

## ПРИМЕНЕНИЕ WEB-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ЗАНЯТИЙ В ВУЗЕ

**Андасбаев Ерлан Сулейменович**

доктор технических наук, профессор  
Жетысуский государственный университет им. И. Жансугурова  
Талдыкорган (Казахстан)

**Абдулаева Акбота Бекмуханбетовна**

преподаватель  
Талдыкорганский агро-технический колледж  
Талдыкорган (Казахстан)

**Абдулаева Айгерим Бекмуханбетовна**

магистр естественных наук, преподаватель  
Жетысуский государственный университет им. И. Жансугурова  
Талдыкорган (Казахстан)

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются методика и организационно-педагогические условия применения технологии Веб-квест на занятиях в ВУЗе. Основное внимание уделено особенностям построения и возможностям использования тематических образовательных Web-квестов при организации обучения студентов. Описывается феномен поисково-познавательных заданий, составляющих основу предлагаемой Web-квест технологии. Новизна подхода к применению технологии Веб-квест на занятиях в высших учебных заведениях заключается в ее использовании для организации непосредственно на учебных занятиях специальных дисциплин, в неограниченном доступе к информации при подготовке к уроку, предоставление студентам возможности практического участия в работе над материалом, применение деятельностного подхода в обучении, организации исследовательской работы, которая позволяет использовать сильные стороны каждого студента.

**Ключевые слова:** технология, квест, образование, обучение, применение.

Современный этап развития высшего образования предполагает качественное изменение подходов к определению его содержания, а также форм учебно-познавательной деятельности студентов. Это связано с формированием новой парадигмы высшего образования, в основе которой лежит идея развития личности студента. Это означает прежде всего принципиальное изменение педагогических и психологических подходов к процессу обучения, что требует от преподавателей вузов творческого отношения к работе, поиска нетрадиционных методов, использования на занятиях инновационных форм, стратегий и приемов обучения.

Введение новых образовательных стандартов направлено на формирование основных качеств обучающихся, как инициативность в изучении новых знаний и дисциплин, развитие и модернизация уже имеющихся навыков и умений, желание расширить практическую сферу использования полученных знаний. Главный приоритет получает умение ориентироваться в информационном потоке, способность активно выявлять необходимые познания, актуализировать их и применять в собственной деятельности, увеличивая эффективность интеллектуальных возможностей и формируя направленность к самостоятельному определению выбора в затруднительных ситуациях. Наиболее новым актуальным способом усовершенствования образовательных ресурсов, напрямую зависящих от информационных технологий, становится применение Web-квестов.

Основателем данной технологии является профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего Берни Додж. Ученый проводил разработки инновационных приложений Интернета для интеграции в процесс обучения при изучении различных предметов. Додж утверждал, что Web-квест составляет некое супер средство обучения, подразумевающее применение творческого подхода, другими словами, является проблемным заданием с элементами ролевой игры, для реа-

лизации которого потребуются Интернет ресурсы. Берни Додж определяет основные направления Web-квестов:

- по длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные;
- по предметному содержанию: монопроекты и межпредметные Web-квесты;
- по типу заданий [1].

В данной статье мы рассматриваем применение Web-квестов при организации занятий в ВУЗе. Их предназначение определяет работу обучающихся на завершающем моменте изучения определенной темы. Заданная форма деятельности позволяет систематизировать и обобщать знания, приводя их в единую целостную систему. Речь идет о формировании в ходе самостоятельной деятельности обучающихся при освоении различных тем методом Web-квестов образовательного предназначения. Понятие «квест» является достаточно близким для молодежи. Под данным определением понимается «игра», где респонденту необходимо прийти к поставленной цели, используя собственные познания и компетенции и прибегая к услугам интернет ресурсов. Применение Web-квест технологий благоприятствует увеличению гуманитаризации процесса образования. Привлечение обучающихся к исследовательской работе на основе Web-квестов в ходе овладения тем служит источником незамедлительного приобщения их к общекультурным ценностям. Можно прийти к выводу, что Web-квест – это сайт в интернете, включающий обязательные данные по выбранной теме образовательной дисциплины, где найденная информация раскрывается в виде гиперссылок на те web-страницы, где она расположена.

