

Юлія Шимкова

(Уманський гуманітарно-педагогічний коледж ім. Т.Г. Шевченка)

ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ, ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ УЧНІВ

Однією з нагальних проблем освітнього простору є урізноманітнення навчального процесу, активізації пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Це потребує впровадження новітніх форм, методів та технологій навчання. Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія, яка допомагає учню знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, розв'язувати поставлені завдання, розвивати пізнавальну діяльність і формувати ключову компетентність учня (згідно Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти, Постанова КабМіну України від 23 листопада 2011 р. №1392) [1].

На думку багатьох учених (Биховський Я.С., Бовтенко М.А., Сисоєв П.В., Берні Додж, Том Марч та інші), під час застосування квест-технології учні проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дозволяє учням досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість.

Квест – пригодницька гра. У міфології й літературі поняття «квест» спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, «Міф про 12 подвигів Геракла», де головному герою – Гераклу, необхідно виконати за велінням царя Еврісфея дванадцять великих подвигів, для того щоб знайти велику славу, стати безсмертним й отримати вдячну пам'ять у віках. Або «Міф про Персеї», де головному герою необхідно було виконувати важкі завдання від Полідекта, людини, яка приймила Персея та його матір [3].

У 1970 роки термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод

шляхом розв'язання завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами.

У 1995 році в Сан-Дієго Берні Доджем і Томом Марчем була розроблена концепція веб-квестів, тобто квестів із використанням інформаційно-комунікаційних технологій і мережі Інтернет. Веб-квест визначається Берні Доджем як «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». У концепції Б. Доджа і Т. Марча визначено, що квести призначені для розвитку в учнів і вчителів уміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію.

На сьогоднішній день проблему створення та використання квестів в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б. Додж, Т. Марч, М.В. Андреева, Я.С. Биховський, О.Л. Гапеева, М.С. Гриневич, Л.А. Іванова, Н.В. Кононець, Г.Л. Шаматонова та ін. [3].

Биховський Я.С., вивчаючи веб-квести, дає таке визначення: «освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу». Гриневич М.С. розглядає медіаосвітні квести, як нову й перспективну технологію в медіа дидактиці.

Як зазначає В. В. Шмідт, квести – це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання, учні не тільки добирають й упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, але й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією.

Технологія веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд компетенцій [4]:

- використання ІКТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, баз даних тощо);
- самонавчання і самоорганізація;

- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного рішення проблем;
- уміння знаходити декілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навички публічних виступів.

При використанні веб-квесту у навчанні підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест являє собою не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності.

Веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи те або інше навчальне завдання. Розробляються такі веб-квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони можуть охоплювати окрему проблему, тему, можуть бути і міжпредметними. Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, проблемні завдання можуть відрізнятися мірою складності. В основі веб-квесту лежить індивідуальна або групова робота учнів (з розподілом ролей) за рішенням заданої проблеми з використанням інтернет-ресурсів, підготовлених учителем. Результати виконання веб-квесту, залежно від матеріалу, що вивчається, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, буклетів, публікації робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернеті) [4].

Основна перевага використання веб-квестів на уроках інформатики це те, що крім вдосконалення умінь і навичок роботи в мережі Інтернет, пошуку потрібної інформації, учні вдосконалюють також і навички роботи з певним програмним забезпеченням (MS PowerPoint, MS Publisher, MS Excel тощо), готуючи звіт.

Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної та тривалої роботи. Мета короткочасного веб-квесту – поглиблення знань і їх інтеграція і розрахований він на один-три заняття. Довготривалий веб-квест спрямований на поглиблення і перетворення знань учнів та розрахований на тривалий термін (можливо, на семестр або навчальний рік).

Розробником веб-квесту Берні Додж, визначив наступні види завдань для веб-квестів:

- Переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання.
- Планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов.
- Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.
- Компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.
- Творче завдання – творча робота у певному жанрі - створення п'єси, вірші, пісні, відеоролика.
- Аналітична задача – пошук і систематизація інформації.
- Детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів.
- Досягнення консенсусу – вироблення рішення по гострій проблемі.
- Оцінка – обґрунтування певної точки зору.
- Журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).
- Переконання – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.
- Наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Веб-квести найкраще підходять для роботи в мінігрупах, однак існують і веб-квести, призначені для роботи окремих учнів. Важливою умовою успішної

роботи в проектній технології квест-уроку є наявність комп'ютерного обладнання з підключенням Інтернет-послуги. Іншою умовою є наявність ПК в учнів, що дозволяє в домашніх умовах продовжувати працювати з навчальними матеріалами [2].

Будь-який веб-квест повинен включати в себе наступні структурні компоненти:

- Вступ, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту.

- Центральне завдання, яке зрозуміло, цікаво і здійснимо. Чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи (наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку потрібно вирішити, визначена позиція, яка повинна бути захищена, і зазначена інша діяльність, яка спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації).

- Список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео та аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів по темі), необхідних для виконання завдання. Цей список повинен бути анотований.

- Опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту при самостійному виконанні завдання (етапи).

- Опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються в веб-квесті.

- Керівництво до дій (як організувати і представити зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді напрямних питань, які організовують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями по використанню електронних джерел, виставленням «заготовок» веб-сторінок тощо.)

- Висновок, де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом. Іноді корисно включити на

закінчення риторичні запитання, що стимулюють активність учнів продовжити свої дослідження в подальшому.

Етапи роботи над веб-квестом:

Початковий етап (командний). На цьому етапі учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на 1 роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами.

Рольовий етап. Цей етап представляє собою індивідуальну роботу в команді на загальний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролей, виконують завдання. В процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємне навчання членів команди умінь роботи з комп'ютерними програмами та Інтернет. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети.

Завдання. Цей етап, по-перше, включає в себе пошук інформації по конкретній темі та розробка структури звіту (у вигляді веб-сайту, веб-сторінки, презентації, буклету тощо). По-друге, це створення матеріалів та доопрацювання матеріалів для звіту.

Заключний етап. Команда працює спільно, під керівництвом вчителя, відчуває свою відповідальність за результати дослідження. За результатами дослідження проблеми формулюються висновки та пропозиції. Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використаної інформації, її ставлення до заданої теми, критичний аналіз, логічність, структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність, професіоналізм подання. В оцінці результатів беруть участь як вчитель, так і учні шляхом обговорення або інтерактивного голосування.

Ключовим розділом будь-кого веб-квесту являється детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і вчитель. Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на

декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА:

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти [Електронний ресурс]. – 2011. – Режим доступу до ресурсу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF>.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навч.посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352с.
3. Квест: метод чи технологія? // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – №2. – С. 28–31.
4. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів / Кононець Н. // Витоки педагогічної майстерності. – 2012. – Вип.10. – 138с.
5. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики [Електронний ресурс] // Методика та технологія. – Режим доступу до ресурсу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/.