
ПЕТРИШИН Л. Й.,
доктор педагогічних наук,
доцент, кафедра соціальної
педагогіки і соціальної роботи,
ТНПУ імені Володимира Гнатюка.
м. Тернопіль

ТЕХНОЛОГІЯ WEB-КВЕСТ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ ДО КРЕАТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті висвітлено основні підходи до використання web-квеста в навчально-виховної діяльності студентів ВНЗ. Розкрито особливості використання технології web-квеста в процесі формування креативної особистості. Розглядається Web-квест (webquest) у педагогіці, як проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету, що націлює на креативну діяльність. Охарактеризовано Web-квест як технологію, яка підвищує мотивацію самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІТ для пошуку необхідної інформації, сприяє успішній реалізації креативного потенціалу, підвищенню особистісної самооцінки, розвиває самостійність і відповідальність.

Ключові слова: студенти, креативна діяльність, web-квест, пізнавальна активність, розвиток креативної особистості.

В статье отражены основные подходы к использованию web-квеста в учебно-воспитательной деятельности студентов вузов. Раскрыты особенности использования технологии web-квеста в процессе формирования креативной личности. Рассматривается Web-квест (webquest) в педагогике как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета, что нацелено на креативную деятельность. Охарактеризована Web-квест как технология, которая повышает мотивацию самообразования, формирует новые компетенции на основе использования ИТ для поиска необходимой информации, способствует успешной реализации креативного потенциала, повышению личностной самооценки, развивает самостоятельность и ответственность.

Ключевые слова: студенты, креативная деятельность, web-квест, познавательная активность, развитие креативной личности

In Article otrazheny Basic approaches for Using web-quest in uchebno-vospitatelnoy activities students universities. Raskryty Features Using technology web-quest in the process of the formative Creative personality. We consider Web-Quest (webquest) in pedagogy as problematic task of role-playing game elements, which are used to perform Internet resources that focuses on creative activities. Web-described quest As TECHNOLOGY, kotoraja povyshayet samoobrazovaniya motivation, competence formyruet New Based Search Using IT to neobhodymoy of information, promotes creative uspeshnoy implementation potential, increase lychnostnoy samootsenky, razvyvaet samostoyatelnost and responsibility.

Key words: student, creative activities, web-quest познавательная activity, development of personality творческою.

Актуальність проблеми. Сучасний етап модернізації системи освіти вирізняється акцентуванням уваги на особистості майбутнього професіонала, спрямуванням зусиль на розвиток творчого потенціалу учасників навчально-виховного процесу. Реалізація окреслених векторів розвитку освіти потребує використання нових педагогічних методик і технологій, творчого пошуку, нових чи вдосконалених концепцій, принципів, підходів до освіти, суттєвих змін у змісті, формах і методах навчання, виховання, управління педагогічним процесом.

Важливою умовою й визначальним фактором успішності підготовки соціальних педагогів є формування креативного мислення, розвиток креативних умінь, навичок, що обумовлено, *по-перше*, потребами й закономірностями розвитку інформаційного суспільства, є фактором формування та постійного забезпечення професійності й компетентності соціального педагога, *по-друге*, специфікою педагогічної діяльності, особливістю

ролі та місця особистості соціального педагога як новатора в педагогічному процесі. На думку дослідників-педагогів, креативність – це не лише ідеї, підходи, методи, методики, техніки й технології, які в таких поєднаннях ще не висувалися або не використовувалися, але й той комплекс елементів чи окремі елементи педагогічного процесу, які містять у собі прогресивне начало, що дає змогу в змінених умовах і ситуаціях достатньо ефективно вирішувати завдання виховання та освіти. Ця діяльність є креативною та передбачає формування, розвиток креативного мислення, умінь, навичок творчо вирішувати проблеми в професійній сфері та на всіх її рівнях.

Формування та реалізація креативної діяльності в професійній системі освіти, зокрема в соціально-педагогічній сфері, обумовлена й низкою таких об'єктивних факторів: профілізацією та індивідуалізацією освітнього процесу; авторськими творчими та креативними методиками та техніками; методами дослідження креативності та творчості; методиками активіза-

ції креативності та творчості особистості; методиками формування та розвитку креативності особистості; варіативними системами навчання (розвивальна, модульно-розвивальна, особистісно зорієнтована, диференційована тощо); методами проектування та моделювання творчості особистості; рейтинговою системою оцінювання навчальних досягнень; модернізацією змісту, форм і методів навчально-виховної діяльності.

