

**ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ «ВЕБ-КВЕСТ» У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ**

**Постановка проблеми.** Однією з домінуючих тенденцій цивілізації XXI століття є глобальна інформатизація суспільства. Відповідно до цього відбувається інформатизація освіти, що передбачає використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) з метою вдосконалення методичної системи навчання, орієнтованої на розвиток інтелектуального потенціалу студентів, здійснення інформаційної діяльності та інформаційної взаємодії в навчальному процесі; управління освітою, в тому числі, в умовах локальних і глобальних мереж; реалізацію психолого-педагогічної діагностики рівня навченості студентів на базі комп'ютерного тестування та ін. Значно зростає роль навчальних закладів у підготовці фахівців до самостійного прийняття рішень, дій, самостійної професійної діяльності у високорозвинутому інформаційному середовищі.

Нині у ВНЗ практично всі студенти користуються сучасними ІКТ, що спрощує для них процес пошуку інформації, обробки її та представлення в різноманітних презентаційних формах. Використання комп'ютера як інструменту творчої діяльності сприяє досягненню таких цілей:

- підвищення мотивації до самоосвіти;
- формування нових компетенцій;
- реалізація креативного потенціалу;
- підвищення особистісної самооцінки;
- розвиток особистісних якостей.

Ураховуючи те, що вища освіта України побудована відповідно до вимог Болонської конвенції, де особлива увага приділяється самостійній роботі студентів, яка потребує підвищення та інтеграції видів і форм організації навчальної діяльності студентів, що висуває і робить актуальним питання підвищення ефективності навчального процесу. Інтегрування інформаційно-комунікаційних технологій з педагогічною системою організації навчальної діяльності, дозволяє розширити навчальні можливості студентів, здійснити вибір і організацію індивідуальної траєкторії навчання. Широке використання засобів ІКТ, ефективне використання їх можливостей має суттєвий вплив на формування ІКТ-компетенції всіх учасників навчального процесу.

**Аналіз попередніх досліджень** свідчить, що інтенсивний розвиток ІКТ, активне впровадження Інтернету в навчальний процес привели до появи нових технологій використання Інтернету для розв'язування навчальних завдань – електронне навчання, веб-квести та ін. Цією проблемою опікувалися науковці Університету в Сан-Дієго (США): Б. Додж, Т. Марч та вчені Я. Биковський, Н. Ніколаєва, Є. Полат, О. Пометун, І. Роберт та ін.

**Мета статті** полягає в розгляді використання технології «Веб-квест» в процесі формування в майбутніх фахівцях компетенцій: ІКТ та самоосвітньої як складових їхньої професійної компетентності.

**Виклад основного матеріалу.** Нині є багато педагогічних технологій навчання, що забезпечують формування ІКТ-компетенції, самостійну роботу студентів, самоосвітньої компетенції з урахуванням значних обсягів інформації, необхідності їх обробки та передачі, що потребує інтеграції цих педагогічних технологій з ІКТ, використанням Інтернет та відповідних мережних технологій.

Ефективне використання можливостей, що реалізуються на базі технологій і засобів ІКТ сприяє формуванню ІКТ-компетенції майбутніх фахівців як однієї зі складових їхньої професійної компетентності.

ІКТ-компетенція студента – це його готовність використовувати в практичній діяльності знання, уміння та навички в галузі ІКТ для:

- доступу до інформації (знання того, де і яким чином здійснювати пошук і одержання інформації);

- обробка інформації;
- інтеграція інформації;
- оцінка інформації;
- створення інформації [3, с. 66].

Упровадження компетентнісного підходу в навчальний процес ВНЗ потребує пошуку нових форм представлення навчального матеріалу, крім того, враховуючи той факт, що у ВНЗ особливе місце займає дослідницька робота студентів, заслуговує на увагу інтеграція методу проектів з ІКТ, а також з використанням Інтернету та рольових ігор. Такий вид проектної діяльності називають веб-квестом.

Концепція «веб-квест» була запропонована Б. Доджем – професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США) у 1995 р.

