної освіти Сумського обласного інституту  
післядипломної педагогічної освіти*

*Ніколаєнко М. М.,  
старший викладач кафедри інформаційно-комунікаційних технологій  
Сумського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти*

## **ТЕХНОЛОГІЯ «ВЕБ -КВЕСТ» ЯК СУЧАСНА ДИДАКТИЧНА МОДЕЛЬ НАВЧАННЯ**

*У статті розглядається веб-квест технологія, як різновид інтерактивного навчання, та особливості її використання в навчальному процесі.*

*У статье рассматривается веб-квест технология, как один из видов интерактивного обучения, и особенности ее использования в учебном процессе.*

*The article reveals the Web quest technology as a kind of interactive learning, and its use in the educational process.*

**Актуальність та постановка проблеми.** В умовах європейської інтеграції соціально-економічного розвитку України актуального значення набувають чинники соціально-економічного розвитку, серед яких значна роль відведена модернізації системи освіти, оскільки саме вона сприяє переходу до інформаційного суспільства та формуванню пріоритетів розвитку сучасної держави

Формування нових моделей навчальної діяльності, з широким використанням інформаційних і телекомунікаційних засобів навчання є головною складовою модернізації вітчизняної системи освіти, яка передбачає заміну традиційних методів інноваційними, зміщення акцентів навчальної діяльності на інтелектуальний розвиток особистості та удосконалення навчальної діяльності суб'єктів навчального процесу. Тому одним із першочергових завдань шкільної освіти є усвідомлення суб'єктами навчання

психолого-педагогічних проблем навчально-виховного процесу та необхідності суттєвого оновлення змісту та технологій навчання. Комп'ютерні технології активно використовуються у повсякденному житті, тому проблема збереження і розвитку навчальної мотивації школярів зараз найбільш актуальною. Завдання вчителів в наші дні полягає в тому, щоб знайти вірні методи і підходи до організації навчального процесу.

**Аналіз останніх досліджень.** У Державних і галузевих освітніх стандартах математичної освіти наголошується, що «навчання повинне забезпечувати формування ключових компетентностей старшокласників, розвиток їхніх інтелектуальних, творчих, моральних, фізичних, соціальних якостей, виховання особистості, здатної до самореалізації, освіти і самоосвіти впродовж усього життя, зростання й мобільності в умовах реформування сучасного суспільства». У законі України «Про освіту» та «Національній доктрині розвитку освіти в Україні» також відзначається пріоритетним напрямком подальше вдосконалення фахової підготовки учителя по використанню нових методик та інноваційних технологій у відповідності до соціального замовлення.

Розвиток комп'ютерних технологій, особливо Інтернет-технологій, дає потужний імпульс розвитку освіти. Однією з таких технологій є технологія «веб-квест» (особливий тип пошукової діяльності, яку учні змогли б здійснювати за допомогою Інтернету).

Вітчизняними та зарубіжними педагогами досліджуються різні підходи до визначення поняття «веб-квесту», форми і етапів роботи з веб-квестами. Розробниками «веб-квесту» як навчального завдання вважають Берні Доджа (Bernie Dodge) і Тома Марча (Tom March) з Державного університету Сан-Дієго, які деталізували поняття та представили ряд теоретичних формулювань, що допомагають глибше проникнути в суть «веб-квесту». Особливості реалізації інноваційної технології розкривають вітчизняні науковці М. Андрєєва [1], Я. Биховський [2], Н. Миколаєва [7], які досліджували поняття та розглядали освітні квест-проекти як метод і засіб розвитку навичок

інформаційної діяльності учнів в освітньому середовищі. Дослідженням цієї проблеми також присвячені праці Т. Кузнецової [6], О. Гринько [5, с. 28], Е. Ван Лоо [3].

Мета дослідження: обґрунтувати доцільність системного використання технології «веб-квест» як нової педагогічної моделі навчання та дослідити умови, що забезпечують ефективне формування готовності вчителя до здійснення інноваційної діяльності.

Постановка завдань: дослідити підходи до поняття «веб-квесту» зарубіжних і вітчизняних педагогів та розглянути специфіку використання даної технології для організації в навчального процесу».

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Ми живемо в епоху інформаційно комп'ютерних технологій, коли Інтернет проникає в усі сфери життєдіяльності людства. Усвідомлюючи цей факт, педагоги прагнуть активно використовувати нові технічні досягнення в навчальних цілях. Однією з таких спроб стало винахід веб-квесту, особливого типу пошукової діяльності, яку учні змогли б здійснювати за допомогою Інтернету.

