

Лабораторна робота №7

Дудник Інни

Тема: Розробка та використання Веб-квестів у навчальному процесі та науковій діяльності.

Мета: сформувати вміння створювати проекти за технологією Веб-квест та володіння методикою їхнього проведення.

Відповіді на контрольні запитання

1. Схарактеризуйте Веб-квест, наведіть історію його виникнення.

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, що, як правило, 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 визначити раціональні способи її розв'язку, де знайти переконливі аргументи, що доводять правильність обраного шляху.

Уперше термін «Веб-квест» був запропонований в 1995 р. Берні Доджем, професором Університета Сан-Дієго (США). Автор розробив інноваційні додатки до Інтернет з метою інтеграції в навчальний процес для різних предметів і рівнів навчання.

2. Які види діяльності студенти використовуються в проектній роботі студентів у Веб-квестах?

Основою Веб-квестів є проектна методика, що орієнтована на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу.

3. У чому полягають принципи, за якими класифікуються Веб-квести?

Б. Додж виділив три принципа класифікації Веб-квестів:

1. За тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові.
2. За предметним змістом: монопроекти, міжпредметні Веб-квести.

3. За типом завдань, що виконують учні: переказ, компіляційні загадки, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові.

4. *У чому полягає сутність компіляційного завдання Веб-квеста?*

Сутність **компіляційного** завдання полягає в тому, що студенти мають взяти інформацію з різних джерел і привести її до єдиного формату. Підсумкова компіляція може бути опублікована в Інтернет або представлена у вигляді нецифрового продукту, наприклад, книга.

5. *Навести зміст та характеристику Веб-квестів:*

- 1) *журналістського;*
- 2) *конструкторського;*
- 3) *творчого;*
- 4) *переконуючого;*
- 5) *аналітичного;*
- 6) *наукового;*
- 7) *оцінного.*

У **журналістських** Веб-квестах студенти мають зібрати факти та організувати їх у жанрі репортажу новин, інтерв'ю і т. ін.

Конструкторський Веб-квест потребує від студентів створення продукту або плану з виконання раніше визначеної мети в певних межах.

Творчий Веб-квест вимагає від студентів створення продукту в заданому форматі. Творчі проекти схожі на конструкторські, проте є вільними і непередбачуваними в своїх результатах. У процесі оцінки таких проектів необхідно більше уваги приділяти творчості й самовираженню студентів.

Веб-квести з розв'язання спірних проблем передбачають пошук і представлення різних, а інколи суперечливих думок з однієї проблеми і спробу привести їх до консенсусу.

Переконуючий Веб-квест має на меті створення продукту, здатного переконати будь-кого. Таке завдання виходить за межі звичного перекладу і вимагає від учнів розробки аргументів на користь будь-якого твердження, думки, варіанту розв'язку проблеми на основі матеріалів, одержаних у процесі роботи з квестом. Кінцевим продуктом такого проекту може бути лист, стаття, прес-реліз, постер, відеозапис, мультимедійна презентація, Веб-сторінка і т. ін.

Веб-квести, які орієнтовані на самопізнання, мають на меті краще пізнання самих себе, яке може розвиватися через дослідження он-лайн і офф-лайн.

Аналітичний Веб-квест досліджує взаємозв'язок речей реального світу в межах заданої теми. Такі завдання дають підґрунтя для одержання учнями знань в умовах, за яких вони мають уважно вивчати речі, знаходити спільне і різне, а також знаходити скриті схожі явища, розуміти зв'язок причин і наслідків, обговорюючи їх значення.

Наукові Веб-квести слугують для знайомства та залучення студентів до наукових досліджень у різних галузях знань. Інтернет містить історичну та нову інформацію, яка може бути корисною в будь-якій галузі науки.

Оцінні Веб-квести представляють студентам низку предметів із запрошенням до їх оцінки або класифікації, вибору рішення з обмеженого списку або оцінки результатів проведених досліджень.

6. У чому полягає інтерактивна методика Веб-квестів?

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 одержання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише комп'ютер з доступом до мережі Інтернет.