**Веб-квест** (webquest) у педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету [3, с. 34].

Веб-квести організовані засобами веб-технологій у середовищі WWW за своєю організацією є досить складними; вони спрямовані на розвиток у студентів навичок аналітичного і творчого мислення; викладач має володіти високим рівнем предметної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетентності.

Таким чином, веб-квест поєднує в собі ідеї проектного методу та ігрових технологій у середовищі WWW засобами веб-технологій.

За своєю суттю, основою веб-квестів є проектна методика, що орієнтована на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу. Цей метод органічно сполучається з груповим підходом до навчання (cooperative learning). Проектна діяльність найбільш ефективна, якщо її вдається пов'язати з програмним матеріалом, значно розширюючи і поглиблюючи знання студентів у процесі роботи над проектом. Метод проектів завжди передбачає розв'язання проблеми, причому розв'язок якої не обмежується однією темою. Розв'язання значимої проблеми сприяє тому, що вдається переключити увагу студентів з форми вислову на її зміст. Студенти зайняті тим, як розв'язати проблему, які знайти раціональні способи її розв'язку, де знайти переконливі аргументи, що доводять правильність обраного шляху.

Методологічною основою веб-квеста є активне навчання, що створює передумови для перетворення нової інформації, яку одержали студенти, в нові знання, котрі вони можуть використовувати.

За думкою Є. Полат, веб-квест повинен мати наступну структуру:

- вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квеста, план роботи або огляд усного квеста);
- центральне завдання (завдання, питання, на які студенти мають знайти відповідь у межах самостійного дослідження, який підсумковий результат має бути досягнутий);
- список інформаційних ресурсів, які можна використати під час досліджень, у тому числі ресурси Інтернет;
- опис основних етапів роботи; керівництво до дії;
- висновок (підсумки дослідження, питання для подальшого розвитку теми) [4, с. 45].

Розглянута інтерактивна методика веб-квестів учить знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі, її використання є нескладним, не потребує завантаження додаткових програм або отримання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише комп'ютер з доступом до Інтернету.

Веб-квести можуть бути короткотривалими і довготривалими. Метою короткотривалих проектів є одержання знань та здійснення їх інтеграції в свою систему знань.

Довготривалі веб-квести спрямовані на розширення та уточнення понять. На завершальному етапі роботи над довготривалим Веб-квестом студент повинен уміти здійснювати глибокий аналіз одержаних знань, вміти трансформувати їх, володіти матеріалом таким чином, щоб створити завдання з метою роботи над даною темою.

Робота над довгостроковим веб-квестом може тривати від одного тижня до двох місяців. Веб-квести краще використовувати для роботи в міні-групах, проте існують веб-

квести, які використовуються окремими студентами. Веб-квести можуть бути з окремого предмету або бути між предметними, міждисциплінарними, які вважаються найбільш ефективними.

