

Тимченко Олена Вікторівна,
*викладач природничих дисциплін Комунального вищого
навчального закладу Київської обласної ради
«Білоцерківський гуманітарно-педагогічний коледж»*

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ «ВЕБ-КВЕСТ» ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Анотація. У статті розглянуто сутність квесту як сучасної інноваційної педагогічної технології, особливості його упровадження в освітній процес. Узагальнено інформацію про види квестів. Визначено роль веб-квестів у розвитку мислення студентів. Обґрунтовано можливість використання веб-квесту з метою організації самостійної роботи студентів в контексті компетентнісного підходу. Розглянуто практичні аспекти упровадження веб-квестів у процесі вивчення природничих дисциплін.

Ключові слова: квест, веб-квест, технологія, інформаційно-комунікаційні технології, компетентнісний підхід, самостійна робота.

Тимченко Елена Викторовна

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «ВЕБ-КВЕСТ» ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Анотація. В статье рассмотрена сущность квеста как современной инновационной педагогической технологии, особенности его внедрения в образовательный процесс. Обобщена информация о видах квестов. Определена роль веб-квестов в развитии мышления студентов. Обоснована возможность использования веб-квеста для организации самостоятельной работы студентов в контексте компетентностного подхода. Рассмотрены практические аспекты внедрения веб-квестов в процессе изучения естественных дисциплин.

Ключевые слова: квест, веб-квест, технология, информационно-коммуникационные технологии, компетентностный подход, самостоятельная работа.

Olena Tymchenko

THE USE OF TECHNOLOGY «WEBQUEST» IN ORGANIZING STUDENTS' SELF-EDUCATIONAL ACTIVITY

Annotation. The article deals with the essence of the quest as a modern innovative pedagogical technology, peculiarities of its introduction into the educational process. Information on quest types is generalized. The role of web quests in the development of students' thinking is determined. The possibility of using the web quest in organizing students' self-educational activity in the context of a competency-based approach is substantiated. The practical aspects of implementing web quests in the study of natural sciences are considered.

Keywords: quest, web quest, technology, information and communication technologies, competency-based approach, self-educational activity.

Постановка проблеми

Освіта — основа інтелектуального, духовного і культурного розвитку особистості, її успішної соціалізації, економічного добробуту, запорука розвитку суспільства, об'єднаного спільними цінностями і культурою. Метою освіти є всебічний розвиток людини як особистості та найвищої суспільної цінності, розвиток її розумових і творчих здібностей, професійних знань і компетентностей⁹.

У багатьох країнах світу давно розуміють, що майбутнє за тією цивілізацією, яка максимально забезпечить розвиток інтелектуального та творчого потенціалу своїх громадян. У сукупності з наукою, суспільно-політичними інститутами, засобами масової інформації та культурою освіта виступає важливим фактором створення високоефективної економіки, ключовим засобом формування громадянського суспільства. В умовах глобалізації, нових геополітичних змін у світі перед освітою постають нові завдання, виконання яких має надзвичайно велике значення не тільки для освіти майбутнього, а й для розвитку суспільства в цілому.

Актуальність проблеми дослідження. Згідно з Національною доктриною розвитку освіти України пріоритетом є впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечують удосконалення освітнього процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві⁸. Інтерактивність, інтенсифікація процесу навчання, зворотний зв'язок — це помітні переваги тих технологій, котрі і зумовили необхідність їх застосування у галузях, які пов'язані з освітою та професійною підготовкою.

Упровадження комп'ютерних технологій у сучасну освіту забезпечує високі темпи передачі знань та досвіду не лише від покоління до покоління, а й від однієї людини до іншої, сприяє оновленню змісту та підвищенню якості професійної освіти.

Характерною особливістю сучасних освітніх тенденцій є спрямованість на розвиток творчої ініціативи, самостійності, конкурентоспроможності, мобільності майбутніх фахівців, здатності до самостійної розумової праці, самовизначення та самоосвіти. Переорієнтацію традиційних когнітивних тенденцій вищої освіти, її методів і технологій забезпечує компетентнісний підхід, який у сучасних умовах сприяє успішному виконанню професійних обов'язків, без яких теоретична поінформованість втрачає свою цінність².

