
ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЕДИАКУЛЬТУРЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*И.Е. Скобелева, аспирант
Нижевартовского
государственного университета
(Ханты-Мансийский автономный
округ – Югра)*

Нынешнему поколению школьников и студентов более привычна не печатная информация, а аудиовизуальная. Интернет и телекоммуникационные сети изменяют аудиторию, превращая «читателей» в «зрителей», для которых знания о функционировании медиа, правилах взаимодействия в аудиовизуальном поле в целях получения максимальной пользы становятся значимой составляющей их компетентности. И вряд ли сложившуюся ситуацию можно повернуть вспять.

Модернизация системы среднего профессионального образования обуславливает формирование инновационных моделей образовательной деятельности, основу которых составляет активное применение как информационных, так и телекоммуникационных средств обучения. Современная система СПО находится в поиске наиболее оптимальных форм и методов обучения, в которых формирование новых моделей образовательной деятельности с широким спектром использования информационных и телекоммуникационных средств обучения выступает одной из основных составляющих ее модернизации, о чем свидетельствует практический опыт формирования любой компетентности, осуществляемой посредством практической деятельности.

В этой связи так называемая веб-квест технология выступает в качестве механизма, способствующего наиболее оптимальному и эффективному формированию профессионально значимых компетенций студента, проявляемых

в его самостоятельной деятельности. Данная технология способна обеспечить процесс обучения путем организации системного процесса обмена значимой информацией в ходе решения образовательных задач, моделируя ситуации, производя оценку действий коллег и своего собственного поведения, погружая в реальную атмосферу сотрудничества по решению учебно-познавательных проблем. На данный момент можно констатировать недостаточность научных разработок, которые бы раскрывали сущность и возможность применения веб-квест технологии в процессе подготовки будущего специалиста в рамках образовательного процесса СПО в целях формирования профессионально значимых компетенций, что и обусловило актуальность темы нашего исследования.

Необходимо отметить, что довольно часто обучающиеся используют интернет-ресурсы в достаточно узких целях, ограничиваясь просмотром видеoinформации, что не может служить базой для формирования медиакомпетентности личности. Достаточно пассивное восприятие информации способно привести к потребительскому отношению к медиа, а в конечном итоге заложить основы стереотипного мышления и искаженного мировоззрения. Сформулированная проблема послужила постановкой цели нашего исследования, которая заключается в обосновании необходимости активного внедрения различных квест-технологий в образовательный процесс СПО. Наше предположение основано

на высказывании *Е.С. Полат*, по мнению которой для развития творческой личности необходим не столько большой объем информации, сколько «большая вариативность информации, в которой отражены разнообразные точки зрения, подходы к решению одних и тех же проблем» [1, с. 8].

С нашей точки зрения, решению обозначенной проблемы способно помочь грамотное использование разнообразных интернет-ресурсов, выступающих в качестве тренировочной базы для формирования навыков анализа, синтеза и оценки получаемой информации и развития критического мышления обучающихся, что в целом способствует формированию высокого уровня их медиакультуры. Под *медиакомпетентностью личности мы понимаем совокупность ее мотивов, знаний, умений и способностей, отражаемых в таких показателях, как мотивационном, контактном, информационном, перцептивном, интерпретационном, практико-операционном и креативном, в наибольшей степени способствующих применению, критическому анализу и передаче медиатекстов в разнообразных видах, формах и жанрах медиа в социуме.*

В качестве практических упражнений, направленных на формирование необходимых навыков и практических умений, можно использовать такие тренировочные упражнения, как идентификация основной идеи, поиск причинно-следственной связи с выявлением возможных последствий, распознавание основной и второстепенной информации, сопоставление разнообразных источников по одной проблеме, определение степени релевантности и достоверности информации. В целенаправленном и стратегически организованном учебном процессе веб-квесты способствуют стимулированию аналитических способностей обучающихся.

Таким образом, для осуществления продуктивной коллективной и индивидуальной деятельности обучающиеся должны обладать рядом умений, среди которых, на наш взгляд, можно выделить:

- 1) интеллектуальные, позволяющие работать с информацией, осуществлять ее анализ с последующим синтезом, обобщением и установлением ассоциации;
- 2) творческие, отражающиеся в способности генерировать разнообразные идеи, находя

многовариантные решения обозначенной проблемы, предвидя возможные последствия своих решений;

- 3) коммуникативные, которые определяются уровнем осуществляемой коммуникации, и т.п.;
- 4) социальные, проявляемые в способности осуществлять эффективное сотрудничество с другими участниками процесса, принимая точку зрения других и т.д. [4, с. 18].

Одним из эффективных методов работы с различными интернет-источниками является веб-квест (от англ. *quest* – поиск, приключение), концепция которого была разработана в середине 1990-х гг. в США *Б. Доджем* и *Т. Марчем* [2]. Веб-квест – это образовательный сайт, который посвящен реализации самостоятельной исследовательской работы обучающихся по конкретной теме с обязательным наличием многочисленных гиперссылок на различные веб-странички (<http://webquest.org>).

