

Тематична рубрика: Теорія та методика навчання

УДК 373.5:004.738.1-044.247

## **ІНТЕГРАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТУ В ОСВІТНІЙ ПРОСТІР ЗАКЛАДУ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

### **INTEGRATION OF TECHNOLOGIES OF THE WEB-QUEST IN THE LIGHTING SPACE TO THE FOUNDATION OF THE SECURITY MIDDLE LIGHTING**

**Паршукова Л.М.**

старший викладач кафедри інформатики і інформаційно-комунікаційних технологій

Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини

**Паршуков С.В.**

старший викладач кафедри інформатики і інформаційно-комунікаційних технологій

Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини

*Стаття присвячена одній з актуальних проблем використання можливостей Інтернету в освітній діяльності. А саме, можливостей для спрощення процесу пошуку інформації, її критичні оцінки, обробці, презентуванні у різних традиційних та інтерактивних формах для учнів закладів загальної середньої освіти.*

*Використання Всесвітньої павутини як інструменту для освітньої діяльності сприяє досягненню ряду цілей, а саме: розвитку творчого потенціалу учнів, підвищенню рівня креативного потенціалу та мотивації до самоосвіти, розвитку особистісних якостей та формуванню нових компетенцій. Сучасна освіта відчуває нагальну потребу у фахівцях які можуть одноосібно або в команді розв'язувати проблемні ситуації застосовуючи можливості Інтернету та навчити цьому підрастаюче*

покоління. Саме тому використання в освітньому процесі технології веб-квесту істотно змінює підхід до процесу навчання, сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів, мотивації, сприяє розширенню кола інтересів та підвищує якість освіти.

У закладах загальної середньої освіти особливу роль на уроках інформатики відіграє дослідницька діяльність. Проектна діяльність в якій тісно пов'язані рольова гра з можливістю використання інформаційного потенціалу Інтернету і є веб-квестом. Тут відбувається інтеграція ігрової технології в освітній процес із застосуванням середовища WWW. За своєю організацією веб-квест є досить складним, адже спрямований на розвиток у здобувачів освіти навичок творчого та аналітичного мислення. Вчитель повин мати досить високий рівень підготовки для успішного його організації та реалізації.

Технологія роботи з веб-квестом – це процес, в основу якого покладено завдання розв'язати ту чи іншу проблемну ситуацію, навчальну задачу, теоретичного або практичного характеру, застосовуючи можливості Інтернету. Для успішної реалізації цієї технології учнів заздалегідь потрібно вчити самостійно та критично мислити, знаходити ключові моменти або виділяти головне у розв'язанні проблеми, розвивати вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки.

Використання веб-квестів в освітньому процесі закладу загальної середньої освіти сприятиме розвитку в учнів ряду компетенцій: самореалізації, командної роботи, уміння публічного виступу тощо.

**Ключові слова:** Нова українська школа, освітній процес, веб-квест, технологія, Інтернет.

*The article is dedicated to one of the actual problems of the Internet's ability to be used in the world. And for itself, the possibilities for simplifying the process of searching for information, critical assessments, examples, presented in various*

*traditional and interactive forms for teaching mortgages of the global middle education.*

*The use of the World Wide Web as a tool for educational activities contributes to the achievement of a number of goals, namely: the development of the creative potential of students, increasing the level of creative potential and motivation for self-education, the development of personal qualities and the formation of new competencies. Modern education feels an urgent need for specialists who can individually or in a team solve problem situations using the possibilities of the Internet and teach this to the younger generation. That is why the use of web quest technology in the educational process significantly changes the approach to the learning process, promotes the activation of students' cognitive activity, motivation, contributes to the expansion of the range of interests and increases the quality of education.*

*In institutions of general secondary education, research activity plays a special role in computer science lessons. A project activity in which a role-playing game is closely connected with the possibility of using the information potential of the Internet is a web quest. Here, game technology is integrated into the educational process using the WWW environment. In its organization, the web quest is quite complex, because it is aimed at developing creative and analytical thinking skills in students. The teacher must have a sufficiently high level of training for its successful organization and implementation.*