Компетентнісний підхід до організації самостійної роботи студентів означає не лише засвоєння орієнтованого компонента, а й підготовку випускників вищого навчального закладу до успішної професійної діяльності в різних ситуаціях, формування поведінкової моделі особистості й умінь вирішувати життєві проблеми.

⁹ Про освіту : закон України [Електронний ресурс] // Верховна рада України : офіц. веб-портал. — Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>, вільний. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

⁸ Національна доктрина розвитку освіти [Електронний ресурс] // Верховна Рада України : офіц. веб-портал. — Режим доступу : <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/347/2002>, вільний. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

² Бойчук Ю. Д. Компетентнісний підхід / Ю. Д. Бойчук // Наукові підходи до педагогічних досліджень : кол. монографія ; за заг. ред. В. І. Лозової. — Харків : Вид-во Віровець А. П. «Апостроф», 2012. — С. 188–216.

Правильна організація самостійної роботи студентів є важливим підґрунтям формування і розвитку здатності до пошуку та засвоєння нових знань, набуття нових вмінь і навичок, організації освітнього процесу, зокрема через ефективне керування ресурсами та інформаційними потоками, вміння визначати навчальні цілі та способи їх досягнення, вибудовувати свою освітню траєкторію, оцінювати власні результати навчання, навчатися упродовж життя.

Однією із інноваційних форм організації самостійної навчальної діяльності студентів, яка навчає знаходити, опрацьовувати, аналізувати і систематизувати необхідну інформацію, розв'язувати поставлені задачі, є технологія «веб-квест» (*web-quest*)⁶.

Аналіз останніх досліджень та публікацій

На думку науковців О. Багузіної, Д. Грабчака, С. Напалкова, М. Зайкіна, С. Лутковської, Т. Путій, Н. Цодіковатої та інших, упровадження квест-технології в освітній процес відповідає концепції нової парадигми організації освітнього середовища. Адже сьогодні в процесі навчання активно використовуються інформаційні технології, що забезпечує перехід від пасивного отримання знань до діяльнісного, сприяє самостійному пошуку, збору, аналізу і представленню інформації, розвитку мислення, професійних умінь учасників освітнього процесу, а функції педагога трансформуються у функції тьютора, фасилітатора. Саме тому технологія «веб-квест» є актуальним об'єктом сучасного педагогічного дослідження.

На сьогодні багато науковців та педагогів досліджують особливості впровадження квест-технології в освітній процес в різних напрямках:

- для навчання суб'єктів освітнього процесу;
- як дидактичний засіб;
- як інтерактивна методика;
- у контексті ресурсно орієнтованого навчання;
- як засіб реалізації методу проектів;
- як засіб формування корпоративної культури і партнерських стосунків;
- як засіб підготовки до міжкультурної комунікації;
- як засіб розвитку компетентностей та компетенцій;
- для вивчення навчальних предметів;
- використання квестів у позаурочній діяльності;
- один із способів побудови сюжетів в літературному творі¹⁰.

Проте проблема розроблення й упровадження такої технології з метою організації самостійної роботи студентів у процесі вивчення природничих дисциплін є недостатньо дослідженою і потребує подальшого вивчення.

⁶ Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі [Електронний ресурс] / О. В. Ільченко // Освіта. — Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

¹⁰ Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / І. М. Сокол ; Класичний приват. ун-т. — Запоріжжя, 2016. — 284 с.

Meta статті — розкрити сутність, структуру і можливості технології «веб-квест» для організації самостійної роботи студентів у процесі вивчення природничих дисциплін.