Формування мети статті. Таким чином, метою нашої наукової публікації є розкриття особливостей використання технології web-квесту у процесі формування креативної особистості.

Аналіз основних публікацій та виклад основного матеріалу. Проаналізувавши проблему креативності в психолого-педагогічній практиці, ми можемо виокремити декілька вагомих підходів. Зокрема, варто зауважити, що креативність розглядають як процес (С. Мідник), як здібність (М. Волах, Дж. Гілфорд, В. Дружинін, Н. Коган, Е. Торранс), як властивість особистості (Ф. Баррон, А. Маслоу, К. Роджерс) і як продукт. Окрім цього, зауважимо, що в сучасній науковій практиці конкретизувалися такі напрями експериментального вивчення креативності особистості, складені відповідно до методів, розроблених у галузі вивчення креативності як сукупності здібностей та властивостей особистості й процесу їх реалізації: дослідження з використанням стандартизованих методик та технік (С. Мідник, Дж. Гілфорд, Р. Стернберг, Е. Торранс, Е. Тунік, Д. Джонсон, Х. Зіверт ін.); дослідження, побудовані на творчих завданнях та проблемних ситуаціях (А. Хуторський, В. Давидов, Л. Занков ін.); дослідження мотиваційно-креативного складника особистості (А. Лосев, Н. Фетискін, Н. Вишнякова ін.); психофі-

зіологічні дослідження креативності особистості, пов'язані зі застосуванням комп'ютерних технологій (О. Лебедев, В. Попов, Ю. Круглов). Згодом дослідження у сфері вивчення та формування креативності особистості підтвердили, що креативність об'єднує інтелектуальні особистісні процесуальні складники та обумовлена середовищем і соціумом (Т. Баришева, Д. Богоявленська, В. Дружинін, О. Лук, О. Матюшкін, Я. Пономарьов та ін.).

Креативність ми витлумачуємо як особистісно-професійну властивість, якій притаманні творче мислення, оволодіння знаннями креативного характеру та вміння використовувати креативні уміння й навички, тісний зв'язок із самоактуалізацією та самореалізацією в професійній сфері. Найбільш розповсюдженими в цьому напрямі є дослідження Н. Роджерса та А. Маслоу, які пов'язували усі творчі процеси із самоактуалізацією особистості.

Для розвитку творчих здібностей сучасних студентів викладачі можуть використовувати інформаційно-комунікативні технології, що значно спрощує процес пошуку інформації, її обробки і презентації в різноманітних формах. Однією із таких технологій може бути технологія web-квесту. Web-квест в педагогіці - це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету. Вперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Б. Доджем у 1995 р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання інтернету на заняттях. Розробляються такі web-квести для максимальної інтеграції засобів інтернету в навчальний компонент, при різнорівневій організації навчального процесу.

Кожний web-квест охоплює окрему

проблему, що важливо для майбутнього професіонала. Може бути як з окремого предмету або дисципліни, але краще коли передбачається використання міжпредметних зв'язків. Будь-який web-квесту може складатися із: вступу, центрального (основного) завдання, переліку інформаційних ресурсів, опису процедури роботи, критеріїв та параметрів оцінювання web-квесту, керівництва до дій (інструкцій, шаблонів тощо), підсумку. Його особливістю є те, що переважна частина інформації, яка необхідна для навчальної діяльності знаходиться в інтернет просторі.

Сьогодні у різноманітних сферах діяльності відчувається потреба в спеціалістах, які спроможні самостійно або в команді вирішувати проблеми засобами інтернету. Саме тому, робота студентів у такому варіанті навчальної діяльності як web-квест, урізноманітнює форми навчального процесу, робить його цікавим та захоплюючим. А отриманий досвід приносить свої бонуси в майбутньому, тому, що така робота сприяє формуванню ряду компетентностей, таких як: використання інформаційних технологій для вирішення професійних задач (пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді презентацій, web-сайтів, тощо); самоосвіта й самоорганізація; робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль тощо); уміння знаходити декілька шляхів вирішення проблемної ситуації; оцінювання вірогідності вирішення проблеми [3, с.69].

Отже, розглянемо детальніше саме поняття web-квесту. Web-квест (webquest) в педагогіці – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету[3,

с.69]. Вперше модель web-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Б. Доджем у 1995 р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання інтернету на заняттях. Розробляються такі web-квести для максимальної інтеграції засобів інтернету в навчальний компонент, при різноманітній організації навчального процесу [6, с. 3].