7. Які компетенції майбутнього фахівця формуються в процесі проектної діяльності?

Немає сумніву, що одержаний досвід принесе свої плоди в майбутньому, сприятиме розвитку таких компетенцій:

- використання ІКТ для розв'язання професійних задач (у тому числі для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерної презентації, Веб-квесту, флеш-роликів, баз даних та ін.);
- самостійне навчання та самореалізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- уміння знаходити різні способи розв'язання проблемної ситуації;

– визначення найбільш раціонального варіанту, обґрунтування свого вибору;

– навички публічного виступу (обов'язкове проведення попередніх захистів, захистів проектів з виступом авторів, з питаннями, дискусіями).

8. Які види завдань для Веб-квестів визначив Берні Додж? Схарактеризувати кожне з них.

Берні Додж визначав такі види завдань для Веб-квестів.

Переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, оповідання.

Планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов.

Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.

Компіляція – трансформація формату інформації, яка одержана з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.

Творче завдання – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика.

Аналітичне завдання – пошук та систематизація інформації.

Детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів.

Досягнення консенсусу – спільне вироблення рішення з поставленої проблеми.

Оцінка – обґрунтування певної точки зору.

Журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (розгляд думок і фактів).

Переконання – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

Наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

9. Яка структура Веб-квеста, навести характеристику його складових.

Розглянемо структуру Веб-квеста. Веб-квест складається з таких розділів:

Вступ – короткий опис теми Веб-квесту.

Завдання – формулювання проблемної задачі та опис форми подання кінцевого результату. Наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді; прописана проблема, яку потрібно вирішити, та вказана інша діяльність, що спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації, а також список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання студентами завдання – посилання на Інтернет-ресурси і будь-які інші джерела інформації.

Порядок роботи – опис послідовності дій, ролей і ресурсів, котрі необхідні для виконання завдання.

Керівництво до дій (як організувати та представити зібрану інформацію) – допоміжна інформація, що може бути представлена у вигляді непрямих запитань.

Оцінка – опис критеріїв і параметрів оцінки виконання Веб-квесту, які представляються у вигляді бланку оцінки. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, що вирішуються у Веб-квесті.

Висновок – у цьому розділі підсумовується досвід, одержаний студентами в процесі виконання самостійної роботи над квест-проектом.

Використані матеріали – посилання на ресурси, що використовувалися для створення Веб-квесту.

Коментарі для викладача – методичні рекомендації для викладачів, студентів, які будуть використовуватися у Веб-квесті.

10. Яким чином здійснюється оцінка Веб-квеста, за якими критеріями?

Досить складним питанням є оцінка Веб-квеста.

Наведемо критерії оцінки Веб-квеста:

	Критерії	Обґрунтування критеріїв	Бали
Зміст Самостійна робота групи	Розуміння завдання	– робота демонструє точне розуміння завдання;	10
		– мають місце матеріали, котрі частково не відносяться до теми;	5
		– включені матеріали, що повністю не відносяться до теми, відібрана інформація не аналізується.	0

	Повнота розкриття теми		10 5 0
	Виклад аспектів теми		10 5 0
	Виклад стратегії розв'язку проблеми	– викладена стратегія розв'язку проблеми; – процес розв'язку неповний; – процес розв'язку неправильний.	10 5 0
	Логіка викладу інформації	– логічний виклад матеріалу; ; .	10 5 0
	Узгоджена робота в групі	– чітко спланована робота групи; – робота групи частково спланована; – не спланована робота в групі.	10 5 0
	Розподіл ролей в групі	– вся діяльність в групі рівномірно розподілена між її членами; – робота розподілена між більшістю учасників групи; – декілька членів групи відповідають за роботу всієї команди.	5 3 0
	Авторська оригінальність	– містить значну кількість оригінальних винахідницьких прикладів; – у роботі присутні авторські винаходи; – стандартна робота.	5 3 0
	Рівень самостійності роботи групи	– повна самостійність у виконанні роботи;	5 3