О. Пометун визначає такі основні ознаки інтерактивної моделі навчання. Це навчання, яке змінює взаємодію педагога і учнів: активність педагога поступається місцем активності учнів, а завдання учителя полягає у створенні умов для їхньої ініціативи. Це навчання через досвід, яке повинне супроводжуватися набуттям учасниками конкретного досвіду, його осмислення, рефлексію, застосування на практиці. І, нарешті, це – діалогове навчання, під час якого здійснюється активна взаємодія вчителя та учнів, учнів між собою.

Сутність інтерактивного навчання полягає у тому, що це – співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), в якому учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами освітнього процесу; розуміють, що саме вони роблять, аналізують та усвідомлюють, що вони знають, вміють і яку діяльність здійснюють [5].

Мета залучення учнів до роботи у «веб-квесті» – організація грамотної пошукової діяльності учнів в Інтернеті для виконання навчального проекту. Поява Інтернету та його широке поширення змусили педагогів шукати шляхи ефективного використання цієї технології. Оскільки вільний пошук в Інтернеті має вельми сумнівну навчальну цінність, необхідно було розробити спосіб приведення інтернет-ресурсів відповідно до дидактикою навчання.

До інтерактивного навчання можна віднести і технологію «веб-квест». «Веб-квест» від англійського "web-quest" – «Інтернет-пошук». Вперше термін «web-квест» (WebQuest) був запропонований влітку 1995 року Берні Доджем (BernieDodge), професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США). Вчений розробляв інноваційні програми Internet для інтеграції в навчальний процес при викладанні різних навчальних предметів на різних рівнях навчання. Слово Web (з англ.) – павутина, мережа. Слово Quest (з англ.) – дослідження, пошуки. Отже, WebQuest можна перекласти з англійської мови, як пошуки в павутині, в мережі.

Таким чином «веб-квест» являє собою сайт в мережі Internet, який міститиме в собі інформацію з якої-небудь певної теми або розділу навчального предмета, при цьому велика частина знайденої інформації знаходиться у вигляді гіперпосилань на ті web-сторінки, на яких вона розташовується.

В роботах вітчизняних вчених немає єдиного погляду на сутність поняття «веб-квест», що й не дивно, оскільки, будучи порівняно новою технологією в педагогіці, «веб-квест» ще не пройшов стадію теоретичного обґрунтування. За різними тлумаченнями поняття «веб-квест» вітчизняними педагогами «веб-квестом» може бути певний вид навчальних інтернет-матеріалів або освітній сайт, створений для самостійної дослідницької роботи учнів (зазвичай в групах) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки.

Отже, «веб-квест» – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу. Розробляються такі «веб-квести» для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в навчальному процесі.

Веб-сайт, створений спеціально для квесту, покликаний послідовно організувати кожен етап роботи учнів. На сайті розміщується інформація наступного роду: загальний опис і завдання квесту, етапи та терміни виконання завдань, форма представлення результату, список інформаційних ресурсів (адреси веб-сайтів, тематичних дискусійних груп, форумів і чатів), критерії оцінки результатів роботи. Результати квесту, залежно від досліджуваного матеріалу, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, есе, веб-сторінки.

Вітчизняні науковці «веб-квестом» також називають сценарій організації проектної діяльності учнів по будь-якій темі з використанням ресурсів мережі Інтернет.

Під поняттям «веб-квест» в даний час в педагогіці розуміється освітній web-сайт в мережі Internet, в якому частина або вся інформація, з якою працюють учні, знаходиться на різних web-сайтах.

Очевидно, що внаслідок недостатньо правильного розуміння «веб-квесту» світовим вчительським співтовариством, про що свідчать численні публікації, що включають визначення «веб-квесту», виникає необхідність звернутися до розробників технології.

«Веб-квест», на думку Т. Марча, – це «побудована за типом опорних фактів навчальна структура, що використовує посилання на суттєво важливі ресурси в Інтернеті і автентичну задачу з тим, щоб мотивувати учнів до дослідження якої-небудь проблеми з неоднозначним рішенням, розвиваючи тим самим їх вміння працювати як індивідуально, так і в групі (завершальному етапі), у веденні пошуку інформації та її перетворення в більш складне знання (розуміння)» [9].

