DOI: 10.17117/na.2016.12.03.071

<http://ucom.ru/doc/na.2016.12.03.071.pdf>

Поступила (Received): 18.12.2016

Зубарева Е.Г., Сивкова А.А., Трифонов Д.А. Технология web-quest как форма активизации научного и проектного мышления обучающихся

**Zubareva E.G., Sivkova A.A., Trifonov D.A.
Web-quest is a form of increased research
and design thinking of students**

В статье анализируется применение интерактивной формы обучения «Web-квест», который способствует развитию критического мышления, умению сравнивать, классифицировать информацию, что ведет к повышению эффективности познавательного процесса. Интегрирование данных технологий и информационных ресурсов в учебный процесс позволяет эффективно решать ряд практических задач

Ключевые слова: квест, компетенция, интерактивная форма обучения, медиа-платформа

The article analyzes the use of interactive forms of learning "Web Quest", which promotes the development of critical thinking, the ability to compare, to classify information. Result, increased efficiency of the cognitive process of study. Integration of information resources can effectively solve a number of practical problems in the teaching process

Key words: quest, competence, media platform, form of online learning

Зубарева Елена Геннадьевна

Старший преподаватель
Донской государственной технической
университет
г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1

Zubareva Elena Gennadievna

Senior Teacher
Don state technical university
Rostov-on-Don, Gagarina sq., 1

Сивкова Алёна Александровна

Студент
Донской государственной технической
университет
г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1

Sivkova Alena Alexandrovna

Student
Don state technical university
Rostov-on-Don, Gagarina sq., 1

Трифонов Дмитрий Анатольевич

Студент
Донской государственной технической
университет
г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1

Trifonov Dmitriy Anatolevich

Student
Don state technical university
Rostov-on-Don, Gagarina sq., 1

Поиск новых видов и форм организации учебной деятельности – главная задача современного образования, целью которого является развитие самостоятельного критического и творческого мышления. Одним из направлений является Web-квест, включающий в себя в качестве обязательных следующие части:

- введение (тема проекта, основная информация, ключевые понятия);
- задание (цель, условия, проблема);
- процесс (поэтапное описание хода работы, распределение ролей, обязанностей каждого участника, ссылки на дополнительные ресурсы, конечный продукт, порядок выполнения и сортировки информации);
- заключение и оценка.

Тематика Web-квестов должна соответствовать направлению деятельности учебного заведения, возрастным особенностям, профориентации обучающихся [1].

Проведенное нами исследование выявило наиболее интересные темы для проведения Web-квеста:

1. Знакомство с кампусом университета (знакомство с территорией кампуса с использованием QR-кода, выполнение заданий).

2. Атлас инженерных профессий. Используя источники разработанного сайта для Гимназии ДГТУ, обучающиеся проходят тестирование и на основании его результатов выбирают соответствующий профиль обучения (рис. 1).

Рис. 1. Макет интернет-представительства Гимназии ДГТУ

3. Знакомство с факультетами и кафедрами университета.

За определенное время каждая группа должна посетить отмеченные для нее на карте сектора. После этого в компьютерном классе участники выполняют в виде презентации отчет о посещении подразделений.

В рамках WEB-квеста проводится мастер-класс по тайм-менеджменту, на котором участники в онлайн-режиме выполняют тренировочные задания, связанные с выбором оптимального маршрута [2].

В ходе исследования были выявлены наиболее интересные для обучающихся тематики, среди них: «INFO-квест по ИКТ: «Проверь свои знания»», «Облачные технологии перспективы развития», «Что? Где? Когда?», «Знакомство с миром атомной энергии».

Проведение данных мероприятий способствует развитию критического мышления, умение сравнивать, анализировать, классифицировать информацию, что ведет к повышению мотивации. Обучающиеся воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», и к повышению эффективности познавательного процесса, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач [3]. В процессе работы над WEB-квестом развивается ряд компетенций:

1. Использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
2. Самообучение и самоорганизация;
3. Работа в команде;
4. Умение находить способы решения проблемных ситуаций [4].

Использование информационных технологий в образовательных целях приведет к мотивации при изучении предметов естественно-научного цикла [5].

В рамках нашего исследования были проведены тематические WEB-квесты с учащимися 10-11 классов гимназии ДГТУ, потенциальными абитуриентами. Тематика WEB-квестов имела следующую направленность: «Знакомство с кампусом университета», «Атлас инженерных профессий» [6]. Были предложены различные сервисы, позволяющие получить доступ к информации, содержащей инструкции для прохождения WEB-квеста, такие как: web-приложения, медиа платформы и информационно-навигационной системы «ТИНС-INFO» [7].

Данные платформы, форма обучения и проведение исследования позволяют будущим абитуриентам расширить кругозор, определить свою техническую направленность в выборе будущей профессии.

Список используемых источников:

1. Бессчётнов А.В., Призов И.С., Зубарева Е.Г. Разработка мобильного приложения для молодежи на основе DSM-платформы // Новый университет. 2016. № 4-5 (50-51). С. 25-27.
2. Зубарева Е.Г. Особенности обучения современных студентов // Научно-методический электронный журнал Концепт. 2016. Т. 26. С. 151-155.
3. Зубарева Е.Г., Серпенинова О.О. Визуальное моделирование информационно-навигационной системы «ТИНС-INFO» // Научно-методический электронный журнал Концепт. 2016. Т. 17. С. 79-83.
4. Пазина Л.О., Зубарева С.С. Феномен инкультурации «поколения у» в виртуальной реальности // Гуманитарные и социальные науки -2015. № 4
5. Ерещенко М.В., Зубарева С.С. Особенности языковой ментальности в контексте теории поколений: социолингвистический анализ // Международный журнал экспериментального образования. 2016. № 4-1. С. 140-143.

6. Зубарева С.С. Ценностные ориентации современной молодежи в контексте теории поколений // Новый университет. 2015. № 10 (55). С. 61-63.
7. Зубарева С.С. Инкультурация личности в современном киберпространстве // Научный альманах. 2015. № 7 (9). С. 1383-1385.

© 2016, Зубарева Е.Г., Сивкова А.А., Трифонов Д.А.
Технология web-quest как форма активизации
научного и проектного мышления обучающихся

© 2016, Zubareva E.G., Sivkova A.A., Trifonov D.A.
Web-quest is a form of increased research and design
thinking of students