		– часткова самотійність роботи групи; – несамотійна робота групи.	0
Оформлення роботи	Граматичне та стилістичне оформлення роботи	– грамотно та стилістично правильно оформлена робота; – не грубі помилки; – грубі помилки.	5 3 0
Захист роботи	Якість доповіді	– аргументованість основних позицій, повнота представлення результатів; – порушення логіки, неповне представлення результатів; – відсутні аргументи з основних позицій, відсутні результати дослідження.	10 5 0
	Об'єм і якість знань з теми	– доповідачі демонструють ерудованість, відображають міжпредметні зв'язки; – доповідачі викладають матеріал, але не мають достатньо глибоких знань; – доповідачі не володіють матеріалом.	0 3 0
	Культура мови, манера триматися перед аудиторією	– доповідачі впевнено тримаються перед аудиторією, володіють мовою, дотримуються регламенту; – доповідачі допускають не грубі мовленнєві помилки у виступах, незначно порушують регламент,	5 2 0

		частково утримують увагу аудиторії; – доповідачі не володіють аудиторією, порушують регламент, не володіють мовою, не можуть утримати увагу аудиторії.	
	Відповіді на запитання	– доповідачі впевнено і повно відповідають на запитання, розкривають зміст теми; – доповідачі можуть відповідати на всі види запитань; – доповідачі не можуть відповісти на всі запитання.	10 3 0
	Ділові та вольові якості доповідача	– доповідач бажає досягти високих результатів, готовий до дискусії; – доповідач готовий до дискусії, але не завжди доброзичливий; – доповідач не готовий до дискусії, агресивний, не контактний.	5 2 0

11. Схарактеризувати освітній Веб-квест, наведіть приклад.

Освітній Веб-квест, як відомо, – це сайт в Інтернеті, з яким працюють студенти, виконуючи певну навчальну задачу.

Робота з Веб-квестами підсилює мотивацію навчання, сприяє розвитку критичного мислення, формує вміння та навички здійснення порівняння, аналізу помилок, перспектив, класифікації, знаходження шляхів розв’язку проблеми та завдання в цілому.

Блоги:

[Блог-квест "Підготовка майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей засобами мультимедіа"](#)

[Блог-квести з математики та інформатики](#)

12. У чому полягає суть проектування педагогічного процесу?

Педагогічне проектування – це попередня розробка основних деталей очікуваної діяльності студентів, учнів і педагогів. Педагогічне проектування – це функція будь-якого педагога: організаційна, гностична або комунікативна.

13. У чому полягає та чим зумовлена інтеграція проектних та інформаційних технологій?

Ураховуючи те, що вища освіта України побудована відповідно до вимог Болонської конвенції, де особлива увага приділяється самостійній роботі студентів, яка потребує підвищення й інтеграції видів і форм організації навчальної діяльності студентів, здійснюється інтегрування інформаційно-комунікаційних технологій з педагогічною системою організації навчальної діяльності, що дозволяє розширити навчальні можливості студентів, здійснити вибір і організацію індивідуальної траєкторії навчання, яка відбувається в контексті розвитку самостійного критичного і творчого мислення. Визначальну роль в цьому відіграє Інтернет, який є універсальним засобом пошуку інформації та передачі знань, особливо в процесі самостійної роботи студентів, що, в свою чергу, потребує формування навичок інформаційної діяльності. Педагогічні технології сприяють формуванню навичок інформаційної діяльності студентів ВНЗ та є основою для здійснення їхньої самостійної діяльності.

Нині є багато педагогічних технологій навчання, що забезпечують самостійну роботу студентів, ураховуючи значні обсяги інформації, необхідність її обробки і передачі потребує інтеграції цих педагогічних технологій з ІКТ, використанням Інтернет. Ураховуючи той факт, що у ВНЗ особливе місце займає дослідницька робота студентів, заслуговує на увагу інтеграція методу проектів з використанням Інтернет і рольових ігор. Такий вид проектів називають Веб-квестом.

14. Схарактеризувати діяльність студентів на кожному етапі виконання Веб-квеста.