*The technology of working with a web quest is a process based on the task of solving one or another problem situation, educational task, of a theoretical or practical nature, using the capabilities of the Internet. For the successful implementation of this technology, students need to be taught in advance to think independently and critically, to find key points or highlight the main points in solved problems, to develop the ability to establish cause-and-effect relationships.*

*The use of web quests in the educational process of a general secondary education institution will contribute to the development of a number of competencies in students: self-realization, teamwork, public speaking skills, etc.*

*Keywords: New Ukrainian school, educational process, web quest, technology, Internet.*

### **Постановка проблеми у загальному вигляді**

Нині відбувається процес переорієнтації на європейські стандарти сучасної педагогічної освіти, а це обумовлює потребу у підготовці компетентного фахівця, який може чітко визначити мету діяльності та досягти результату; професіонала, який усвідомлює свою відповідальність перед суспільством за якість підготовки учнів, займається самоосвітою, розвиває особистісний та професійний потенціал; розуміє свою соціальну відповідальність. Сучасного педагога, який визначає педагогічні цілі та знає методи для їх досягнення, є суб'єктом особистісного професійного зростання.

Докорінні зміни в освіті зумовили трансформацію її базової моделі організації: потреба у переорієнтації освітнього процесу від навчання знань, умінь і навичок до розвитку здатності та мотивації до освіти та самовдосконалення [1, 23].

Успішність здобувачів освіти залежить від сформованості у них вміння вчитися. Оскільки сучасне покоління – це діти цифрового світу, то і їх потреба залежить від умінь вчитися в розрізі умінь застосовувати для освіти інформаційно-комунікаційні технології та Інтернет. Саме тому освітяни шукають нові, інноваційні методиками, що будуть поєднувати як традиційні так і сучасні технології в освітніх цілях. Педагог, яких цікавий учневі, досягне значно кращих результатів в освітньому просторі закладу освіти. Особливо це стосується вчителя інформатики.

Використання технології освітнього Веб-квеста нині є однією із перспективних технологій для формування інформаційно- комунікаційної компетенції школярів.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Чимало наукових праць присвячена тематиці підвищення рівня мотивації освітньої діяльності учнів, зокрема: Н. Морзе, С. Лікіндак, Р. Вілаускас. Практичні рекомендації

застосування інтерактивних, інноваційних та інтернет-технологій технологій у навчанні розкривають Г. Горда, А. Волянчук, І. Полоняк.

Освітняни все більше схилиються до думки, що застосування в роботі інноваційних технологій є перспективним напрямком роботи в Новій українській школі. Осучаснення та урізноманітнення дидактичних матеріалів з використанням веб-технологій зробить освітній процес цікавим та результативним, сприятиме розвитку внутрішньої мотивації.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Найліпшим буде педагог тоді, коли навчиться запалювати в здобувачів освіти бажання вчитися. Таку істину ми можемо відслідкувати у працях самих прогресивних педагогів не лише сучасності. Саме знаходження різноманітних технологій, способів та засобів робить вчителя цікавим для учнів. Інтерес до пізнання є найціннішим, адже мотивує та має некорисливий характер.

Основою освітньої мотивації від якої найбільше залежить результат є усвідомлення учнем себе як активного суб'єкту навчального процесу. Цьому, на нашу думку, і сприятиме технологія веб-квесту. Саме тут здобувач освіти матиме можливість брати участь у процесі знаходження інформації, її аналізу, критичній оцінці та вмінню застосовувати, знань, а не бути пасивним користувачем. Також важливим є той факт, що застосування веб-квесту дає учневі відчуття свободи вибору. Педагог при підготовці до реалізації даної технології має чітко продумати тему квесту, в якій дати можливість вибору презентування результатів освітнього проєкту: есе, твір, програма, комп'ютерна презентація тощо, де учень зможе реалізувати себе якнайкраще.