Виклад основного матеріалу

Варто відзначити, що «квест» у перекладі з англійської мови означає «пошук». Аналіз літературних джерел свідчить, що існує багато визначень поняття «квест». Наприклад, за своєю сутністю сюжети фольклорних, фантастичних літературних творів є квестами, основою яких є пошук, а головний герой повинен подолати багато перешкод, аж доки не досягне мети. Водночас квест або пригодницька відеогра (*adventure game*) — жанр відеоігор, основу якого складає розв'язання поставлених завдань через їх обдумування, уважний пошук підказок і схованих деталей.

Ідея розроблення веб-квесту як навчального завдання належить Берні Доджу та Тому Марчу. Згідно з визначенням Берні Доджа, веб-квест — це «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». Модель, запропонована Б. Доджем та Т. Марчем, передбачає, що веб-квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати й оцінювати інформацію¹³. На думку Я. Биховського, освітній веб-квест — це сайт в Інтернеті, з яким працюють студенти, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу³. Проте таке трактування квесту ототожнює його лише із сайтом і є спрощеним. Відповідно до тлумачення вільної енциклопедії «Вікіпедія», сайт або веб-сайт (від англ. website, місце, майданчик в інтернеті) — сукупність веб-сторінок, доступних у мережі Інтернет, які об'єднані як за змістом, так і за навігацією під єдиним доменним ім'ям⁴. Тому сайт — це лише платформа для реалізації завдань веб-квесту.

Г. Шаматонова наголошує на тому, що веб-квест — це захоплювальна подорож мережею Інтернет, яка передбачає запити в різних пошукових системах, одержання й опрацювання досить значного об'єму інформації¹². Інші науковці (І. Албегова, М. Андрєєва, М. Гриневич, В. Шмідт) розглядають веб-квест як інноваційну технологію навчання, основною метою якої є самостійний пошук необхідної для навчання інформації⁷.

За визначенням ЮНЕСКО, педагогічна технологія — це системний метод створення, застосування і визначення всього процесу викладання і засвоєння знань з

¹³ Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Електронний ресурс] / B. Dodge // WebQuest.org : [site]. — Режим доступу : http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

³ Биховский Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] / Я. С. Биховский // Информационные технологии в образовании (ИТО-99) : материалы Междунар. конф. (9–12 ноября 1999 г., г. Москва). — Режим доступа : <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>. — Дата обращения: 8.11.2017. — Название с экрана.

⁴ Вікіпедія [вільна енциклопедія] [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82>, вільний. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

¹² Шаматонова Г. Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова // СОЦИОпростір : междисциплинарный сб. науч. работ по социологии и социальной работе. — 2010. — № 1. — С. 234–236.

⁷ Кононец Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно орієнтоване навчання / Н. В. Кононец // Педагогічні науки : зб. наук. пр. — Полтава, 2012. — Вип. 54. — С. 76–80.

урахуванням технічних і людських ресурсів та їхніх взаємодій, що мають своїм завданням оптимізацію форм освіти.

Технологія навчання (від грец. *techne* — майстерність, мистецтво, *logos* — знання, вчення) — це сукупність раціональних способів наукової організації праці, які забезпечують високу ефективність певного виду діяльності¹.

Це упорядкована система дій, виконання яких призводить до гарантованого досягнення педагогічних цілей. Отже, технологія відображає послідовність педагогічної діяльності, її логіку і тому завжди представлена етапами діяльності, кожен з яких має свою мету.

Ми погоджуємося з думкою І. Сокол, що веб-квест — це інноваційна технологія, що передбачає виконання учасниками навчальних, пошуково-пізнавальних проблемних завдань відповідно до ігрового задуму / сюжету, під час якого вони добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну, дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи.

На сучасному етапі квест-технологія активно використовується в освітньому процесі. Сутність квесту полягає у вирішенні його учасниками певної проблеми, яка не має однозначного рішення, а інформаційні джерела підбираються таким чином, щоб забезпечити всебічне вивчення поставленого питання.

Під час аналізу науково-педагогічної літератури з проблеми встановлено, що існують різні класифікації квестів. У таблиці наведено узагальнену класифікацію квестів за різними ознаками (див. табл.).