Розгляньмо можливі етапи роботи студентів (учнів) над Веб-квестами:

1. Учень обирає одну із запропонованих йому ролей. Обравши собі певну «роль», студент (учень) переходить до одного з досьє, представлених на сторінці Веб-квесту.

2. Учень аналізує, як його роль узгоджується із завданнями інших членів команди. В результаті проходження цих етапів у студентів, учнів формуються елементи інформаційно-комунікаційної компетенції: вибір соціальної ролі, одержують навички роботи в групі.

3. Далі студенти (учні) досліджують запропоновані ресурси та ресурси медіатеки навчального закладу (книги, журнали, енциклопедії). При цьому вони аналізують інформаційні ресурси, відбирають необхідну інформацію, шукають додаткову.

4. Для підготовки звіту представляється опис артефактів, котрі, на погляд студентів, представляють досліджуване питання. Для кожного артефакту вказується джерело (друкований посібник, електронне видання, адреса в Інтернет, пояснення, чому він необхідний під час дослідження даної теми. При цьому студент (учень) набуває досвіду збереження інформації, структурування інформаційних ресурсів.

5. Після закінчення процесу пошуку подає звіт за обраною темою.

6. Веб-квест передбачає спільну роботу, тому далі студенти (учні) обговорюють, сперечаються, формують план роботи групи в цілому. Тут кожний із них, будучи експертом у своїй галузі, бажає знайти найкращий розв'язок своїх завдань. Потім студенти (учні) обирають форму подання загального звіту та можуть розподілити ролі для подальшої роботи: розроблення макету сайту або презентації, створення дизайну та ін.

7. Завершується цей процес груповим захистом роботи.

15. Яким чином готується та представляється звіт студентами з виконаної роботи у Веб-квесті?

Звіт можна представити у вигляді презентації в Power Point. У роботі необхідно провести порівняльний аналіз програмного забезпечення різних предметних областей – його надійність, функціональність, додаткові можливості, відмінність від попередніх версій.

16. Які характерні особливості Веб-квесту, що відрізняє його від інших технологій?

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, які можуть придбати студенти (учні), виконавши даний Веб-квест. По-четверте, однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань.

17. Яким чином і з якою метою використовуються Веб-квести в навчальній роботі ВНЗ?

Веб-квести – організовані засоби 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 в середовищі WWW засобами Веб-технологій.

Нині в різних сферах діяльності відчувається нестача фахівців, які здатні самотійно та в команді розв'язувати проблеми, що виникають, робити це за допомогою Інтернет. Тому навчання студентів у проектній діяльності – Веб-квести в інтеграції з іншими педагогічними технологіями сприятимуть активному процесу одержання знань, умінню знаходити необхідну інформацію, використовувати різноманітні інформаційні джерела, запам'ятовувати, здійснювати пошук розв'язків, розв'язувати певні завдання і проблеми, організовувати себе до роботи. В цьому Веб-квести сприяють підвищенню якості навчання у ВНЗ.

18. У чому полягає місце і роль самотійної роботи студентів у ВНЗ?

Відповідно до вимог суспільства перед сучасною вищою освітою висувається проблема розроблення та використання сучасних форм і методів організації навчальної діяльності студентів. Інтеграція ІКТ з іншими технологіями навчання значно підвищує якість підготовки студентів, збільшують їхні освітні можливості здійснювати вибір і реалізацію індивідуальної траєкторії навчання у відкритому освітньому просторі. Для цього потрібне широке інформаційне поле діяльності, різноманітні джерела інформації, різні погляди, точки зору на одну й ту саму проблему, самотійний пошук шляхів обґрунтування та розв'язання проблеми.

19. Яким чином ІКТ та проектні технології використовуються в самостійній роботі студентів у ВНЗ?

Використання ІКТ надає підґрунтя для впровадження інновацій, що сприяють підвищенню якості здійснення самостійної роботи та якості забезпечення підготовки фахівців.

Таким чином, використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі – це потужний стимул, що дозволяє формувати в студентів необхідні знання та пізнавальні прийоми, а також розвивати мотивацію навчальної діяльності, самостійність, сприяє поліпшенню підготовки майбутніх фахівців.