**Мета статті.** Проаналізувати можливість інтеграції технології веб-квесту в освітній простір закладу загальної середньої освіти в розрізі концепції Нової української школи.

### **Виклад основного матеріалу.**

Термін «квест» ввійшов до словникового запасу педагога віднедавна та має трактування як «мандрівка», в якій учасник має досягнути певного результату демонструючи персональні здібності, знання та практичний досвід,

а також уміння працювати в команді. Як правило це командна гра, де важливим моментом є вміння аналізувати та знаходити вірне рішення серед декількох, уникаючи конфліктних ситуацій та вміння аргументувати власний варіант рішення завдання. Веб-квест – технологія вирішення проблемного завдання з використанням інформаційних ресурсів Інтернету та фрагментів рольової гри, яка є зв'язуючим компонентом вирішення частин поставленого комплексного завдання.

Освітнім Веб-квестом називають тематичний сайт у Всесвітній глобальній мережі, до складу якого входить декілька, обов'язково пов'язаних між собою єдиною «місією» (сюжетною лінією) частин, які мають значну кількість посилань на інші Інтернет-ресурси. Квест – тривкий планомірний пошук, який може бути пов'язаний з грою, пошуком, пригодами, віртуальною мандрівкою; служить для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор. Веб-квест – зразок використання можливостей Інтернет-ресурсів у освітній діяльності вчителя закладу загальної середньої освіти.

Авторами освітнього веб-квесту є Берні Додж і Том Марч, американські професори, що переорієнтували просту рольову гру у освітній інтернет-простір з метою розвитку дослідницько-пізнавальної компетенції сучасних школярів. Для отримання основної частини інформації здобувачеві освіти необхідно використати ресурси мережі Інтернет, критично оцінюючи її та застосовуючи для проходження кожного етапу рольової гри, досягаючи позитивного освітнього результату.

При розробці веб-квесту варто усвідомити його універсальність, адже тематика може бути будь-якою. Можна використовувати диференційовані завдання для учнів з різними освітніми можливостями: усна доповідь, робота в команді над проектом, індивідуальне есе, розробка ментальної карти або презентації тощо. За структурою - це вид проекту, який дає учням можливість, розвивати критичне мислення для ефективного використання інформаційного ресурсу WWW. Веб-квест планомірно розвиває аналітичне та творче мислення як учня так і вчителя, адже останній має володіти достатнім рівнем як

предметно-методичної так і інформаційно-комунікаційної компетенції. Це навчання в грі [2].

Технологія веб-квесту має ряд переваг для використання в освітньому процесі. Насамперед це навчання граючись, без примусу. Процес навчання із звичного перейде у цікавий та творчий процес як для учнів так і для вчителя. Адже стимулюватиме мотивацію та креативність, розвиватиме ініціативність та бажання досягти успіху звертаючи увагу на деталі. Саме у поєднанні процесів індукції та дедукції, як основних способів пізнання, лежить успіх у дослідженні взаємозв'язків досліджуваних явищ. Сучасна освіта потребує вчителя, що здатен мотивувати учня до навчання, самоосвіти впродовж життя, враховуючи постійні метаморфози у пізнанні навколишнього світу.

Технологія використання гри в освітньому процесі не нова, але Веб-квест по суті, це використання можливостей Всесвітньої інформаційної мережі для навчання, розробка оригінальних завдань в рамках тематичної геймерської гри, що є популярною на теренах інтернету. Діти вчать дивитися на проблему з різних поглядів граючи роль. Участь у веб-квесті дає можливість учневі стати творцем або дослідником, першовідкривачем або винахідником, а не просто автоматично запам'ятовувати інформацію. Учень зможе віртуально перенестися у будь-яку точку реального світу для отримання інформації. Також даний тип квестів доступний для дітей різного віку та дає можливість більш детально ознайомитися з проблемою для її розуміння, пошуків можливостей вирішення. Веб-квест відмінно підходить для формування в учнів уміння командної роботи, компетенції комунікування в групі, сприяє підсиленню інтересу до навчання та розвиває самооцінку.