Т. Марч, який розглядає «веб-квест» в аспекті когнітивної психології, стверджує, що цей вид пошукової діяльності потребує надання учителем підказок, які покликані допомогти учням правильно скласти план дослідження, залучати їх до вирішення проблеми, спрямувати увагу на найсуттєвіші аспекти вивчення даної проблеми.

В методичному сенсі «веб-квести» не є чимось абсолютно новим. Але вони являють собою спосіб інтеграції ряду методичних стратегій, які в значній мірі використовують Інтернет. «Веб-квест» як освітня технологія спирається на конструктивістський підхід до навчання. Відповідно до даного підходу, вчитель-конструктивіст, насамперед, – консультант, організатор і координатор 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.

Згідно з критеріями оцінки якості «веб-квесту», розробленим Т. Марч, хороший освітній квест повинен мати інтригуючий початок, проблему, чітко сформульоване завдання, яке провокує мислення вищого порядку, розподіл ролей, яке забезпечує різні кути зору на проблему, обґрунтоване використання інтернет-джерел. Кращі приклади «веб-квестів» обов'язково демонструють зв'язок з реальним життям, їх висновок безпосередньо пов'язаний з проблемою та завданнями, підсумовує пізнавальні навички, та можливість застосування їх в інших дисциплінах або областях [9].

У ході організації роботи школярів над «веб-квестами» реалізуються наступні цілі: освітня, розвиваюча, виховна.

«Веб-квест», використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань, так як в процесі роботи над «веб-квестом» розвивається ряд компетенцій: використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань; самонавчання і самоорганізація;

роботу в команді; вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації.

Учені дають різні класифікації «веб-квестів». Розробники «веб-квесту» як навчального завдання Берні Додж (Bernie Dodge) і Том Марч (Tom March) з

Державного університету Сан-Дієго) розглядають два види «веб-квестів»: короткостроковий і довгостроковий.

Метою короткострокових проектів є набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над короткочасним «веб-квестом» може займати від одного до трьох сеансів. Довгострокові «веб-квести» спрямовані на розширення і уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим «веб-квестом», учень повинен вміти вести глибокий аналіз отриманих знань, вміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи по темі. Робота над довгостроковим «веб-квестом» може тривати від одного тижня до місяця (максимум два) [9].

«Веб-квести» можуть охоплювати як окрему проблему, навчальний предмет, тему, так і бути міжпредметних, Берні Додж виділяє три принципи класифікації «веб-квестів»: за тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові; за предметного змісту: монопроекти і міжпредметні веб-квести, за типом завдань, що виконуються учнями.

Робота над «веб-квестом» допомагає організувати активну самостійну або групову пошукову діяльність учнів, сприяє розвитку творчого мислення і навичок вирішення проблем, дає можливість здійснити індивідуальний підхід, тренує розумові здібності (пояснення, порівняння, класифікація, виділення загального і часткового, тощо). Таким чином, можна сказати, що в технології «веб-квесту» закладений діяльнісний підхід.

За останній час розробки в галузі створення та впровадження «веб-квестів» значно розширилися. Проте варто відзначити, що модернізація існуючих «веб-квестів» і впровадження нових структурних елементів привели до розмиття чітких меж між видами «веб-квестів». На сьогоднішній день розрізняють дванадцять видів «веб-квестів», класифікація яких заснована на 12 типах завдань.

Наприклад, *Compilationtasks* – завдання зі збору даних, найпростіший «веб-квест», оскільки мета полягає в перегляді певних ресурсів Інтернету і виборі інформації необхідної для будь-якої обробки.

Мета «веб-квесту» Judgementtasks – завдання, на думку, полягає в зборі даних про конкретну подію для подальшої презентації своєї думки.

Завдання «веб-квесту» Retelling tasks – завдання на переказ, спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу. При груповому проходженні «веб-квеста» можна розділити обов'язки.

«Веб-квест»Persuasiontasks – завдання на переконливість, передбачає роботу над вигаданою ситуацією, яка передбачає складання переконливої розповіді для своєї аудиторії.

«Веб-квест»Mysterytasks – детективні завдання, передбачає участь у захоплюючому розслідуванні, у різних ролях, які допоможуть навчитися аналізувати інформацію з різних точок зору і в кінцевому підсумку написати переконливе есе на захист своєї позиції.

