Н. Н. Елкина

WEB-КВЕСТ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Одним из примеров организации самостоятельной работы и ее контроля в сети Интернет являются образовательные Web-квесты. Под квестом (от англ. quest – путешествие) понимают компьютерную игру, в которой игрок должен добиться какой-то конкретной цели (выполнить задание или собственно «квест»), прибегая к помощи собственных знаний и опыта, а также общаясь с участниками квеста.

Впервые термин «веб-квест» (WebQuest) был предложен в 1995 г. Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором Университета Сан-Диего (США). Ученый разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными.

Особенность web-квестов состоит в том, что на них размещаются как страницы, созданные самими студентами по итогам проведенного исследования, так и ссылки на страницы других сайтов Интернет, логически связанные с изучаемым материалом (базы данных, статьи из сетевых журналов, залы «виртуальных музеев» и пр.).

Чтобы данная работа была максимально эффективной, web-квест (специальным образом организованная web-страница) должен содержать следующие части:

1) введение, в котором описываются сроки проведения, и задается исходная ситуация;

2) интересное задание, которое можно реально выполнить;

3) набор ссылок на ресурсы сети, необходимые для выполнения задания. Некоторые (но не все) ресурсы могут быть скопированы на сайт данного web-квеста, чтобы облегчить учащимся скачивание материалов. Указанные ресурсы должны содержать ссылки на web-страницы, электронные адреса экспертов или тематические чаты, книги или другие материалы, имеющиеся в библиотеке или у преподавателя. Благодаря указанию точных адресов при выполнении заданий студенты не будут терять времени;

4) описание процесса выполнения работы. Он должен быть разбит на этапы с указанием конкретных сроков;

5) некоторые пояснения по переработке полученной информации: направляющие вопросы, дерево понятий, причинно-следственные диаграммы;

6) система контроля в виде отчетов, которые пишутся студентами. Это можно сделать за счет создания различных заготовок отчетов, ответных форм и т. п., что значительно экономит время студентов;

7) заключение, напоминающее учащимся, чему они научились, выполняя данное задание; возможно, пути для дальнейшей самостоятельной работы по теме или описание того, каким образом можно перенести полученный опыт в другую область.

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными. Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным web-квестом может занимать от одного до трех сеансов. Долгосрочные web-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом студент должен провести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

Формы web-квеста также могут быть различными. Приведем наиболее популярные:

1. Создание базы данных по проблеме.

2. Создание микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.

3. Написание интерактивной истории.

4. Создание документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы.

5. Интервью on-line с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются студентами, глубоко изучившими данную личность. Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным студентам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные студенты и преподаватель) за свою работу.

Для реализации web-квеста и организации данного вида самостоятельной деятельности студента в Уральском технологическом колледже существуют все условия. Преподаватель предметник разрабатывает сцена-

рий возможных информационных взаимодействий с будущим ресурсом. Практическая реализация квеста осуществляется студентами кафедры «Программирование и ВТ» при написании курсовых и дипломных работ. Очевидно, что создание хорошего, с педагогических позиций, ресурса требует больших затрат времени и умений структурировать информацию, максимально соответствующую учебным задачам.

Какие же дополнительные возможности приобретает студент, работая с web-квестами? Он учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем; получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений; учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности; имеет возможность сравнивать свой творческий продукт с работами других участников проекта; может найти адекватную для себя творческую среду, образовательное пространство, в которых его возможности реализуются в большей степени.

С. В. Жарый

ОСОБЕННОСТИ ПРЕПОДАВАНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Современный информационно-коммуникационный мир не мыслим без применения развитой компьютерной графики. Для эффективного использования ее в образовательных целях необходимы дидактически оправданные, качественные средства визуализации. Это средства трехмерного моделирования в телевизионной индустрии, видеомонтажа в рекламном производстве, создания компьютеризированных спецэффектов в кинематографическом творчестве и анимационных сюжетах, компьютерного дизайна в художественном ремесле и архитектурном строительстве, создания современного впечатляющего web-дизайна, красочной полиграфической продукции, высококачественных мультимедийных программных средств и др.

В связи с возрастающей потребностью в специалистах по компьютерной графике разнообразных отраслей творческого, интеллектуального труда и прикладного искусства очень важно всесторонне изучить проблему их подготовки.