ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТА

В ПРОЦЕССЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ

Яковлева Ю.В., канд.пед.наук

г. Ярославль, ФГБОУ ВО ЯГПУ им. К.Д. Ушинского

В марте 2020 года образовательный процесс по всему миру претерпел кардинальные изменения: из-за угрозы распространения новой коронавирусной инфекции произошел резкий переход на дистанционную форму во всех образовательных организациях. В связи с этим основным средством организации образовательного процесса, обеспечивающим необходимое качество подготовки обучающихся, стала электронная информационная образовательная среда (ЭИОС).

Базовым педагогическим подходом использования ЭИОС в вузе является приоритет ответственного отношения студента к процессу и результатам своего обучения, постановки собственных учебных задач и индивидуальных образовательных траекторий изучения курса. Развитие ответственности и преодоление «школярства» студентом

рассматривается как ключевое средство повышения качества образования и роста профессионализма выпускника.

Однако полный переход процесса обучения в ЭИОС выявил ряд трудностей, с которыми столкнулись участники образовательного процесса: необходимость хорошей материально-технической базы (компьютер, доступ в Интернет); недостаточность индивидуализации процесса обучения, очного общения в процессе обучения, практических занятий; большой объем информации, предлагаемой для самостоятельного изучения; недостаточно развитые навыки самоорганизации и самодисциплины у студентов, и как следствие, низкий уровень познавательной активности.

Между тем получение теоретических знаний становится итогом познавательной активности, которое лишь в процессе деятельности приобретает смысл. Основными мотивами, побуждающими к познавательной активности, являются любознательность, получаемое удовольствие от процесса познания или его результатов, практическая деятельность людей. Пути и средства развития познавательной активности находят отражение в игровойформе обучения[2]. Одним из эффективных методов использования игры в образовательном процессе является учебный веб-квест.

В трудах отечественных и зарубежных педагогов находим разнообразие трактовок понятий «веб-квест», однако мы солидарны с Я.С. Быховским, который дает следующее определение«Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета» [1].

Веб-квест в педагогике – это система заданий с элементами игры, для выполнения которых используются различные информационные ресурсы, в том числе ресурсы Интернет. В зависимости от целевого назначения образовательный веб-квесты могут предполагать индивидуальную, парную и коллективную формы работы, оставляя за собой единое предназначение по самостоятельной работе студентов по освоению, закреплению или проверке знаний. В процессе работы с веб-квестом преподаватель на начальных этапах осуществляет роль консультанта, затем координатора и организатора образовательной деятельности, постепенно переходя в роль наблюдателя.

Как показала практика последних месяцев, работа с образовательными веб-квестами вызывает у студентов наибольший интерес и эмоциональный отклик. В процессе занятия организованного в формате видеоконференции на базе ЭИОС вуза удается сочетать коллективную, групповую и индивидуальную формы работы, что позволяет создать активно познавательный, целенаправленный, диалоговый, творческий, рефлексивный характер обучения. Структура организации такого занятия может быть описана следующим образом:

1. Распределение студентов на микрогруппы (оптимальный состав 5 человек).

2. Знакомство с темой занятия, заданием (ситуацией) квеста, коллективное целеполагание.

3. Распределение ролей (заданий)квеста между членами микрогруппы.

4. Изучение материалов квеста в соответствии с поставленной задачей, детальное осмысление представленной информации, поиск дополнительных материалов, необходимых для решения учебной задачи.

5. Групповое обсуждение индивидуально выполненных заданий квеста, совместная разработка на их основе итогового продукта.

6. Презентация полученного результата в режиме онлайн каждой из микрогрупп.

7. Коллективный анализ (проведение экспертной оценки) положительных и отрицательных сторон итогового продукта квеста каждой из микрогрупп. Обсуждение значения выполненного задания квеста с точки зрения поставленной в начале занятия цели изучения темы.

8. Индивидуальная работа с рефлексивной картой квеста.

Отметим также, что проведение пилотного эксперимента подтвердило эффективность применения веб-квеста в процессе дистанционного обучения. В ходе эксперимента студенты 3-го курса ЯГПУ им. К.Д. Ушинского (32 человека), обучающиеся по направлению подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование были условно разделены на две группы: контрольная, где занятия по педагогическим дисциплинам проводились в соответствии с учебными программами, и опытно-экспериментальная группа, содержание учебных занятий в которой было дополнено проведением веб-квестов. В качестве диагностического инструментария использовалась методика «Оценка уровня познавательной активности» основанная на опроснике Ч.Д. Спилбергера. Сравнение результатов первоначального и контрольного среза по изучению уровня познавательной активности показало общую положительную динамику, однако в опытно-экспериментальной группе зафиксированы более значительные изменения (значимые различия по U-критерию Манна-Уитни в отношении контрольной группы p=0,023). Кроме того проверка остаточных знаний, проведенная по завершению изучения курса в форме теста показала одинаково высокий уровень

усвоения информации (в пределах 76-92 % правильных ответов дали студенты обеих групп).

Таким образом, игровые методы обучения, а в частности веб-квесты, обладают значительным потенциалом для решения важнейшей задачи профессиональной подготовки в условиях перехода на дистанционное обучение – побуждения студентов к активной учебно-познавательной деятельности. Веб-квест обладает рядом видимых преимуществ: является доступным средством организации удаленного обучения, поскольку базируется на платформе Интернет; позволяет рационально использовать учебное время;

вовлекает студентов в процесс обучения, развивает их критическое мышление; способствует развитию у студентов навыков аналитического и творческого мышления.

Литература

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Информационные технологии в образовании – конгресс-конференции. – URL: http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html (дата обращения 27.05.2020).

2. Махмутов М.И. Избранные труды: В 7 т. Т.4. Казань: Магариф-Вакыт, 2016. 375 с.