«Веб-квест»Creativetasks – творчі завдання, мета якого полягає в створенні кінцевого продукту специфічного формату (твір, малюнок, діаграма, радіопостановка і т.д.).

«Веб-квест»Journalistictasks – журналістські завдання, виконання якого допоможе учню приміряти на себе роль журналіста, вони збирають інформацію, підсумовують її, і представляють у вигляді статті або репортажу.

«Веб-квест»Design tasks – дизайн-завдання, спрямовані на створення певного, заздалегідь затвердженого продукту. Прикладом дизайн-завдання може служити створення брошури для нового туристичного агентства, здатної допомогти туристам з найменшими витратами запланувати собі відпочинок в екзотичній країні.

«Веб-квест»Analyticaltasks – аналітичні завдання, який пропонує зробити аналіз будь-якого явища для встановлення причинно-наслідкових відносин і т. д.

«Веб-квест»Scientifictasks – наукові завдання, які ґрунтуються як на вигаданих фактах, так і на реальних. Ці завдання показують, як насправді працює наука.



Також учені розглядають такі види «веб-квестів», як Self-knowledgetasks – завдання на самопізнання, Consensustasks – завдання на згоду і одностайність та інші.

Етапи роботи над «веб-квестом» включають в себе початковий, рольовий та заключний етапи.

**Початковий етап (командний) «веб-квест» технології.** Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1–4 людини на 1 роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами. На цьому етапі опрацьовується основна інформація, ключові поняття, а також визначаються завдання (мета, умови, проблему та шляхи її вирішення), над яким і будуть міркувати учні. Завдання повинне спрямовувати учнів на ряд конкретних дій для вирішення проблеми та планування дій для реалізації завдань проекту (поетапний опис ходу роботи, розподіл ролей, обов'язків кожного учасника, посилання на інтернет-ресурси, кінцевий продукт). На цьому етапі необхідно дати вказівки, як саме учні будуть виконувати завдання (порядок виконання і сортування інформації) та оцінювати завдання у відповідності з певними стандартами (шкала для самооцінки і критерії оцінки викладача) та яким чином будуть робити висновки.

**Рольовий етап «веб-квест» технології.** Учасники одночасно, відповідно до обраних ролями, виконують завдання. Так як мета роботи не змагальна, то в процесі роботи над «веб-квестом» відбувається взаємне навчання членів команди вмінням роботи з комп'ютерними програмами та Інтернет. Індивідуальна робота в команді на загальний результат. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети – створення сайту.

Завдання даного етапу: пошук інформації по конкретній темі; розробка структури сайту; створення матеріалів для сайту; створення веб-сайту.

**Заключний етап «веб-квест» технології.** За результатами дослідження проблеми формулюються висновки і пропозиції (узагальнення результатів, підведення підсумків, чому навчилися, які навички придбали; можливі риторичні питання або питання, які мотивують подальше дослідження теми). Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використовуваної інформації, її ставлення до заданої теми, критичний аналіз, логічність, структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність, професіоналізм подання. В оцінці результатів беруть участь як викладачі, так і учні шляхом обговорення або інтерактивного голосування [7; 9]. За результатами дослідження проблеми формулюються висновки і пропозиції. Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використовуваної інформації, її ставлення до заданої теми, критичний аналіз, логічність, структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність, професіоналізм подання.

Як видно, основним методичним завданням вчителя на шляху створення «веб-квесту» залишається продуманість змісту, вибір теми і постановка задачі. Складність у створенні «веб-квесту» полягає у відборі якісних і тематично релевантних сайтів, відповідних також рівнем підготовки та психологічним і віковим особливостям учнів.

Розміщення «веб-квестів» у мережі дозволяє значно підвищити мотивацію учнів на досягнення найкращих навчальних результатів

Важливим етапом будь-якого «веб-квесту» є розроблені критерії оцінювання, за допомогою яких, учасники проекту оцінюють самих себе та товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і учитель.

Критерії повинні відповідати типу завдання, цілям і видам діяльності і в рівній мірі враховувати: досягнення заявленої мети; якість виконання роботи; якість процесу виконання роботи; зміст; складність завдання.

Вчителі використовують цю технологію як один із способів успішного використання Інтернету на уроках. Найбільшого поширення модель отримала в

Бразилії, Іспанії, Китаї, Австралії, Голландії та Америці. У нашій країні дана технологія тільки починає своє розповсюдження. Завдяки ж освітнім сайтам, які припускають творчу, захоплюючу, групову роботу процес навчання стає цікавішим і, отже, ефективнішим.