Безсумнівно, що Інтернет це грандіозний винахід сучасності, що має суперможливості, які педагоги замало використовують у викладацькій діяльності. Причиною є і недостатнє технічне забезпечення закладів загальної середньої освіти, якість інтернет-трафіку, компетентність самих вчителів тощо.

Перед усім вчитель повинен продумати стратегію своєї роботи із залученням учнів до пошуку необхідної інформації, адже Всесвітня мережа - це невичерпне її джерело, яке потрібно вміло застосовувати.

Правильно оцінити можливості учня, продумати проблемне питання та мотивацію до пошуку – основне завдання педагога. В подальшому він виконує наставницьку роль в реалізації проєкту, корегуючи певні дії, вносячи деякі корекції, за потреби, адже учні не завжди одразу орієнтуються у правильній побудові запиту чи оцінці якості інформації.

Аналізуючи характерні риси веб-квесту можна сказати, що це освітній проєкт із залученням можливостей Всесвітньої павутини. Головною рисою є не необмежене «блукання» та пошук в тенетах Інтернету, а пошук інформації відповідно до дібраного вчителем списку Веб-сайтів за тематикою та рівнем знань учнів. Такий перелік дасть змогу учневі швидше зорієнтуватися в тематиці для пошуку необхідної інформації, а не дезорієнтуватися в інформаційному морі.

Для роботи зі створення такого освітнього інструменту слід керуватися певним алгоритмом дій. Можна розробити як автентичний (використовуючи спеціальні сайти для розробки Веб-квесту) так і скористатися уже готовим.

Будь-який із них повинен мати структуру з зазначеними нижче ключовими елементами (Рис.1):

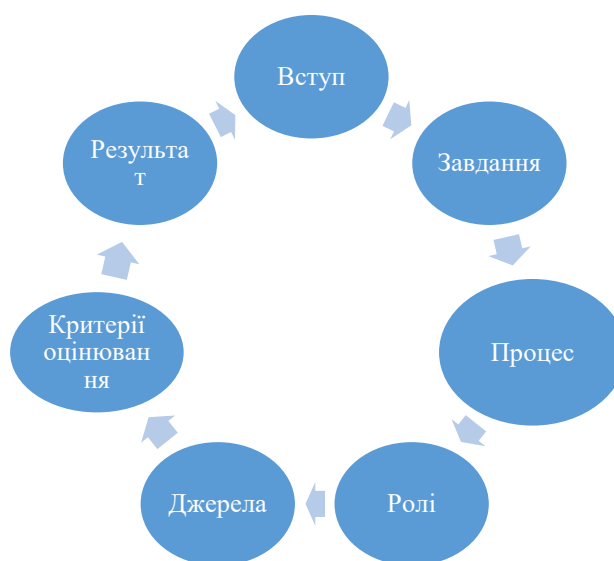


Рис. 1. Алгоритм побудови Веб-квесту



Охарактеризуймо кожен із них.

1. Перший етап – ВСТУП. На даному етапі вчителеві потрібно зацікавити учнів, представити веб-квест так, щоб викликати інтерес до участі та успішної реалізації завдань і вирішенні проблемних питань. Також тут може бути оголошений сценарій веб-квесту та ролі учасників (можлива допомога вчителя при їх розподілі), зазначені мінімальні вміння та навички, що необхідні для успішного його реалізації, складений попередній план роботи.

2. Другий етап – ЗАВДАННЯ. Даний етап реалізується за допомогою оголошення проблемного завдання та описує в якій формі має бути представлений результат. Зазначимо, щоб стати квестом завдання мають відповідати ряду критеріїв:

- спонукати до творчої діяльності;
- не дублювати фактичні знання;
- містити проблему, яка може бути вирішена декількома шляхами;
- стимулювати учнів до розвитку критичного, творчого та аналітичного мислення;
- вміти користуватися ресурсами Інтернет.

