

## **ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ. ВЕБ – КВЕСТИ**

**Мох Ю.А., Радченко О. І.**

*Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Зміни, які відбуваються у інформаційному суспільстві, стимулюють розвиток нових поглядів та методів у сучасній освіті. Для активізації пізнавальної та творчої діяльності студентів використовуються сучасні інноваційні технології, які дозволяють урізноманітнити самостійну роботу. Одним з таких рішень є залучання технології веб-квесту. У дизайн веб-квесту закладено *раціональне* планування часу студентів та зроблено акцент на використанні інформації отриманої із Інтернету, а не її пошук.

Веб-квест можна поділити на чотири основні етапи:

- Вступ (Introduction). Він використовується для ознайомлення із загальною темою веб-квесту, включає надання вступної інформації і часто вводить ключову лексику та поняття, які будуть потрібні студентам, щоб зрозуміти, як виконувати наведені завдання.

- Завдання (Task). На цьому етапі чітко пояснюється завдання, які повинні виконувати студенти під час роботи з веб-квестом.

- Процес (Process). Це - поетапний опис ходу роботи, розподіл ролей та обов'язків кожного учасника веб-квесту, посилання на інтернет-ресурси, кінцевий продукт.

- Оцінювання (Evaluation). На цьому етапі студенти можуть займатися самооцінюванням, порівнюючи і протиставляючи те, що виконали інші учасники. Також викладач проводить оцінювання, підводить підсумки та заохочує студентів на подальше дослідження проблеми.

Вперше ця модель була представлена у 1995 році викладачем університету у Сан-Дієго Берні Доджем, який визначив два види веб-квестів: короткострокові та довгострокові. Перші мають за мету набуття студентами елементарних знань з певної теми. Але після завершення довгострокового веб-квесту вони повинні змінити інформацію, що одержали, перетворюючи її в новий продукт: доповідь, презентацію, інтерв'ю чи дослідження.

Отже, веб-квест – це новий формат самостійної роботи студентів, який зорієнтований на розвиток пізнавальної та дослідницької роботи, де основна частина інформації добувається через Інтернет ресурси.