

ТЕХНОЛОГИЯ WEB-КВЕСТА В ПРЕПОДАВАНИИ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ»

Яремчук Надежда Богдановна (nua@bspu.by)

Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка (БГПУ), Минск

Аннотация. В статье рассматривается опыт применения технологии web-квеста для развития академических и профессиональных компетенций будущих педагогов.

Ключевые слова: web-квест, технология, компетенции, информационные технологии.

На современном этапе стремительного развития информационных технологий и сервисов, в том числе и образовательных, студент педагогического вуза должен уметь ориентироваться в широком спектре предлагаемых образовательных программных продуктов, владеть навыками их поиска, оценки и отбора соответственно педагогическим задачам, стоящим перед ним. Вышеописанные навыки у будущих педагогов позволяет развить разновидность проектной технологии – технология web-квеста, предполагающая проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета, мониторинг и поиск [1].

Автор не будет в статье останавливаться на изложении общей сути этой технологии, так как информация о ней является общедоступной, а уделит внимание опыту ее использования в преподавании дисциплины «Информационные технологии в образовании».

Данная технология преподавателем используется при изучении двух тем учебной программы дисциплины: «Электронные средства обучения» и «Специализированное программное обеспечение» (речь идет о программном обеспечении по дисциплине специализации студентов, например, химии). За несколько недель перед началом лабораторных работ по этим темам на лекционном занятии по соответствующей теме преподавателем перед студентами ставится задача самостоятельно сделать подборку программ и сервисов, предназначенных для создания определенного вида электронных образовательных ресурсов или представления знаний по дисциплине специализации в определенном формате (например, создание 3D-моделей молекул), проанализировать их, апробировать на практике и дать краткие рекомендации по их использованию своим однокурсникам. Предполагается, что каждый студент участвует в web-квесте, посвященном только одной из тем, но при желании может принять участие и во втором квесте.

Таким образом мы имеем дело с краткосрочными монопроектами (разновидностью web-квестов), которые могут являться по сути заданием аналитической задачей, оценкой, убеждением или их гибридом [2]. В рамках web-квеста работа традиционно ведется в малых группах с самостоятельным выбором студентами следующих ролей (по 1-2 человека на 1 роль): «искатель» (занимается поиском различных программных продуктов), «испытатель» (осуществляет апробацию их возможностей), «писатель» (дает краткое описание возможностей отобранных продуктов и рекомендации по их использованию) и «оформитель» (занимается оформлением и представлением проекта). В соответствии с выбранными ролями, участники выполняют свои задания тем самым приобретая компетенции, соответствующие их ролям: «искатель» – по поиску, анализу и отбору информации; «испытатель» – по анализу и практическому применению; «писатель» – академического письма и ар-

гументации; «оформитель» – использования информационных технологий для представления продукта. Формат представления проекта не прописывается преподавателем жестко: это может быть мультимедийная презентация, веб-страница или даже видеоролик. Для достижения общей цели участники взаимодействуют между собой, согласовывая выполнение своих заданий с другими членами группы, совместно подводят итоги выполнения каждого задания, обмениваются материалами, таким образом реализуется еще одна важная компетенция – навык работы в сотрудничестве.

Преподаватель организует работу в проекте по классической схеме для web-квеста с соблюдением всех этапов: введение, задание, выполнение, оценивание, заключение, использованные материалы [2]. Пространством для организации всех этапов работы над проектом является дистанционный курс по дисциплине, где расположена вся необходимая для студентов информация по работе с ним (описание всех его этапов), форум для общения участников группы, форум для представления проектов и их обсуждения и др.

В оценивании web-квеста используются предложенные разработчиком технологии критерии: исследовательская работа, творческая работа, качество аргументации, навыки работы в команде, презентация продукта, качество письменного текста (по каждому критерию имеются три градации оценивания) [3]. Студентам старших курсов может быть предложено оценить по сформулированным критериям проект другой группы.

На заключительном этапе студенты формируют путем голосования топ-лист лучших программных продуктов. Таким образом к практическому изучению указанных тем (выполнению лабораторных работ) студенты подходят теоретически подготовленными и имея выбор в использовании программного обеспечения и/или сервисов: на ряду с тем, которое предлагается преподавателем они имеют возможность использовать отобранное ими самостоятельно.

Литература

1. Исаева, В., Недбайлик, С. Веб-квесты в пространстве непрерывного образования. 19 ноября 2015 [Электронный ресурс] – URL: <https://gazeta-licey.ru/fligh-science-and-pedagogical-gazette/approaches-systems-technologies/38269-veb-kvestyi-v-prostranstve-nepreryivnogo-obrazovaniya> – Дата обращения: 11.07.2018.

2. Романцова, Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] – URL: <http://открытыйурок.рф/статьи/513088/> – Дата обращения: 11.07.2018.

3. Dodge B. Creating WebQuests [Electronic resource] – Mode of access: <http://webquest.org> – Date of access: 11.07.2018