

ТЕХНОЛОГІЯ «ВЕБ-КВЕСТ» ЯК ЕФЕКТИВНИЙ СТИМУЛ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ВНЗ

Нестерова Наталія

*кандидат сільськогосподарських наук, доцент, Національний
університет біоресурсів і природокористування України (м. Київ, Україна)*

Одним з ключових завдань сучасної освіти є підвищення різноманіття видів та форм організації навчальної діяльності, що дозволяє суттєво збільшити освітні перспективи студентів, а також вибрати та реалізувати власну траєкторію у відкритому освітньому просторі. У першу чергу слід створити широке інформаційне поле діяльності, спектр інформаційних джерел, у тому числі мережу Інтернет, різні погляди та точки зору на ту саму проблему, які спонукатимуть студентів до самостійного мислення та пошуку власної аргументованої позиції, що доцільно реалізувати інтеграцією веб-квестів.

Веб-квест у сфері освітньої діяльності – завдання із заданими елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Глобально, основою веб-квестів є проектна методика, що виникла ще на початку ХХ сторіччя у США, проте вперше термін "веб-квест" (WebQuest) був запропонований у 1995 році Берні Доджем (США) (Dodge, 1995). Він розробляв інноваційні програми Інтернету для впровадження у навчальний процес при викладанні різних навчальних предметів на різних рівнях навчання. Б. Додж зазначав, що веб-квести можуть охоплювати як окрему проблему, навчальний предмет чи тему, або бути міжпредметними, що буває значно частіше. Також, Доджем виділено і основні три принципи класифікації веб-квестів:

1. За тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові.
2. За предметним змістом: монопроекти та міжпредметні веб-квести.
3. За типом завдань, що виконуються студентами: переказ (retelling tasks), компіляція (compilation tasks), загадки (mystery tasks), журналістські завдання (journalistic tasks), конструкція (design tasks), творчий задум (creative product

tasks), вирішення спірних проблем (consensus building tasks), завдання на переконання (persuasion tasks), самопізнання (self-knowledge tasks), аналітика (analytical tasks), оцінка (judgment tasks) та власне науковий квест (scientific tasks).

Так, завдання на переказ (retelling tasks) є найпримітивнішими і найпростішим прикладом використання Інтернету як джерела інформації, що ефективно реалізують студенти переважно перших курсів навчання, коли засвоєної інформації ще замало, а необхідність вирішення конкретного завдання вже є. Суть компіляції (compilation tasks) у тому, що студенти повинні взяти інформацію із різних джерел і привести до єдиного формату, щоб представити у формі будь-якого нецифрового продукту, наприклад, курсової роботи. Таке завдання є складнішим, оскільки студент повинен розуміти сферу реалізації майбутнього продукту і вміти форматувати різномірну інформацію під єдиний шаблон подання.

Веб-квест, створений на основі завдання-загадки (mystery tasks), вимагає синтезу інформації із набору джерел та створення головоломки, яку неможливо вирішити простим пошуком відповіді на конкретній сторінці Інтернету. Навпаки, створюється загадка, вирішення якої вимагає: засвоєння інформації із безлічі джерел, потім складання інформації в єдине ціле у вигляді висновків чи узагальнень із різних джерел інформації і лише у кінці, виключення складних макросів, які можуть спочатку видаватися правильними відповідями, але за детального аналізу такими не виявляються. Веб-квести такого типу ефективно вписуються у проблематику виконання дипломних проектів, коли студент повинен спочатку розробити дослідницьку гіпотезу, а потім підтвердити чи спростувати її шляхом експериментального чи теоретичного пошуку.

Творчі веб-квести (creative products task) передбачають створення будь-якого продукту у заданому форматі (п'єса, постер, гра, пісня, веб-сайт, мультимедійна презентація тощо). Творчі проекти зовні схожі на конструкторські, але є вільнішими у виконанні та непередбачуваними у результатах. Тут важливо звертати увагу саме на творчість студента та самоідентифікацію під час пошуку необхідного дизайну. Творчі веб-квести

ефективно реалізувалися під час постерної сесії студентів ОС Магістр, водночас є доцільними для використання і на рівні ОС Бакалавр.

Веб-квести, орієнтовані на самопізнання (self-knowledge tasks), мають на меті аналіз студентами себе самих, що може розвиватися через дослідження онлайн та оффлайн ресурсів. Такі проекти у сфері сучасної освіти фрагментарні, проте приклади все ж таки є, наприклад, веб-квест спрямований на вивчення ресурсів Інтернету, пов'язаних із практичною реалізацією отриманої спеціальності та майбутньою кар'єрою.

Наукові веб-квести (scientific tasks) є сферою залучення студентів до наукових досліджень у різних галузях знань. У межах ВНЗ веб-квести такого типу вже реалізуються у програмі студентських наукових гуртків чи товариств. Інтернет містить як історичну літературу, так і найсвіжіші новини, тому може бути корисним при розробці діяльності таких зібрань.

Отже, цілі сучасної освіти актуалізують такі навчальні методи, що не просто структурують навчальні та наукові знання у студентів, а й сприяють активному процесу пізнання та розвивають вміння вчитися: знаходити необхідну інформацію самостійно, використовувати різні інформаційні джерела, запам'ятовувати, думати, вирішувати та організовувати себе до роботи. Саме тому, використання комп'ютерних технологій Інтернет у сфері освіти ВНЗ відкриває нові можливості як у методиці безпосереднього отримання знань, так і в освоєнні та вдосконаленні отриманого матеріалу, що є актуальним незалежно від вибраної освітньо-наукової програми.

КАБІНЕТ МІНІСТРІВ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ

Гуманітарно-педагогічний факультет
Рада молодих учених гуманітарно-педагогічного факультету
Рада аспірантів гуманітарно-педагогічного факультету
Студентська організація гуманітарно-педагогічного факультету
ЗА ПІДТРИМКИ СПІЛКИ МОЛОДИХ ВЧЕНИХ НУБІП УКРАЇНИ,
EURODOC, РАДИ МОЛОДИХ УЧЕНИХ ПРИ МІНІСТЕРСТВІ ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ,
ТА РАДИ МОЛОДИХ УЧЕНИХ НАПН УКРАЇНИ



«СУЧАСНІ ГУМАНІТАРНІ ДОСЛІДЖЕННЯ МОЛОДИХ
НАУКОВЦІВ У ГЛОБАЛІЗАЦІЙНОМУ СВІТІ:
ВИКЛИКИ, ІННОВАЦІЇ, БЕЗПЕКА»

Матеріали міжнародної очно-дистанційної науково-
практичної конференції молодих вчених

6-7 листопада 2023 року
Частина 1

КИЇВ-2023

УДК 159.9:316:37:81

С 90

Сучасні гуманітарні дослідження молодих науковців у глобалізаційному світі: виклики, інновації, безпека: Тези міжнародної очно-дистанційної науково-практичної конференції молодих вчених (6-7 листопада 2023 р.) [у 2-х ч.] /За заг.ред. О.М. Прохорчука. – К., 2023. Ч.1.-233с.

Рекомендовано до друку

Вченою радою Гуманітарно-педагогічного факультету

(Протокол №6 від 17.11.2023)