20. Які типи Веб-квестів використовуються в навчальному процесі ВНЗ? У чому полягає мета їх використання?

Розгляньмо типи Веб-квестів:

1. Конструкторський Веб-квест вимагає від студента створення продукту або плану дій з виконання певної мети в певних межах.

2. Творчий Веб-квест вимагає від студентів створення будь-якого продукту в заданому форматі. Творчі проекти схожі з конструкторськими, але вони більш вільні та непередбачувані в своїх результатах.

3. Веб-квест з розв'язання спірних проблем передбачає пошук і представлення різноманітних, інколи протилежних думок з однієї проблеми, спробу привести їх до консенсусу.

4. Переконуючий Веб-квест має на меті створення продукту, який здатний переконати будь-кого. Таке завдання виходить за межі звичного переказу або репродукції та вимагає від студентів розроблення аргументів на користь висновків, що одержані за результатами роботи у Веб-квесті.

5. Веб-квести із самопізнання орієнтовані на розширення знань, інтелекту студентів, які розвиваються через дослідження он-лайн та офф-лайн ресурсів. Прикладом такого проекту може бути Веб-квест «Ким я буду, коли закінчу університет?», який має на меті вивчення ресурсів Інтернет, пов'язаних із майбутньою кар'єрою.

6. Аналітичний Веб-квест досліджує взаємозв'язок речей реального світу в межах заданої теми. Такі завдання вимагають від студентів аналізу, узагальнення, виокремлення окремих ознак, наслідків та ін., обговорення їх.

7. Оцінні Веб-квести передбачають здійснення класифікації студентами запропонованих речей, виконання ними ролі судді або іншої особи.

8. Наукові Веб-квести слугують для здійснення знайомства та залучення студентів до наукових досліджень в різних галузях знань. Інтернет наповнений історичною, науковою інформацією.

Творчі завдання

Завдання 1. Проаналізуйте обраний Вами Веб-квест. Яким чином він сприяє підвищенню якості навчання?

Адреса веб-квесту «Створи комп'ютер своєї мрії»
<http://compmriyi.blogspot.com/>

Даний веб-квест розрахований на студентів педагогічного університету. Квест побудований таким чином, щоб підвищити комп'ютерну грамотність студентів, яка стосується комплектації комп'ютерів в першу чергу. Адже в наш час, багато користувачів знають як працювати з програмним забезпеченням, але не мають навіть уявлення як побудований комп'ютер, називають системний блок «процесором» і не можуть самостійно давати характеристику тим чи іншим комплектуючим.

Завдання 2. Обрати освітній Веб-квест, здійснити аналіз мети, його структури та змісту.

Адреса веб-квесту «Створи комп'ютер своєї мрії»
<http://compmriyi.blogspot.com/>

Мета Веб-квесту – розглянути процес побудови обчислювальної системи з позицій аналітика, технічного консультанта, консультанта з програмного забезпечення, прес- менеджера. Складається з кількох етапів, можна проходити як у групі так і індивідуально. Студент обирає роль, виконує відповідно до неї завдання, використовуючи зарання підготовану добірку джерел, та оформляє результати у вигляді звіту.

Завдання 3. Оберіть Веб-квест та опишіть його виконання. Які переваги та недоліки його використання?

Адреса веб-квесту «Створи комп'ютер своєї мрії»
<http://compmriyi.blogspot.com/>

Квест складається з кількох етапів. У вступі міститься мотивація до виконання квесту та його мета. Далі формулюється завдання та описується

порядок роботи і порядок оформлення звіту роботи. Після цього описуються ролі, та завдання для кожної з ролей. Кожна сторінка містить джерела. Наприкінці містяться критерії оцінювання студентів. Переваги даного веб-квесту в тому, що його можна виконувати як групою так і індивідуально. Завдання і мета сформульовані чітко, опис ролей та їх завдань також подані розгорнуто. Недоліком є те, що не досить комп'ютерно грамотна людина просто не зможе його виконати, більше того навіть не зможе зрозуміти деякі завдання для ролей. Тому даний квест більше підходить для студентів технічних спеціальностей.