Аналізуючи праці Б. Доджа, ми дійшли висновку, що кожний web-квест охоплює окрему проблему, що є важливим для майбутнього професіонала. Може бути з окремого предмету або дисципліни, але краще коли передбачається використання міжпредметних зв'язків.

Б. Додж виділяє два типи web-квестів: короткотривалі (мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-чотири заняття); довготривалі (мета: поглиблення і перетворення знань, які розраховані на семестр, рік тощо) [6, с. 34]. Б. Доджем визначено такі види завдань для web-квестів: переказ (retelling tasks) – демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів із різноманітних джерел у новому форматі: створення презентацій, колажів, плакатів, есе тощо; планування і проектування (design tasks) – розробка плану або проекту на основі заданих умов; самопізнання (self-knowledge tasks) – будь-які аспекти дослідження особистості; компіляція (compilation tasks) – трансформація формату інформації, отриманої із різноманітних джерел: створення віртуальної книги, віртуального музею, виставки, карти мандрівника тощо; творче завдання (creative product tasks) – творча робота в конкретному жанрі: написання вірша, розповіді, есе, художнього твору тощо; аналітичне завдання (analytical

tasks) – пошук і систематизація інформації, створення баз даних; детектив, таємничі історії (mystery tasks) – пошук на основі фактів, що знаходяться у протиріччі один до одного; досягнення консенсусу (consensus building tasks) – розробка єдиного рішення з гострої проблеми; журналістське розслідування (Journalistic tasks) – об'єктивний переказ інформації (розрізнення думок і фактів); переконання (persuasion tasks) – переконання опонентів або нейтрально налаштованих осіб; наукові дослідження (scientific tasks) – вивчення різноманітних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел [7, с. 12].

Головна відмінність педагогічних web-квестів в тому, що переважна частина інформації для самостійної та групової діяльності студентів знаходиться в інтернеті. Окрім того, результатом роботи з web-квестом є публікація робіт студентів у вигляді web-сторінок і web-сайтів (локально або в інтернеті). Web-квест – це технологія орієнтована на студентів, занурених у процес навчання, яка розвиває їх творче мислення. Завдяки конструктивному підходу до навчання, студенти не лише добирають і упорядковують інформацію, отриману з інтернету, а також скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання. Ця технологія, яка дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти чоловік), розвиває навички командної гри та лідерські якості [4, с. 19].

Структура web-квесту може передбачати: вступ; центральне (основне) завдання; перелік інформаційних ресурсів; опис процедури роботи; критерії та параметри оцінювання web-квесту; керівництва до дії (інструкцій, шаблонів); підсумок [2, с. 2].

Web-квест може містити такі основні елементи як: посилання на ресурси

мережі, у яких міститься необхідний для web-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів; поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками тощо; висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок [5, с. 24].

Я. Биковський наголошує на тому, що робота з web-квестом повинна поділятися на такі умовні етапи. *На першому етапі* викладач проводить підготовчу роботу, знайомить студентів із темою, формулює основну проблему. Завдання web-квесту є окремими блоками питань і переліками адрес в інтернеті, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відкритті сайту студент розумів принципи для відбору матеріалу, виділення головного з усієї інформації, яку він знаходить. Ця стадія web-квесту має найбільший розвивальний потенціал: при пошуку відповідей на поставлені питання удосконалюється критичне мислення, вміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно. Певне керування процесом з боку викладача може проводитися через надання списку запитань, поширення прикладів, схем. Наступним є етап *оформлення результатів*, у межах якого відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір значимої інформації і представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру або фоторепортажу.

Обговорення результатів роботи над web-квестами можна провести у вигляді конференції, щоб студенти мали можливість продемонструвати власний практичний доробок. Результати web-квесту для звіту можуть мати різноманітні форми: база даних; діалог, історія або приклад для вивчення; он-лайн документ, який містить аналіз неоднозначної ситуації, повідомляє основні тези і спонукає користувачів додати власні коментарі або не погодитися з авторами; проведення псевдо-інтерв'ю з експертом протягом заняття або публікація його у мережі інтернет. На цьому етапі розвиваються такі риси особистості як відповідальність за виконану роботу, самокритика, взаємопідтримка і уміння виступати перед аудиторією.

Можна практикувати розміщення результатів роботи над web-квестом в мережі інтернет на спеціалізованих сайтах, таким чином досягаючи трьох цілей: студенти розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

Завершальним етапом є оцінювання, однак обов'язковим для web-квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінки можуть бути різними (за часом презентації, оригінальністю, новаторством та інше), нею підсумовується досвід, який був отриманий студентом при виконанні самостійної роботи за допомогою технології web-квест. В оцінці результатів беруть участь як викладач, так і студенти шляхом обговорення або інтерактивного голосування[1, с. 24-26].

