

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ ВУЗА

Н. И. Быковская, И. Н. Демченко, С. И. Чубаров

Белорусский государственный педагогический университет  
им. М. Танка, Минск  
E-mail: ito@bspu.by

На современном этапе в образовательной среде ВУЗа традиционно внедрено субъектно-ориентированное обучение, где преподаватель как субъект обучения создает педагогическую систему, для которой моделирует процесс обучения, определяя его содержание, методику и форму проведения, средства обучения. В свою очередь студенты, как участники педагогической системы (в общем ради которых она создается) достаточно инертны и зависимы, их деятельность сводится к усвоению и дальнейшему продуктивному применению новых знаний.

Глобальная информатизация внесла существенные изменения в процесс обучения, создала новую учебно-информационную среду, в которой учебный процесс гармонично взаимодействует с современными информационными технологиями. Следствием этого является появление субъектно-субъектного обучения, при котором студент, как субъект обучения, может сам выбирать методику, форму и средства обучения, т.е. моделировать свою индивидуальную образовательную траекторию, а преподаватель координировать его действия. Такое обучение позволит развить самостоятельность и инициативность студентов, раскрыть и реализовать личностный потенциал, позволит продуктивно действовать, синтезировать учебную информацию, анализировать полученные результаты и в итоге оценивать свою учебную деятельность.

Преподаватели в свою очередь изучают, осваивают и разрабатывают новые методики обучения, ориентированные на ресурсы Интернет. Прежде всего это связано с необходимостью выполнения студентами дополнительных внеаудиторных заданий как индивидуальных, так и групповых, а также проведения самостоятельной исследовательской работы в СНИЛ (поиск информации, сопоставление, анализ, обработка результатов, презентационная часть). Такой метод интеграции Интернет в образовательный процесс привел к появлению технологии Веб-квест.

Технология веб-квест (webquest) – использование образовательных сетевых ресурсов для организации и проведения проблемного обучения в виде групповой работы над проектом. Такое обучение может проходить как в on-line, так и off-line режиме. Платформой веб-квеста является ресурс сети (стартовый web-документ), разработанный педагогом-предметником для начала работы по квесту, своеобразная карта, которая дает представление о цели квеста, информационных ресурсах, этапах работы над проблематикой, вариантах отчета по квесту. Преподаватель, создающий веб-квест, должен быть не только компетентен в предметной области, но и владеть достаточно профессионально средствами современных информационных технологий (web 1, web 2.0, дистанционное обучение, прикладные программы).

Образовательный веб-квест можно создать средствами прикладных программ или языков программирования, или на основе разработанных шаблонов как в режиме on-line, так и в автономном off-line режиме.

В соответствии с программами учебных курсов образовательные веб-квесты подразделяются на тематические квесты, которые отражают отдельные модули учебной программы и на изучение которых отводится немного времени и сетевых ресурсов. Такие квесты идут параллельно изучаемой программе и включают в себя дополнительный учебный материал повышенной сложности, предназначенный для приобретения студентами соответствующих компетенций.

Второй разновидностью квестов являются продолжительные квесты, рассчитанные на изучение нескольких программных продуктов. Для реализации такого квеста необходимо достаточно большое количество времени и образовательных сетевых ресурсов. Целью продолжительного квеста является не только получение первичных знаний, а на базовой основе углубление и самое главное преобразование знаний по предметной области для дальнейшего конкретного применения.

Отчет по проработанному квесту должен соответствовать тематике изученного материала и представлен в виде электронного доклада (веб-ресурс, электронная публикация, по необходимости добавляется программный продукт).