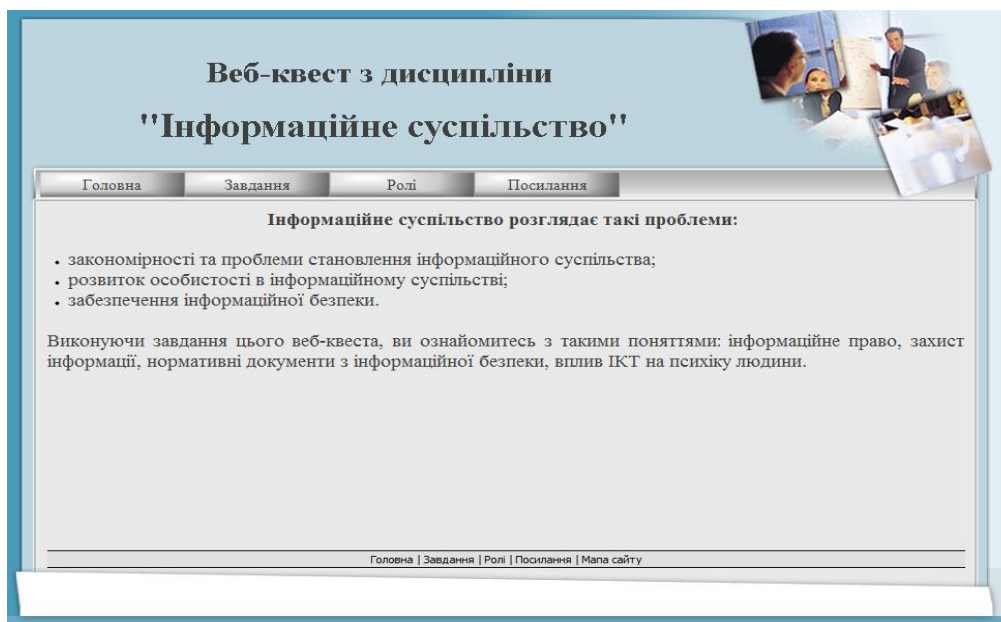


Рис. 1. Головна сторінка Веб-квесту

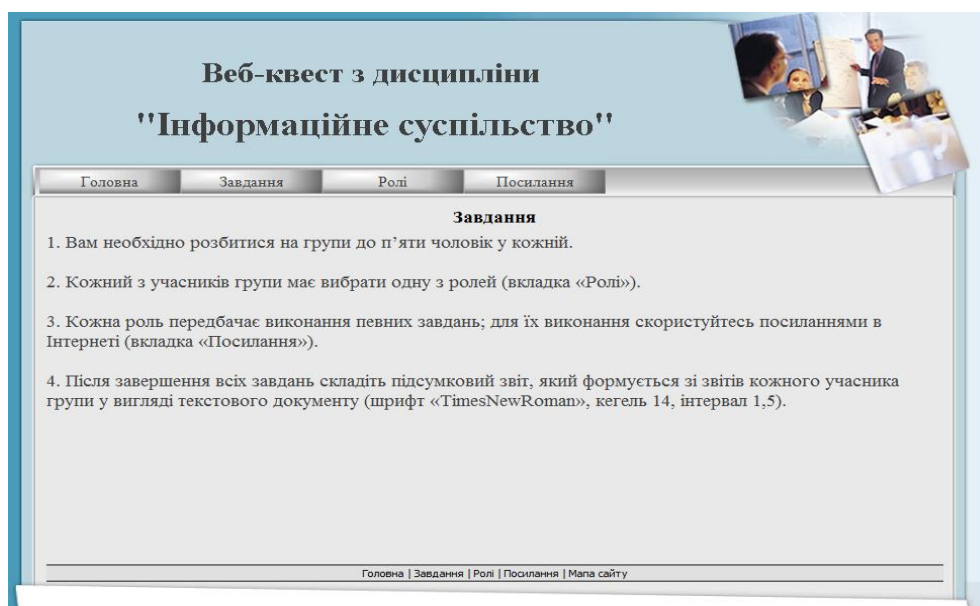


Рис. 2. Сторінка «Завдання»

# Веб-квест з дисципліни "Інформаційне суспільство"



Головна

Завдання

Ролі

Посилання

## Ролі

### Системний адміністратор

Ви системний адміністратор, який займається вивченням захисту інформації та програмного забезпечення.

#### Завдання:

1. Провести огляд засобів захисту інформації (програмні, апаратні, технічні). Розкрити особливості кожного із засобів.
2. Розглянути програмне забезпечення (ліцензійне, вільне, умовно-безкоштовне), навести приклади програм. Результат оформити у вигляді таблиці.
3. Підготувати звіт у формі текстового документу. Вимоги до оформлення: шрифт «TimesNewRoman», кегель 14, інтервал міжстрічковий 1,5.

### Юрист

Ви працюєте юристом, який займається вивченням інформаційного права та інформаційною безпекою.

#### Завдання:

1. Розглянути поняття «інформаційне право» та «інформаційна безпека».
2. Перерахувати нормативні документи, нормативно-правові акти інформаційного права в Україні.
3. Розглянути стандарти безпеки в Інтернеті.
4. Підготувати звіт у формі текстового документу.