Проведення проектної роботи за допомогою мережевих ресурсів має ряд певних переваг, а для вчителів, які вперше використовують Інтернет на уроці, технологія веб-квестів – відносно легкий спосіб навчитися користуватися Всесвітньою павутиною в освітніх цілях: «веб-квести» дають учителю якісний зразок того, як проводити проектну роботу; модель роботи з «веб-квестами» використовують величезне число вчителів в самих різних країнах, тому в мережі можна знайти багато цікавих розробок.

**Висновки.** Необхідні принципово нові підходи до організації навчання, як учня так і учителя, виникає необхідність корінного перегляду усієї системи навчання, яка б передбачала появу принципово нових методик навчання.

Одним з перспективних напрямів формування інформаційних і комунікаційних компетенцій є технологія освітніх веб-квестів (WebQuest).

Використання для організації навчального процесу методу проектів, мережевих ресурсів та технології освітніх веб-квестів має ряд певних переваг:

- «веб-квести» дають учителю зразок того, як організувати проектну роботу;
- в мережі можна знайти багато цікавих розробок, почати можна з вибору готового продукту і використовувати його без змін (чи, може, злегка змінивши);
- в Інтернеті є шаблони, які можуть бути досить корисні вчителям, бажаючим створювати свої власні «веб-квести», різні завдання, які підходять до запропонованої технології, масу методичних порад для вчителів про те, як і де знайти корисні сайти при створенні «веб-квесту», а також список пошукових систем та інструкції щодо їх використання;

- учитель складає список сайтів, які учні використовують при виконанні проекту, в результаті чого вони витрачають менше часу на пошук необхідної інформації, ніж на виконання завдання;

- багато учнів будуть із задоволенням працювати за цією технологією для підвищення рівня володіння іноземною мовою.

Варто відзначити, що поруч із перевагами існують проблеми, які виникають при реалізації технології web-квестів: для виконання проекту учні повинні мати доступ в мережу; технологія веб-квестів вимагає від дітей і дорослих певного рівня комп'ютерної грамотності; повільний Інтернет може обмежувати тип завантажуваних ресурсів (наприклад, відеоматеріалів); багато «веб-квестів», які можна знайти в Інтернеті, створені за кордоном, тому їх необхідно адаптувати до конкретних умов навчання.

### **Список використаної літератури**

1. Андреева М. В. Технології веб-квест у формуванні комунікативної та соціокультурної компетенції / Андреева М. В. // Інформаційно-комунікаційні технології у навчанні іноземних мов : тези доповідей I Міжнародної науково-практичної конференції. – М., 2004.

2. Биховський Я. С. Освітні веб-квести ;-[Електронний ресурс] / Биховський Я. С. // Інформаційні технології в освіті : матеріали міжнародної конференції. – Режим доступу : <http://ito.bitpro>.

3. Ван Лоо Е., Брон Ж. Т., Янсен Ю. Експерименти в навчанні російській мові, заснованому на завданнях (task-based learning): ярмарок мов і веб-квест з російської мови та країнознавства / Ван Лоо Е., Брон Ж. Т., Янсен Ю. // Російське слово у світовій культурі : матеріали X конгресу МАПРЯЛ. Круглі столи : збірник доповідей і повідомлень. – СПб., 2003.

4. Вікіпедія [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.wikipedia.org>.

5. Гринько О. О. Формування пізнавальної самостійності учнів у навчальному процесі / Гринько О. О. // Гуманізація навчально-виховного

процесу : науково-методичний збірник праць. – Слов'янськ, 1999. – Вип. VI. – С. 165–166.

6. Кузнецова Т. А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда [Електронний ресурс] / Кузнецова Т. А. – Режим доступу : <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.

7. Миколаєва Н. В. Освітні квест-проекти як метод і засіб розвитку навичок інформаційної діяльності учнів [Електронний ресурс] / Миколаєва Н. В. // Питання Інтернет-освіти. – 2002. – № 7. – Режим доступу : [http://vio.fio/vio\\_07](http://vio.fio/vio_07).

8. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995–1997 [Електронний ресурс] / Dodge B. – Режим доступу : [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html).

9. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995–2001 [Електронний ресурс] / March T. – Режим доступу : <http://ozline/learning/webtypes.html>.