

WEB-КВЕСТ ЯК СУЧАСНА ТЕХНОЛОГІЯ ОЦІНЮВАННЯ ЯКОСТІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ У КОЛЕДЖАХ

Тетяна Пащенко

старший науковий співробітник лабораторії
науково-методичного супроводу підготовки
фахівців у коледжах і технікумах Інституту
професійної освіти НАПН України,
кандидат педагогічних наук

Анотація. У статті розглядається проблема застосування web-квеста як сучасної технології оцінювання якості підготовки фахівців у коледжах; ключових моментах, формах цієї технології.

Ключові слова: технології оцінювання, якість, коледж, студенти, навчальний процес.

Abstract. The article examines the problem of web-quest as a modern technology for assessing the quality of training of specialists in colleges; key moments, forms of this technology.

Keywords: evaluation technologies, quality, college, students, educational process.

Аналіз практики оцінювання якості підготовки фахівців у коледжах свідчить, що інтенсивний розвиток інформаційних технологій, активне впровадження Інтернету у навчальний процес привели до появи інноваційних методів розв'язування навчальних задач – web-квеста. Web-квестом називається спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі за вказаними адресами. Вони створюються для того, щоб краще використати час студентів, щоб використовувати отриману інформацію в практичних цілях та розвивати вміння критичного мислення, аналізу, синтезу та оцінки інформації. Зрозуміло, що студенти краще та з більшим захопленням навчаються тоді, коли вони є активними учасниками освітнього процесу, а не лише спостерігачами (Лузан та ін., 2021).

Web-квести найкраще підходять для роботи в міні-групах, проте існують і web-квести, призначені для роботи окремих студентів. Додаткову мотивацію під час виконання web-квесту можна створити, запропонувавши студентам вибрати ролі (наприклад, вчений, журналіст, детектив, архітектор тощо), і діяти відповідно до них.

Форми web-квесту можуть бути різними. Наприклад.

1. Створення бази даних із проблеми, всі розділи якої готують студенти. Створення мікросвіту, в якому студенти можуть пересуватися з допомогою гіперпосилань, моделюючи фізичний простір. Написання інтерактивної історії (студенти можуть вибирати варіанти продовження роботи; для цього щоразу вказуються два-три можливі напрямки). Створення документа, що дає аналіз будь-якої складної проблеми та запрошує студентів погодитися чи не погодитися з думкою авторів.

2. Інтерв'ю on-line із віртуальним персонажем. Відповіді та питання розробляються студентами, які глибоко вивчили цю особу. (Це може бути політичний діяч, літературний персонаж, відомий вчений тощо) Даний варіант роботи найкраще пропонувати не окремим студентам, а міні-групі, яка отримує спільну оцінку (яку дають інші студенти та викладач) за свою роботу.

Ключовим моментом будь-якого web-квесту є докладна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники проєкту оцінюють себе, товаришів по команді. Цими критеріями користується і викладач. Web-квест є комплексним завданням, тому оцінювання його виконання має ґрунтуватися на кількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання та форму подання результату, рекомендується використовувати від 4 до 8 критеріїв, які можуть містити оцінку (Dodge, 1995):

- дослідницької та творчої роботи,
- якості аргументації, оригінальності роботи,
- навичок роботи в мікро групі,
- усного виступу,
- мультимедійної презентації,
- письмового тексту тощо.

Web-квест має ряд переваг та недоліків у порівнянні з іншими інноваційними методами оцінювання якості підготовки фахівців у коледжах. До одного з головних недоліків можна віднести той факт, що не всі студенти достатньо матеріально-технічно забезпечені. Проте, основних переваг застосування web-квест технології набагато більше.

1. *Спрямованість на активізацію самоосвітньої діяльності студента* за рахунок усунення акцентів в освітньому процесі з викладача на студента. При виконанні завдань web-квесту викладач виступає у ролі консультанта, організатора та координатора проблемно орієнтованої, навчально-пізнавальної діяльності студентів. Він створює умови для самостійної розумової діяльності студентів і всіляко підтримує їхню ініціативу. У свою чергу, студенти стають повноцінними учасниками процесу навчання, розділяючи з викладачем

відповідальність за процес та результати навчання.

2. Підвищення мотивації студентів до навчання та самостійної роботи.

Web-квести надають великі можливості для мотивації студентів до освоєння сучасних інформаційних технологій (вони вчать пошуку, відбору та аналізу інформації; розвивають уміння оцінювати достовірність, повноту отриманої інформації; вмінню представляти інформацію у різних видах; вмінню етичної та безпечної поведінки в Інтернеті, ефективному використанню різних цифрових інструментів).