Изучая разные ресурсы по текущей теме, было обнаружено, что М.А. Ботвенко выделяет такие характеристики Web-квеста: «Веб-ресурсы представляются ключом получения ответов на возникшую проблему. Аналогичные упражнения располагаются на веб-сайтах, где в виде ссылок регистрируются каталоги источников. Веб-квест характеризу-

ется задачами повышенной сложности, для решения которых необходимо применять различные игровые роли. Веб-сайт, сформированный сознательно для создания квест технологий, призван строить поэтапный план работы обучающихся. Сайт включает в себе данные следующего рода: единое представление и цели квеста, этапы и время на реализацию полученных заданий, демонстрацию результата, перечень источников. Устное представление, презентация на компьютере, веб-страницы могут представлять полученные результаты» [2].

Другой автор Т. Марч утверждает, что Web-квест – это организованное учебное строение, применяющее ссылки на основные источники в интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы увеличивать побудительные мотивы учащихся к экспериментальной деятельности по выявлению затруднений с неординарным разрешением, формируя стремление учеников к индивидуальным занятиям и способности сортировать найденную информацию. Выполнение поставленных задач способствует пониманию и восприятию тематических связей, развивает способность самостоятельного анализа над собственным познавательным процессом [3].

Изучая структуру учебного материала, поставленные цели и задачи обобщающе-систематизирующего этапа рассмотрения учебного материала и педагогического опыта по развитию и формированию самостоятельности учеников, можно прийти к выводу, что структура тематического образовательного Web-квеста должна включать следующие компоненты: теоретический и практический материал, исследовательские задания, исторические справки и сведения, возможные ошибки и заблуждения. Из этого можно прийти к выводу, что структура Web-квест представляет собой:

- ✓ введение – основная информация, содержащая ключевые слова и основные вопросы, требующие решения;
- ✓ задание – ставит перед обучающимися серию последовательных действий с целью поиска ответа на поставленные задачи;

- ✓ процесс – содержит указания для решения задач и для отбора информации;
- ✓ оценка – содержит анализ восприятия деятельности обучающихся в соответствии с определенными требованиями;
- ✓ заключение – подведение итогов, включающих этап рефлексии.

Фундаментом любого Web-квеста должны быть поисково-познавательные задания. Образовательная технология Web-квест базируется на конструктивистском подходе к обучению. Данный подход рассматривает преподавателя как консультанта в проблемно-поисковой и исследовательской деятельности, помощника в затруднительных моментах, с которыми сталкивается обучающийся. Преподаватель способствует возникновению условий для самостоятельной активной работы обучающегося и поддержанию собственной инициативы студентов. Все это создает условия для равноправного участия обучающегося в процессе обучения, возводя на них ответственность за полученный результат в ходе самостоятельной работы.

В ходе установления единой структуры образовательной тематики Web-квеста главным принципом становится то, что в ходе его выполнения обучающиеся могли бы создавать собственные представления о всемирном информационном пространстве и его вспомогательном потенциале для сферы образования, справляться с учебно-познавательными упражнениями в неординарных ситуациях. Данные занятия позволяют создать обстановку сочетания динамичного отдыха с овладением компьютерных технологий. Одновременно обучающиеся обогащают умственный багаж в естественной обстановке и во взаимодействии с сверстниками, учатся справляться с возникающими затруднениями и вопросами. Это создает благоприятную образовательную атмосферу для формирования познавательной активности обучающихся и гуманитаризации обучения, что является соответствием для требований государственного образовательного стандарта. Выполнение проектной

деятельности с помощью сетевых ресурсов несет в себе ряд достоинств.

В заключении можно сказать, что использование данной технологии в процессе организации занятий в ВУЗе дает возможность:

- ✓ повысить заинтересованность студентов в изучении учебной дисциплины;
- ✓ повысить мотивацию обучения;
- ✓ использовать различные виды информации для восприятия (текстовая, графическая, видео и звуковая);
- ✓ наглядно представлять разнообразные ситуационные задачи и т.д.;
- ✓ воспитывать информационную культуру обучающихся.

#### **Список использованных источников**

1. Смирнов В.И. Общая педагогика: Учебное пособие. М.: Логос, 2002. 304 с.
2. Шамова Т.И. Активизация учения школьников. М.: Знание, 1979. 96 с.
3. Медведева Я.С. Применение Web-квест технологии как современной модели обучения // Молодой ученый. 2016. № 17. С. 136-139.