### Політолог

Ви працюєте політологом, який займається вивченням державної інформаційної політики України.

#### Завдання:

1. Розглянути концепцію державної інформаційної політики України: поняття, цілі, задачі, принципи.
2. Перерахувати об'єкти державної інформаційної політики України, навести їх коротку характеристику. Оформити у вигляді таблиці.
3. Дати відповідь на запитання: «Нащо потрібна державна інформаційна політика?». Відповідь представити у вигляді есе обсягом не менше однієї сторінки.
4. Підготувати звіт у формі текстового документа.

### Психолог

Ви працюєте психологом, який займається вивченням інформаційно-психологічної безпеки особистості та впливу комп'ютерних технологій на психіку людини.

#### Завдання:

1. Розглянути поняття «інформаційно-психологічна безпека особистості», скласти список основних джерел інформаційно-психологічного впливу на людину і розкрити коротко їх сутність.
2. Розглянути вплив комп'ютерних технологій на психіку людини. Інтернет-залежність: поняття, причини виникнення та шляхи розв'язання. Надто велика зацікавленість комп'ютерними іграми: причини виникнення та шляхи розв'язання.
3. Підготувати звіт у формі текстового документу.

### Історик

Ви працюєте істориком, який займається вивченням інформаційного суспільства як історичною фазою можливого розвитку цивілізації і стану розвитку інформаційного суспільства в Україні.

#### Завдання:

1. Розглянути інформаційні революції та їх роль і місце в історії розвитку цивілізації. Оформити у вигляді таблиці з наступними стовпчиками: революції / причина / наслідки /
2. Знайти поняття інформаційного суспільства, розкрити основні характеристики інформаційного суспільства та його відмінні риси.
3. Вияснити, який стан інформаційного суспільства на Україні.
4. Дати відповідь на запитання: «Чи досягла Україна рівня інформаційного суспільства?». Відповідь представити у вигляді есе на одну сторінку.
5. Підготувати звіт у формі текстового документа.

Головна | Завдання | Ролі | Посилання | Мапа сайту

Рис. 3. Сторінка «Ролі»

# Веб-квест з дисципліни "Інформаційне суспільство"



Головна

Завдання

Ролі

Посилання

## Посилання

### Для системного адміністратора:

- <http://infosecmd.narod.ru/gl4.html>
- <http://ru.wikipedia.org/wiki/Shareware>
- <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/701427>
- <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/2192>
- <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/674445>
- [http://www.softmark.ru/services/license\\_software/](http://www.softmark.ru/services/license_software/)
- <http://linux.armd.ru/ru/distros/>

### Для юриста:

- <http://bre.ru/security/10808.html>
- <http://www.internet-law.ru/law/info.htm>
- [http://www.i-u.ru/biblio/archive/kopilov\\_iform/01.aspx](http://www.i-u.ru/biblio/archive/kopilov_iform/01.aspx)

### Для політолога:

- <http://psyfactor.org/lib/psywar25.htm>
- [http://www.nbu.gov.ua/law/98ru-gip.html#2\\_6](http://www.nbu.gov.ua/law/98ru-gip.html#2_6)
- <http://www.nbu.gov.ua/law/98ru-gip.html>

### Для психолога:

- [http://www.myvibor.ru/poleznoe\\_info/psihika/psihika18.php](http://www.myvibor.ru/poleznoe_info/psihika/psihika18.php)
- <http://snn735.pochta.ru/internet.html>
- <http://bookap.info/psywar/grachev/gl7.shtm>
- <http://bookap.info/psywar/grachev/gl6.shtm>

### Для історика:

- [http://society.polbu.ru/kopylov\\_pravo/ch01\\_i.html](http://society.polbu.ru/kopylov_pravo/ch01_i.html)
- [http://www.ssti.ru/kpi/informatika/Content/biblio/b1/inform\\_man/gl\\_1\\_1.htm](http://www.ssti.ru/kpi/informatika/Content/biblio/b1/inform_man/gl_1_1.htm)
- <http://www.scrf.gov.ru/documents/87.html>
- <http://www.admhmao.ru/inform/law/koncept1.htm#00>
- [http://society.polbu.ru/kopylov\\_pravo/ch01\\_i.html](http://society.polbu.ru/kopylov_pravo/ch01_i.html)

