

УДК 378.147

## **ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ В СИСТЕМЕ ВОЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Цыбулько В. В., старший преподаватель**  
*Военная Академия Республики Беларусь*  
*Минск, Республика Беларусь*

Аннотация: рассматриваются возможности использования web-quest-технологии в образовательной деятельности высшего военного учебного заведения. Представлены типы и виды технологии приемлемые к использованию в системе военного образования.

Ключевые слова: высшее военное образование, образовательные информационные технологии, веб-квест.

## **WEB-QUEST TECHNOLOGY IN THE MILITARY EDUCATION SYSTEM**

**Tsybulko V. V., senior lecturer**  
*Military Academy of the Republic of Belarus*  
*Minsk, Republic of Belarus*

Summary: the possibilities of using web-quest technology in the educational activities of a higher military educational institution are considered. The types and types of technology acceptable for use in the military education system are presented.

Key words: higher military education, educational information technologies, web-quest.

Содержание военного образования должно учитывать следующие факторы и составляющие: государственные интересы, национальную безопасность государства, социокультурный характер, психологические представления относительно характера и структуры военно-профессиональной деятельности, а военно-педагогический процесс должен базироваться на парадигме личностно-ориентированного обучения и предусматривать целенаправленное и содержательное взаимодействие того, кто получает образование и того, кто предоставляет образовательные услуги. Исполни-

зование современных информационных, телекоммуникационных технологий и средств имитационного моделирования в подготовке военных специалистов создает реальные возможности повышения качества военного образования путем проведения мероприятий по поступательной информатизации системы военного образования и науки, внедрения дистанционного обучения с применением в образовательном процессе информационно-коммуникационных технологий, разработки широкого спектра электронных изданий, дидактических материалов, предметно-ориентированных сред, научного, учебного и развивающего назначения, индивидуальных модулей учебных программ разных уровней сложности в зависимости от конкретных потребностей [1].

Информационные технологии позволяют реализовать принципы дифференцированного и индивидуального подхода к учебе во время самостоятельной работы обучающихся, а также, как на лекциях, так и на всех видах практических занятий. Следует остановиться на таком инновационной форме получения знаний обучающимися, как Web-quest. По своей сущности web-quest является своеобразной web-страницей, которая может быть выполнена как в классических web-редакторах (Xara Xtreme Pro, Wysiwyg Web Builder, Antenna Web designed Studio), так и средствами пакета Microsoft Office Front Page, Publisher или создана с помощью видео-инструкций на бесплатных хостингах (Narod.ru, Sites.google.com). Именно web-quest объединяет в себе элементы проблемного обучения, метода проектов, игры и предполагает активное использование информационных и коммуникационных технологий. Как правило, практикуют, чтобы web-quest охватывал отдельную проблему учебной дисциплины, темы, но в некоторых случаях может быть и междисциплинарным.

Различают два типа web-quest: для кратковременной (предназначенной для изучения отдельной темы) и длительной работы (например, изучение темы в течение учебного года или учебной дисциплины в целом).

Первые предназначены для закрепления знаний, полученных на лекциях, а вторые – их углубления. Web-quest применяется преимущественно для самостоятельной работы обучающихся или для групповой работы (в малых группах до 5 человек). В целом выделяют следующие виды занятий для web-quest: пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из

разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, доклада; планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных конкретных условий; самопознание – любые направления исследования личности; компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: виртуальной выставки, временного интервала, капсулы культуры; творческое задание – творческая работа в определенном жанре: создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика; аналитическая задача – поиск и систематизация информации: поиск и сравнительный анализ интернет-ресурсов по изучаемой проблематике; детектив, головоломка, сложносочиненная история – выводы на основе противоречивых фактов; достижение консенсуса – выработка решения по острой проблематике; оценка – обоснование определенной точки зрения; журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов); убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц; научное исследование – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников [2]. Конечно же, не все обозначенные виды занятий для web-quest приемлемы к использованию в системе военного образования, но многие из них (пересказ, планирование и проектирование, компиляция, аналитическая задача, достижение консенсуса, оценка, убеждение, научное исследование) могут быть применены и существенно повлияют на подготовку обучающихся.

Использование web-quest-технологии целесообразно организовывать на старших курсах при изучении дисциплин, соответствующих виду их предстоящей профессиональной деятельности. Задания должны соответствовать целям компетентного подхода в обучении, профессиональной заинтересованности курсантов в решении поставленной проблемы. В ходе работы курсанты должны самостоятельно решить задачу, аргументируя свое решение. Корректная формулировка проблемы предполагает указание возможных способов и средств ее решения. Для этого необходимо варьировать уровень сложности web-quest и информационного материала. Особенностью образовательных квестов является то, что весь перечень необходимой справочной литературы подбирается лично преподавателем в количестве 10–20 источников с предоставлением активных гиперссылок. Обязательным условием является обратная

(интерактивная) связь: результатом выполнения является публикация работ учащихся в виде web-страниц и web-сайтов (в локальной сети или Интернете), презентация, которая выполняется в Microsoft Office PowerPoint.

В классическом виде Web-quest должны содержаться такие элементы, как введение, задание, ссылки на ресурсы сети, электронные адреса, тематические форумы, учебные издания из библиотечных фондов (педагог не должен ограничивать обучающихся в самостоятельном подборе источников информации); поэтапное описание процесса выполнения задания с объяснением принципов обработки информации, дополнительными сопроводительными вопросами, структурно-логическими схемами, таблицами, диаграммами, графиками; выводы, которые должны содержать примеры оформления результатов выполнения задания или их презентации, пути для дальнейшей самостоятельной работы по указанной теме и области практического применения полученных результатов и навыков. Web-quest следует рассматривать как технологию, сочетающую признаки Интернет-технологий и педагогической технологии ситуативной (ролевой деловой игры). В классическом понимании web-quest – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются Интернет-технологии.

Разработка и внедрение современных инновационных педагогических технологий в военное образование дает возможность осуществить системный и комплексный подход к организации образовательного и воспитательного процесса и, как следствие, повысить эффективность подготовки обучающихся, улучшить управление педагогическими процессами учебного заведения.

### **Список использованных источников**

1. Фаламеев А. Б. Современные педагогические технологии в образовательной среде военного вуза / А. Б. Фаламеев // Мир науки, культуры, образования. – 2020. – № 2 (81). – С. 144–147.

2. Рассадина М. Н. Совершенствование организации образовательного процесса посредством применения веб-квест-технологии в самостоятельной работе курсантов / М. Н. Рассадина // Вестник института: преступление, наказание, исправление. – 2017. – № 4 (40). – С. 104–108.