Таблиця

Класифікація квестів за різними ознаками

Ознака	Види квестів	Сутність квесту
1	2	3
За типом завдань (Б. Додж, Т. Марч)	Переказ	Пошук інформації з метою її подальшого переказу
	Проектування	Розроблення проекту на основі запропонованих умов
	Самопізнання	Дослідження особистості
	Компіляція	Перетворення отриманої з різних джерел інформації
	Творче завдання	Створення специфічного продукту (малюнок, твір, вірш, п'єса, ролик тощо)
	Аналітична задача	Аналіз інформації, явища з метою встановлення причинно-наслідкових зв'язків
	Детектив, головоломка	Вирішення проблеми, загадки на основі всебічного аналізу
	Досягнення консенсусу	Обговорення суперечливих тем, встановлення усіх «за» і «проти»
	Оцінка	Презентація власного погляду на проблему
	Журналістське розслідування	Збір, узагальнення і об'єктивне представлення інформації у вигляді репортажу
	Переконання	Схиляння на свій бік опонентів
	Наукове дослідження	Вивчення фактів, явищ, відкриттів на основі унікальних онлайн джерел

¹ Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Шукин. — М. : Изд. ИКАР, 2009. — С. 314.

Продовження таблиці

1	2	3
За цільовою спрямованістю (С. Напалков)	Ігрові (5–6 клас)	Включення учня в гру, ознайомлення з новими предметними відомостями
	Дослідницькі	Забезпечують поглиблення знань з дисципліни
	Тематичні	Сприяють розвитку пізнавальної активності
За ступенем реальності (К. Чистякова)	Реальні	Захоплювальна гра, в якій безпосередньо бере участь кожен гравець, досягаючи кінцевої мети завдяки власним зусиллям
	Віртуальні	Сюжет квесту перенесено в онлайн середовище, учасник здійснює пошук і аналіз необхідних веб-ресурсів, створює веб-продукт
За тривалістю (К. Чистякова, О. Шульгіна)	Нетривалі	Поглиблення знань та їх інтеграція (1–3 заняття)
	Тривалі	Поглиблення і перетворення знань (семестр)
За рівнем складності завдань (О. Волкова)	Репродуктивні	Представлення інформації з різних джерел без їх опрацювання
	Репродуктивно-когнітивні	Вивчення інформації і представлення у новому форматі
	Когнітивні	Пошук, систематизація і аналіз інформації з певної професійної теми
	Когнітивно-креативні	Розроблення плану / проекту згідно з вказаними умовами, що включає певні пункти
	Креативні	Реалізація власного сценарію в різних жанрах
За діяльністю, що домінує (О. Шульгіна)	Дослідницький	«Автентичне» завдання, що має чітку структуру
	Інформаційний	Збір інформації з метою аналізу, узагальнення і представлення
	Творчий	Нетрадиційний підхід до виконання завдання і презентації результатів
	Пошуковий	Посилення зацікавленості учасників, обговорення результатів, презентація результатів
	Ігровий	Захоплення учасників цікавою грою, під час якої відбувається засвоєння навчальної інформації
	Рольовий	Вирішення проблеми у формі рольової гри
	Тематичний	Формулювання завдань сприяє всебічному вивченню конкретної теми
За предметним змістом (О. Шульгіна)	Моноквест	Присвячений єдиній проблемі, спрямований на отримання знань та умінь в одній галузі
	Міжпредметний	Забезпечує інтеграцію знань з різних галузей

У широкому спектрі квестів особливу увагу звертаємо на веб-квести, впровадження яких у процес навчання відповідає сучасним вимогам до організації освітнього середовища, оскільки: спрямованість освіти трансформується від «знанневої» до результативно-цільової; навчання орієнтовано на самостійність учасників освітнього процесу; відбувається формування і розвиток їхніх здатностей до самостійного аналізу, порівняння, класифікації, узагальнення широкого кола фактів або явищ; здійснюється розвиток мислення студентів.