Необходимо отметить, что структура веб-квеста обязательно включает несколько разделов, а именно:

- 1) введение, в котором сформулирована основная тема представленного проекта, подробно обоснована его ценность;
- 2) задание (непосредственно в данном разделе сформулирована цель, условия ее достижения, поставлена проблема, а также обозначены наиболее оптимальные пути ее решения);
- 3) процесс, представленный в виде поэтапного описания порядка работы, системы распределения ролей и обязанностей участников, необходимые ссылки на интернет-ресурсы и описание конечного продукта;
- 4) оценка, которая, как правило, включает шкалу для оценки проделанной работы и критерии, согласно которым осуществляется оценка работы преподавателем;
- 5) заключение, содержащее обобщение полученных результатов, подведение итогов всей работы [3].

На образовательном сайте автора материала размещен веб-квест по теме «Технология соору-

жения газонефтепроводов» в рамках изучения специальности 21.02.03 «Сооружение и эксплуатация газонефтепроводов и газонефтехранилищ» для обучающихся III курса МДК. 02.01 «Сооружение газонефтепроводов и газонефтехранилищ» (рис.).

Веб-квест «ТЕХНОЛОГИЯ СООРУЖЕНИЯ МАГИСТРАЛЬНЫХ ГАЗОНЕФТЕПРОВОДОВ»

ВВЕДЕНИЕ

Цель:
Организация индивидуальной и групповой деятельности обучающихся, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Задачи:

- развитие у участников навыков познавательной, проектной и исследовательской деятельности;
- повышение уровня владения информационно-коммуникативными технологиями.

Формируемые профессиональные компетенции:
ПК 2.1. Выполнять строительные работы при сооружении газонефтепроводов и газонефтехранилищ

Веб-квест «ТЕХНОЛОГИЯ СООРУЖЕНИЯ МАГИСТРАЛЬНЫХ ГАЗОНЕФТЕПРОВОДОВ»

ГРУППЫ

Цель: составить словарь технических терминов по теме
Глоссарий

Цель: выполнить технологические схемы строительства газонефтепроводов
Технологические схемы

Цель: проанализировать отдельные операции, выполняемые при строительстве газонефтепроводов
Аналитика

Технология
Цель: изложить содержание учебного материала по технологии строительства газонефтепроводов в виде презентации

Профессия
Цель: создать кластер рабочих профессий, задействованных в процессе строительства газонефтепроводов

Рис. Информационный контент страниц «Введение» и «Группы» веб-квеста по МДК. 02.01 «Сооружение газонефтепроводов и газонефтехранилищ»

Ключевым разделом всех веб-квестов выступает шкала критериев оценки, посредством которой происходит оценка участниками проекта как самих себя, так и товарищей по команде. В ходе презентации результатов проведенного исследования в устной форме в качестве критериев могут выступать жесты и организация речи. При использовании презентации в PowerPoint следует учитывать эстетическое оформление и техническое исполнение.

В ходе теоретического анализа научной литературы по теме исследования нам удалось выявить основные характеристики личности, отраженные в показателях, обладающей высоким уровнем медиакомпетентности, а именно:

- 1) мотивационный показатель, характеризующийся комплексом жанровых, гносеологических, гедонистических и многих других мотивов к медиа, содержащих выбор тематического спектра медиатекстов, а также стремление к получению новой информации, рекреации, идентификации, эстетическим впечатлениям, интеллектуальному диалогу с создателями медиатекста, самостоятельному созданию медиатекстов;
- 2) контактный показатель, выраженный в частоте контактов с разнообразными видами медиа;
- 3) информационный показатель, отображаемый в объеме знаний базовых терминов, основных теорий в развитии медиакультуры;
- 4) перцептивный показатель, который демонстрирует степень отождествления с автором медиатекста;
- 5) интерпретационный показатель, характеризующийся умением критически осуществлять анализ процесса функционирования медиа в обществе с учетом различных факторов на базе высокоразвитого критического мышления.

Таким образом, медиаобразовательные веб-квесты в образовательном пространстве средней профессиональной школы как средство развития медиакультуры обучающихся выступают в качестве перспективной технологии в так называемой медиапедагогике.

Изменения, происходящие в настоящее время в обществе, требуют активного внедрения инновационных педагогических технологий, которые способствовали бы развитию творческой личности обучающегося, выработке у него навыков осуществления самостоятельной навигации в различных информационных полях, формированию универсального умения, способствующего разрешению любых проблем как в процессе реализации профессиональной деятельности, так и в самоопределении обучающихся, их повседневной жизни.

Литература

1. Интернет в гуманитарном образовании: учеб. пособие для вузов / Е.С. Полат [и др.]; под ред. Е.С. Полат. М.: Владос, 2001.
2. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002. № 7 [Электронный ресурс]. URL: http://vio.fio.ru/vio_07 (дата обращения: 12.08.2017).
3. Одегова С.А., Торгашина Н.И. Медиаобразование XXI века: деловая игра. Тольятти, 2005 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.mec.tgl.ru> (дата обращения: 12.08.2017).
4. Палаева Л.И. Метод проектов в обучении английскому языку учащихся среднего этапа обучения общеобразовательной школы: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2005.