Головна | Завдання | Ролі | Посилання | Мапа сайту

**Рис. 4. Сторінка «Посилання»**

Схарактеризуємо практичну значущість використання представленої технології веб-квесту:

- формування і прояв комунікативної компетенції;
- формування і прояв самоосвітньої компетенції;
- можливість оцінювання рівня сформованості компетентностей. Об'єктами оцінки є результати діяльності студентів, учнів, презентація продукту, а також спостереження за способами діяльності, володіння якими демонструють студенти в процесі роботи в групі або під час проведення консультацій;
- можливість формування в студентів, учнів компетентності щодо вирішення проблем, а також освоєння способів діяльності.

Характерними особливостями Веб-квесту, що відрізняють його від інших технологій, зокрема від методу проектів, є такі: перш за все, заздалегідь визначаються ресурси, в яких є інформація, необхідна для розв'язання проблеми. По-друге, веб-квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати учень для одержання необхідного результату. По-третє, обов'язковою складовою цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, котрі зможуть набуті студенти, які виконують даний веб-квест. По-четверте, однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань.

Наведемо приклад розробки веб-квеста, його деяких розділів, що призначені для студентів 3 і 4 курсів за спеціальностями: «Технологічна освіта і основи інформаційних технологій», «Технологічна освіта і основи підприємництва», «Технологічна освіта і основи дизайну», «Математика», «Фізика».

Веб-квест може бути використаний як і методичне забезпечення самостійної роботи студентів університету, коледжу.

Наведемо приклад Веб-квесту з предмету «Інформаційне суспільство». **Висновок.** Нині в різних сферах діяльності відчувається нестача фахівців, які здатні самостійно та в команді розв'язувати виникаючі проблеми, робити це за допомогою Інтернету. Тому навчання майбутніх фахівців у проектній діяльності – веб-квесті в інтеграції з іншими педагогічними технологіями сприятимуть підвищенню мотивації навчання, активному процесу одержання знань, умінню знаходити необхідну інформацію, використовувати різноманітні інформаційні джерела, запам'ятовувати, здійснювати пошук розв'язків, розв'язувати певні завдання і проблеми, організувати себе до роботи. У цьому веб-квесті сприяють підвищенню якості освіти та професійної підготовки майбутніх фахівців у ВНЗ.

## Література:

1. Быковский Я. С. Образовательные квест-проекты / Я. С. Быковский // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа : – <http://ito.bitpro.ru/1999>
2. Интернет в гуманитарном образовании : учеб. пособие для студ. высш. уч. завед. ; под. ред. Е. С. Полат, А. Е. Петров, М. В. Моисеева. – М. : Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 2001. – С. 272.
3. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-госарій : навчальний посібник для студентів, викладачів / М. Ю. Кадемія, Л. С. Євсюкова, Т. В. Ткаченко. – Львів : Вид-во «СПОЛОМ», 2011. – 196 с.
4. Николаева Н. В. Образовательные веб-квесты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – №7 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://vio.fio.ru\\_07](http://vio.fio.ru_07)

*У статті розглядається формування в майбутніх фахівцях ІКТ, самоосвітньої компетенції як складових професійної компетентності на основі використання проектної технології Веб-квеста.*

**Ключові слова:** Веб-квест, ІКТ-компетенція, компетенції, проектна діяльність, професійна компетентність.

*В статье рассматривается формирование у будущих специалистов ИКТ, самообразовательной компетенции как составляющих профессиональной компетентности на основе использования проектной технологии Веб-квеста.*

**Ключевые слова:** Веб-квест, ИКТ-компетенция, компетенции, проектная деятельность, профессиональная компетентность.

*Formation of self-educative competence as a constituent part of professional competency on the basis Web-quest project technology usage has been considered in the article.*

**Keywords:** Web-quest, IT-competence, competences, project activity, professional competency.