Веб-квест – це завдання, в якому в ігровій формі потрібно синтезувати інформацію отриману з декількох джерел. Бажано таке завдання оточити ореолом виконання деякої місії, таємничого завдання, що інтегроване в інші науки. Для прикладу, це можуть бути історичні пошуки, дослідження космосу, археологія тощо. Також завдання можуть бути творчі, стимулювати до самовираження учнів. Для такого типу завдань характерним є більш розширений спектр можливостей для створення автентичного продукту, предмету або схеми для досягнення певної освітньої цілі.

3. ПОРЯДОК РОБОТИ (процес). Під час виконання даного етапу учневі потрібно зробити опис алгоритму роботи, яку він планує самостійно виконати. Педагог, для продуктивнішої організації роботи, готує посилання на Інтернет-ресурси, джерела інформації, які допоможуть здобувачеві освіти швидше

зорієнтуватися у великому інформаційному масиві та ефективніше організувати роботу над виконанням завдань Веб-квесту.

Зміст:

- чіткий опис алгоритму дій;
- завдання підвищеної складності, що зорієнтовані на розвиток розумових навичок високого рівня;
- відповідний вибір ролей для учнів; для кожної ролі є вказівка напрямів та ресурсів;
- настанови щодо організації та презентації дібраної інформації.

Даний етап характеризується чіткими часовими термінами.

4. На етапі РОЛІ учні знайомляться з порядком роботи, роз'яснюється мета та завдання веб-квесту. Учні розподіляють ролі в групі (якщо завдання командне), створюється освітній продукт, формулюються висновки. По завершенню веб-квесту здійснюється персоналізована оцінка вкладу кожного учасника у результат спільної діяльності.

5. ДЖЕРЕЛА. На даному етапі оприлюднюються посилання на Веб-ресурси для одержання інформації про ресурси, що були використані для створення Веб-квеста (Інтернет-сторінки, бібліотечні ресурси тощо). Даний етап важливий в рамках навчання учнів академічній доброчесності.

6. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ. Заключним етапом є оцінювання результатів проходження освітнього веб-квесту. Критерії будуть залежати від типу навчального завдання, що вирішувалось при роботі над квестом. Педагогу необхідно чітко розписати оцінювальні критерії та дотримуватися певного стандарту. Результат представляється на бланку оцінювання, який покаже якісний вклад кожного учасника веб-квесту [3].

**Висновки.** Методика використання технології веб-квесту в освітньому процесі розвиває не лише пізнавальну активність, а ще й творчу та аналітичну, сприяє розвитку вмотивованості здобувачів освіти, їх індивідуалізації. В учнів значно підвищується мотивація результатом буде покращення ефективності навчання.

Отже, якщо педагог у своїй діяльності буде використовувати технологію веб-квесту це дасть змогу учням проявити себе здатним до критичного мислення, розвине вміння класифікувати та порівнювати інформацію, потім її синтезувати та використати в потрібному освітньому напрямку. А саме головне навчить здобувачів освіти пошуку інформації та її оцінці.

Перед сучасною освітою нині стоїть багато завдань, серед яких, на нашу думку, найважливішим є розвиток у здобувачів освіти ІКТ- компетентності. Тобто вільно почувати себе у сучасному цифровому суспільстві, продуктивно діяти на інформаційному полі та застосовувати передові технології в освітній діяльності.

### **БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:**

1. Веб-квест у професійному навчанні: методичні рекомендації / Т. Герлянд та ін. ; ред. Т. Герлянд. Київ : ПІТО НАПН України, 2016. 124 с.
2. Web-quest. *Сайт sch-10!*. URL: <https://sch-10.jimdofree.com/web-quest/> (date of access: 19.09.2022).
3. Пислиця А. І. Застосування технології WEB-КВЕСТ в навчально-виховному процесі. <https://vseosvita.ua>. URL: <https://vseosvita.ua/library/zastosuvanna-tehnologii-web-kvest-v-navcalno-vihovnomu-procesi-65186.html> (дата звернення: 21.09.2022).