

М. В. ВАСИЛЬЕВА

Белорусский государственный университет

ВЕБ-КВЕСТ КАК СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Веб-квест (WebQuest) – комплексное проблемное задание, для выполнения которого используются информационные ресурсы сети Интернет и локальной базы данных. Целью веб-квеста является изучение материала, выполнение контрольных заданий и, на основании полученных навыков и знаний, создание собственного проекта.

Одной из задач веб-квеста является оптимальное использование времени студента, поэтому веб-квест не является простым поиском информации в Интернет. Преподаватель сам подбирает сайты (текст, графика, звук, видео) и предоставляет список полезных ссылок. Функция учащегося заключается в том, чтобы найти и выбрать именно то, что он сам считает нужным для окончательного проекта. После завершения веб-квеста студент может выложить свой проект в Интернет в виде презентации или web-страницы и продемонстрировать не только преподавателю, но и широкой аудитории, как собственное творение. С помощью электронной почты или окон комментариев (они есть на специальных сайтах веб-квестов) возможно осуществление обратной связи, где любой желающий сможет оставить отзыв.

226

При организации самостоятельной работы студентов важно, чтобы веб-квест состоял из следующих частей: 1) Предоставление фоновой информации и ознакомление студента с темой веб-квеста; 2) Постановка задачи, которая бы заинтересовала студента (актуальная проблема или ситуация); 3) Список необходимых источников информации (web-документы, базы данных, книги, консультации по электронной почте и т.д.). Большинство источников, но необязательно все, могут быть вставлены в документ в виде ссылок, указывающих на страницы Интернет; 4) Детальное и пошаговое описание процесса выполнения всех заданий, советы по созданию окончательного проекта, его возможные варианты и т.д.; 5) После презентации проекта, которая может осуществляться как через Интернет, так и при личной встрече с преподавателем, подводятся итоги и высказываются мнения о прохождении веб-квеста.

Веб-квест является комплексным, разделенным на этапы и длительным по времени заданием, поэтому поддержание у студента постоянного интереса является обязательным. Очевидно, что задания должны быть различными по структуре и характеру выполнения. Студент должен легко справляться с ними при постепенно возрастающей степени сложности. По возможности, следует использовать интересную фоновую информацию познавательного характера. Связующим звеном в базовой структуре веб-квеста могут стать элементы ролевой игры, когда студент получает роль ученого, исследователя при осуществлении определенного сценария, которому необходимо следовать, чтобы выполнить порученное задание.

В зависимости от цели можно выделить 2 вида веб-квестов: 1) Приобретение и закрепление знаний и навыков. По окончании такого веб-квеста студенты усваивают большое количество новой информации и способны выполнять задания репродуктивного характера и по аналогии. 2) Углубление и совершенствование знаний и навыков. В результате веб-квеста студент способен анализировать и трансформировать новую информацию, использовать полученные навыки в незнакомых ситуациях.

Использование компьютера и Интернет значительно расширяет возможности преподавателя, например, гиперссылки и всплывающие подсказки могут быть использованы для комментариев и объяснения непонятного. Восприятие и запоминание новой информации улучшается, если к стандартному тексту добавляются цветные иллюстрации, звуковое сопровождение, видеоролики. Студент может легко найти дополнительную информацию в электронных справочниках, базах данных, словарях, задать вопрос экспертам на on-line консультациях и т. д.

Применение информационных технологий дает возможность объективной оценки знаний, когда студент может сразу же узнать результаты выполне-

227

ния каждого отдельного пункта задания и (или) общий процент правильных ответов. В первом случае неправильные ответы могут быть помечены, а студент самостоятельно исправит ошибки. При этом преподаватель может включить в веб-квест словесную оценку в виде текстовых сообщений с поощрениями или пожеланиями студенту.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Dodge, B.* Some Thoughts About Webquests. 1995–1997. http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html.