Web-квест, використовуючи інформаційні ресурси інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допома-

гає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань та націлювати на креативну професійну діяльність: учасник квесту вчиться виходити за рамки змісту та форм подання навчального матеріалу викладачем; створює можливість розвитку навичок спілкування інтернету, тим самим, реалізуючи основну функцію – комунікативну; web-квест підтримує навчання на рівні мислення, аналізу, синтезу та оцінки; учасник квесту отримує додаткову можливість професійної експертизи своїх творчих здібностей та вмінь; учасник квесту вчиться використовувати інформаційний простір мережі інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності; підвищується мотивація студентів до креативної діяльності, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого.

Висновки. Перевагами використання технології web-квесту у навчально-виховній діяльності студентів полягає у тому, що підвищується зацікавленість студентів навчальним матеріалом та формується стійка творча зацікавленість до нового, що націлює на креативну діяльність у професійній сфері. Окрім того, ця інтернет-технологія підвищує мотивацію самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді презентацій, публікації, створення web-сторінок, сприяє продукуванню креативних ідей. Також сприяє успішній реалізації креативного потенціалу, підвищенню особистісної самооцінки, розвиває самостійність, відповідальність, а розвиток комунікативних умінь і умінь працювати в групі важко переоцінити.

З кожним днем у світі збільшується потреба в спеціалістах, які вміють працювати в команді та вирішувати

поставлені проблеми та завдання за-
собами інтернету, незалежно від сфе-
ри діяльності. Саме тому, навчальна
діяльність, у формі web-квесту, уріз-
номанітніє форми навчального про-
цесу, робить його цікавим та захоплю-
ючим. Web-квест підвищує мотивацію
самоосвіти, формує нові компетенції
на основі використання ІТ для пошуку
необхідної інформації, сприяє успіш-
ній реалізації креативного потенціалу,
підвищенню особистісної самооцін-
ки, розвиває самостійність, відпові-
дальність, а розвиток комунікативних
умінь і умінь працювати в групі важко

переоцінити.

Отже, є реальна потреба суспіль-
ства в інтенсивному розвитку інтелек-
туального потенціалу кожної людини.
І найважливіша роль у цьому процесі
належить вищим навчальним закла-
дам, навчання в яких має бути підпо-
рядковане ідеї розвитку творчих зді-
бностей студентів. Вищий навчальний
заклад має навчити кожного студента
самостійно мислити, діяти в нестан-
дартних умовах, вирішувати нестан-
дартні проблеми.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Быковский Я.С. Образовательные вебк-весты [Електронний ресурс] / Я. С. Быковский // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». – [Режим доступу <http://ito.bitpro.ru/1999>]- Назва з екрану.
2. Використання web-квестів у навчальному процесі [Електронний ресурс] / Педагогічне проектування. Web-квести та їх використання у навчальному процесі. – [Режим доступу: http://ito.vspu.net/ENK/2014-2015/sit/files/lections/lection_3.htm#5]. – Назва з екрану.
3. Моисеева М. В. Интернет в гуманитарном образовании. Учеб. пособие для студ. высш. уч. завед. / А. Е. Петров, М. В. Моисеева, Е. С. Полат. – М. : Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 2001. – С. 272.
4. Николаева Н. В. Образовательные веб-квесты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования. – 2002, №7. – С. 18-21.
5. Освітній web-квест – нова технологія навчання [Електронний ресурс] / Методичний проект. – [Режим доступу: http://laskproekt.blogspot.com/2013/11/blog-post_10.html.] – Назва з екрану.
6. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests [Електронний ресурс] / B. Dodge. – 2001. □ [Режим доступу : <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>]. – Назва з екрану.
7. Dodge B. Some Thoughts About WebQuest [Електронний ресурс] / B. Dodge. – 1995-1996. – Режим доступу : <http://webquest.sdsu.edu/about/webquests.html>. – Назва з екрану.
8. Петришин Л. Й. Формування креативності майбутніх соціальних педагогів: теоретико-методичний аспект [монографія]. – Тернопіль: Видавництво “Астон”, 2014. – 400 с.
9. Харченко С. Я. Соціально-педагогічні технології : [навч.-метод. посіб. для студ. вищ. навч. закл.] / С. Я. Харченко, Н. П. Краснова, Л. П. Харченко – Луганськ : Альма-матер, 2005. – 552 с.