

УДК 343.1+004

Ірина Андріївна Манжай,

завідувач навчального відділу Харківського університету

Особливості використання web-квестів для навчання студентів

Під час проведення занять за різними дисциплінами науково-педагогічні працівники нерідко стикаються з проблемою слабкої активності студентської аудиторії, розсіюванням уваги через деякий час після початку викладення матеріалу, відволіканням тощо. Особливо це є актуальним для такої форми занять як лекція, а також в рамках розв'язання рутинних та складних завдань під час практичного навчання.

Для активізації пізнавальної діяльності під час навчання можуть бути застосовані ігри, і цей прийом вже достатньо давно відомий викладацькій спільноті. Разом з тим перенесення таких ігор у кіберсферу є достатньо рідкісним явищем в українських вишах. Одним з ефективних рішень, які можуть бути запроваджені для покращення навчання у досліджуваному контексті є застосування технології web-квестів. Особливо це є актуальним на заняттях, які передбачають навчання в комп'ютерних класах.

Особливостями практично відпрацьованої технології застосування веб-квестів є те, що під час їх проходження студенту:

1) дозволяється користуватися будь-якими джерелами інформації, що дозволяє нівелювати фактор простого копіювання інформації, оскільки завдання, подібні до квестових, в мережі знайти вкрай важко;

2) потрібно надати відповідь на конкретні питання, без яких неможливо пройти подальші завдання;

3) слід вирішити завдання, максимально наближені до конкретної життєвої ситуації, що дозволяє набути не тільки знання, але й навички;

4) засвоюються типові алгоритми дій в різних життєвих ситуаціях.

Таким чином, особа занурюється у віртуальну реальність та з використанням «тренажерів» засвоює майбутню професію.

Для створення веб-квестів можуть бути використані різні інструменти:

- спеціальні застосунки ігрового призначення (необхідність професійного програмування, негнучкість зміни сценарію);

- боти (необхідність мати базові знання та навички програмування, питання та декілька варіантів відповідей, які визначають розвиток сюжету);

- платформи для навчання (постійний розвиток виробником платформи, легкість зміни сценарію, можливості гнучкої оцінки курсантів /студентів, слухачів/).

Останній варіант, на нашу думку, є найбільш оптимальним, оскільки дозволяє за наявності базових знань та навичок роботи з комп'ютерною технікою при незначних затратах часу зробити цікавий та корисний для навчання продукт.

У якості прикладу описаної платформи можна назвати Google Classroom, яка об'єднує Google Drive, Docs, Sheets and Slides, Gmail, Calendar, спеціальний журнал оцінювання. Також вагомою перевагою цієї платформи є наявність спеціального мобільного застосунку для iOS та Android пристроїв, який може бути встановлено студентом для проходження квесту. Таким чином, сервіс Google Classroom є придатним для проведення дистанційного навчання, у тому числі для організації на його базі web-квестів.

Одержано 24.10.2019