Використання веб-квестів з метою організації самостійної роботи студентів з природничих дисциплін ґрунтується на переконанні, що інтеграція інтернет і цифрових технологій в освітній процес сприяє посиленню їхньої мотивації до навчання, створенню умов самореалізації та самоствердження в близькому для них середовищі, оскільки студент ХХІ століття є представником цифрового покоління. Водночас використання веб-квестів засновано на ідеї навчання через відкриття, коли

студенти, виконуючи завдання, глибше запам'ятовують навчальний матеріал завдяки переходу від пасивного отримання знань до діяльнісного. Це дає змогу викладачеві розвивати у студентів самостійне мислення, починаючи з розвитку розумових навичок нижчого порядку (пам'ять, розуміння, використання), поступово переходячи до розвитку розумових навичок вищого порядку (аналіз, синтез, оцінювання).

Технологія веб-квест у практиці організації самостійної роботи студентів коледжу в процесі вивчення природничих дисциплін була реалізована поетапно:

1. Організаційний етап:

- визначення теми, мети, типу квеста, його сюжету та терміну реалізації;
- підбір інтернет-ресурсів. Заздалегідь здійснено огляд і моніторинг інтернет-ресурсів, визначено доцільність їх використання для реалізації завдань веб-квесту;
- вибір платформи для створення веб-сайту, наповнення його інформацією за визначеними локаціями, створення гіперпосилань.

Практика використання квест-технології показує, що для успішної реалізації завдань веб-квесту, його сюжет повинен бути цікавим для учасників.

2. Основний етап:

- вербалізація завдань. Тема самостійної роботи конкретизується у локаціях-завданнях, які є зрозумілими, цікавими і доступними для студентів. На кожній локації чітко визначено запитання, на які потрібно знайти відповідь, терміни виконання роботи, критерії оцінювання і забезпечено надсилання відповідей через Google Forms або системи електронної пошти.

Досвід переконує, що самостійна робота буде ефективною лише тоді, коли завдання веб-квесту орієнтовані на пошук інформації, подані у незвичайній формі (загадки, ребуси, пазли, хмара тегів, QR-код, зашифроване послання), вільні від команд «перегляньте», «створіть», «назвіть», «розв'яжіть» тощо;

- виконання завдань. Студенти розпочинають процес пошуку необхідної інформації, користуючись гіперпосиланнями у кожній локації, формулюють відповіді та надсилають їх викладачу.

Після виконання кожного завдання треба подавати правильні відповіді на завдання квесту, адже це є важливим для учасників.

3. Заключний етап:

- презентація результатів. Інформація, отримана в процесі виконання завдань веб-квесту, узагальнюється студентами у формі буклету за допомогою програмного додатка MS Publisher;
- оцінювання. Оцінка включає результати виконання завдань кожної локації і презентацію кінцевого продукту. В оцінці підсумовується досвід, отриманий студентами під час виконання самостійної роботи;
- нагородження (оцінка, диплом, висвітлення результатів на сайті коледжу).

Висновки та перспективи подальших досліджень у цьому напрямі

Технологія веб-квестів відкриває величезні можливості для педагога вищого навчального закладу, оскільки дає змогу йому вибудовувати власну стратегію в рамках безпосередніх завдань поточного курсу природничої підготовки.

Розробивши веб-квест, педагог пропонує студентам виконати його завдання, надаючи певний план реалізації, посилання на потрібні інтернет-ресурси, тим самим не даючи їм «потонути» в інформаційному морі, одночасно створюючи цілісну картину бачення проблеми. Такий підхід, як зазначає М. Вулф, усуває проблему «точкових» «уривчастих» знань, які є типовими для «цифрового покоління», «чий мозок скаче як камінчик по поверхні води від одного питання до іншого, що не сприяє фундаментальному знанню».