3. Формування загальнокультурних та професійних компетентностей:

- володіння культурою мислення, здатність до узагальнення, аналізу, сприйняття інформації, постановка мети та вибору шляхів її досягнення;
- здатність логічно, вірно, вибудовувати усне та письмове мовлення;
- готовність до взаємодії із колегами, до роботи у колективі;
- готовність використовувати основні методи, засоби отримання, зберігання, переробки інформації, готовність працювати з комп'ютером як засобом управління інформацією;
- здатність працювати з інформацією у глобальній комп'ютерній мережі;
- здатність ведення дискусії та полеміки.

4. Оцінювання якості підготовки фахівців у коледжах. Оскільки рівень набутих знань та умінь студентів постійно змінюється, необхідно відстежувати ці знання за допомогою оцінювання. Студенти, завдяки своєчасному оцінюванню, зможуть коригувати свої знання, пізнавальну діяльність та набувати нові знання. Оцінювання привчає студента до постійної та відповідальної навчальної праці, дисциплінує, розвиває самоконтроль та самооцінку. Оцінювання пізнавальної діяльності студента дозволяє викладачеві стежити за засвоєнням знань, виявляти типові помилки, оцінювати якість викладання, коригувати свої дії тощо.

5. Реалізація творчого потенціалу. При виконанні завдань web-квесту студентам надається можливість давати відповіді на завдання у будь-якій зручній для них формі. Наприклад, у вигляді презентації, текстового документа або анімаційного ролика.

6. Розвиток таких особистісних якостей, як поетичні, музичні, мистецькі здібності.

7. Підвищення особистісної самооцінки тощо.

8. Розвиток незатребуваних у навчальному процесі особистісних якостей. Оскільки одним із етапів виконання роботи є обговорення підсумків, студенти розвивають у собі ораторські та лідерські якості за рахунок публічних виступів, відстоювання інтересів групи, захисту проєкту тощо.

У коледжах web-квести найчастіше більш вузько орієнтовані на яку-небудь дисципліну або тему. На сьогоднішній день існують різні конструктори web-квестів, а також безліч web-ресурсів з готовими квестами та шаблонами для їх створення, що дозволяє спростити використання даної технології.

Процес створення web-квесту Б. Додж описує наступними пунктами: вибір теми; вибір Інтернет-сервісу та дизайну; підбір завдань, web-ресурсів, запланованих результатів; наповнення web-квесту змістом.

Вибір теми для web-квесту має відповідати таким умовам: відповідати освітнім стандартам та конкретному навчальному курсу, містити завдання, які сприятимуть розвитку високого рівня мислення студентів, змістовно замінювати та доповнювати наявні матеріали по темі, дозволяти ефективно використовувати web-ресурси.

Другим кроком є визначення основних понять з теми, а також створення глосарію чи словника. Цей крок дозволить визначити ключові точки для створення завдань. Третім кроком є цілепокладання. На цьому етапі розробки визначаються цілі web-квесту. При формуванні цілей web-квесту рекомендується спиратися на принцип таксономії Б. Блума. При виконанні четвертого кроку відбувається вибір ресурсу, на якому буде створено web-квест. Як приклад можуть виступати: Google, або сайти навчальних закладів. П'ятим кроком є вибір типу та форми web-квесту. Вибір здійснюється відповідно до класифікації. Шостий крок – написання сценарію. Сценарій – спільна ідея та окремі завдання, які студентам належить виконати поетапно чи хаотично. Також сценарій включає мітки (підказки), що допомагають орієнтуватися за web-квестом. Сьомим кроком є розробка завдань та вибір засобів реалізації. При організації спільної чи самостійної діяльності доцільно використовувати послуги та web-ресурси. Спрямованість таких ресурсів буде залежати від тематики web-квесту. Наприклад, якщо web-квест має завдання використовувати технологію QR-кодів, то доцільно використовувати сервіс Qr coder для генерації кодів тощо. На фінальному, восьмому кроці відбувається розробка критеріїв оцінювання. Основним розділом web-квесту є розробка критеріїв оцінювання, спираючись на яку учасники проєкту оцінюють себе та товаришів за групою.

Список використаних джерел:

Лузан, П. Г., Каленський, А. А., Пащенко, Т. М., Мося, І. А., & Ямковий, О. Ю. (2021). *Методичні основи оцінювання якості підготовки фахівців у закладах фахової передвищої освіти: методичний посібник*. Житомир: «Полісся».

Dodge, B. (1995). Some thoughts about Web Quests [Online]. Available: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.