У процесі виконання завдань веб-квесту забезпечується: заміна традиційних методів навчання перспективнішими; аналіз, систематизація необхідної інформації; розвиток творчого мислення; самостійне розв'язання поставлених завдань. Це суттєво збільшує роль самостійної роботи студентів для успішного засвоєння навчального матеріалу. Практика переконує, що тільки ті знання і уміння, які студент здобув самостійно, завдяки власному досвіду, думці і дії, будуть насправді міцними. У свою чергу, це створює передумови до забезпечення компетентнісного підходу в навчанні та успішного виконання професійних обов'язків майбутніми фахівцями освіти. Проте варто зазначити, що така форма організації самостійної роботи в освітньому процесі вищих навчальних закладів використовується дуже мало. Тому проблема упровадження технології «веб-квест» з метою організації самостійної роботи студентів потребує подальшого дослідження

Список використаних джерел

1. Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — М. : Изд-во ИКАР, 2009. — С. 314.
2. Бойчук Ю. Д. Компетентнісний підхід / Ю. Д. Бойчук // Наукові підходи до педагогічних досліджень : кол. монографія ; за заг. ред. В. І. Лозової. — Харків : Вид-во Віровець А. П. «Апостроф», 2012. — С. 188–216.
3. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] / Я. С. Быховский // Информационные технологии в образовании (ИТО-99) : материалы Междунар. конф. (9–12 ноября 1999 г., г. Москва). — Режим доступа : <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>. — Дата обращения: 8.11.2017. — Название с экрана.
4. Вікіпедія [вільна енциклопедія] [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82>, вільний. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.
5. Журавська Л. М. Концептуальні умови управління самостійною роботою студентів у ВНЗ / Л. М. Журавська // Освіта та управління. — 1999. — Т. 3. — № 2. — С. 105–115.
6. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі [Електронний ресурс] / О. В. Ільченко // Освіта. — Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.
7. Кононець Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Н. В. Кононець // Педагогічні науки : зб. наук. пр. — Полтава, 2012. — Вип. 54. — С. 76–80.

8. Національна доктрина розвитку освіти [Електронний ресурс] // Верховна Рада України : офіц. веб портал. — Режим доступу : <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/347/2002>, вільний. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

9. Про освіту : закон України [Електронний ресурс] // Верховна рада України : офіц. веб-портал. — Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>, вільний. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

10. Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / І. М. Сокол ; Класичний приват. ун-т. — Запоріжжя, 2016. — 284 с.

11. Фіцула М. М. Вступ до педагогічної професії : навч. посіб. для студ. вищих пед. закладів освіти / М. М. Фіцула. — Тернопіль : Навч. книга «Богдан», 2003. — С. 76–78.

12. Шаматонова Г. Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова // СОСІОпростір : междисциплинарный сб. науч. работ по социологии и социальной работе. — 2010. — № 1. — С. 234–236.

13. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Електронний ресурс] / B. Dodge // WebQuest.org : [site]. — Режим доступу : http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html. — Дата звернення: 8.11.2017. — Назва з екрана.

Olena Tymchenko

THE USE OF TECHNOLOGY «WEBQUEST» IN ORGANIZING STUDENTS' SELF-EDUCATIONAL ACTIVITY

A characteristic feature of modern educational tendencies is the focus on the development of creative initiative, autonomy, competitiveness, mobility of future specialists, ability to independent mental work, self-determination and self-education. It is achieved through the proper organization of self-educational activity of students.

One of the innovative forms of organizing students' self-educational activities is a web quest technology that teaches to find, process, analyze and organize the necessary information, solve the tasks and is actively used in the educational process.

The essence of the quest consists in solving a certain problem by the participants, this problem does not have a unique solution and information sources provide a comprehensive study of the question. The use of web quests in organizing students' self-educational activities in Natural Sciences is based on the conviction that the integration of digital technologies into the educational process promotes their motivation for learning, creates conditions for self-realization and self-affirmation in the environment close to them, as the student of the XXI century is a representative of the digital generation. At the same time, the use of web quests is based on the idea of learning through discoveries, during the process students deeply memorize learning material through the transition of getting knowledge from passive to active. The technology of web quests opens enormous opportunities for the teacher of a higher educational institution, since it allows him to build his own strategy within the immediate tasks of natural training, but the problem of introducing this technology for organizing students' self-educational activities requires further research.