Комунальний заклад

 «Комсомольський навчально-виховний комплекс

«загальноосвітній навчальний заклад І-ІІІ ступенів – дошкільний навчальний заклад»

Гуляйпільської районної ради

**Впровадження квест-технології в освітній процес**

 Соціально**-**економічні перетворення, що відбуваються в Україні, світові тенденції гуманізації, інтеграції та глобалізації суспільства визначили нові пріоритети розвитку освітньої галузі. У Національній доктрині розвитку освіти зазначається, що одним із основних аспектів реформування освіти є впровадження в навчально**-**виховний процес сучасних педагогічних і науково**-**методичних досягнень, а одним із основних шляхів удосконалення змісту освіти є широке застосування інформаційно**-**комунікаційних технологій (ІКТ).

Модель сучасного вчителя передбачає готовність до застосування нових освітянських ідей, здатність постійно навчатися, бути у постійному творчому пошуку. Вчитель повинен використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні та інноваційні технології, розвивати професійні компетенції тощо.

Перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності. Навчання має розвивати критичне і творче мислення. З цією метою багато вчителі вже давно використовують проектну технологію, залучаючи ресурси мережі Інтернет. Але велика кількість інформації в мережі та її якість не тільки не спрощують процес роботи над проектом, але й ускладнюють його. Одне з можливих рішень даної проблеми це технологія веб-квест.

Під квестом (англ. Quest – подорож, мандрівка) розуміють комп’ютерну гру, в якій гравець має досягати певної мети, використовуючи власні знання і досвід, а також спілкуючись з учасниками квеста [5, с. 68]. Веб-квест в педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернет [5, с. 34]. В літературі можна знайти різні визначення квесту, але всі вони розкривають поняття квесту, як рольової гри (проблемного завдання), для розвитку пізнавальної та дослідницької діяльності, критичного та логічного мислення, аналітичного та

творчого мислення учнів.

 Квести - це групові ігри-змагання на швидкість, на розум, на спритність та логіку, це популярний різновид розваг на природі, це здатність працювати в команді. Водночас, це гра, котра має заздалегідь визначені завдання, виконання яких через фізичні та інтелектуальні перешкоди, веде команду до визначеного результату та, безперечно, головного призу.

 Оскільки ми розглядаємо веб**-**квест з точки зору навчально**-**виховного процесу, то приймаємо таке визначення терміну «веб-квест»: освітній веб**-**квест – це інтернет**-**пошук, метою якого є навчання, тобто отримання нових знань, закріплення наявних знань, закріплення навичок користування мережею Інтернет та інших навичок за освітнім предметом.

Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів з ним знаходиться на різних веб-сайтах.

 Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернет) або презентацій, які виконуються в Microsoft Office PowerPoint чи інших програмах.

У 1995 році в Сан-Дієго Берні Доджом та Томом Марчем була розроблена концепція веб-квестів, тобто квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Розроблена в цей час перша модель веб-квесту була використана в багатьох навчальних курсах по всьому світу. Веб-квест визначається Берні Доджем як «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». В концепції Б.Доджа та

Т.Марча визначено, що квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію [8]. Також вони визначили основні елементи веб-квесту, які також можуть бути використані в будь-якому виді квестів: вступ, завдання, інформаційні ресурси, процес, керівництво, висновок, оцінка.

 Структура веб – квесту:

* ***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 досліди в подальшому.

Квести можуть бути:

 *Короткострокові* (спрямовані на набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над ними може займати від одного до трьох сеансів) та *довгострокові* (спрямовані на розширення і уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим web-квестом, учень повинен вміти вести глибокий аналіз отриманих знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи над темою. Робота над довгостроковим web-квестом може тривати від одного тижня до місяця (чи тривати весь навчальний рік).

 В межах однієї дисципліни та міжпредметні.

Дослідники відзначають, що в другому випадку дана робота ефективніша. Розробляються такі веб-квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони охоплюють окрему проблему, навчальний предмет, тему, можуть бути і міжпредметними.

Види завдань для веб-квестів:

* *Творче завдання* - творча робота у певному жанрі - створення п'єси, вірші, пісні, відеоролика.
* [*Переказ*](http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BA%D0%B0%D0%B7)- демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання.
* [*Детектив*](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2)*, головоломка, таємнича історія* - висновки на основі суперечливих фактів.
* *Журналістське розслідування* - об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).
* [*Компіляція*](http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%96%D0%BB%D1%8F%D1%86%D1%96%D1%8F/) - трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.
* [*Переконання*](http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C) - схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.
* *Аналітична задача* - пошук і систематизація інформації.
* [*Наукові дослідження*](http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B5_%D0%B4%D0%BE%D1%81%D0%BB%D1%96%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F/) - вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.
* [*Оцінка*](http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%86%D1%96%D0%BD%D0%BA%D0%B0) - обгрунтування певної точки зору.
* *Планування та проектування* - розробка плану або проекту на основі заданих умов.
* *Самопізнання* - будь-які аспекти дослідження особистості.
* *Досягнення консенсусу* - вироблення рішення по гострій проблемі.

Web-квести найкраще підходять для роботи в міні-групах, однак існують і web-квести, призначені для роботи окремих учнів. Web-квест може стосуватися одного предмета або пов’язувати декілька предметів.
 Важливою умовою успішної роботи в проектній технології квест - уроку є присутність в аудиторії комп'ютерного обладнання з підключенням Інтернет - послуги. Іншою умовою є наявність ПК в учнів, що дозволяє в домашніх умовах продовжувати працювати з навчальними матеріалами.

Ключовим розділом будь-якого квесту є детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і учитель. Квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату [4].

Б.Додж рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, які можуть включати оцінку:

• дослідної та творчої роботи,

• якості аргументації,

• оригінальності роботи,

• навичок роботи в мікрогрупі,

• усного виступу,

• мультимедійної презентації,

• письмового тексту тощо.

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 використовуваної 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. Досвід показує, що найсуворішими суддями робіт є самі учні. Тут важливо в заключному етапі, коли робиться публічне представлення виконаних робіт, організувати конструктивне обговорення. Відкрите оцінювання власної роботи і роботи колег дозволяє вчитися бути коректними у висловлюванні зауважень, визначати найцікавіші знахідки у виконаних завданнях, формулювати власні критерії оцінювання.

**Критерії оцінки робіт учнів**

(за  Желізняк Л.Д, учитель математики та інформатики)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|   | ***Середній*** | ***Достатній*** | ***Високий*** |
|   ***Розуміння******завдання*** | Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється | Включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел | Робота демонструє точне розуміння завдання |
|     ***Виконання завдання*** | Випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію | Не уся інформація узята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми | Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; усі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно; використовується інформація з достовірних джерел |
|    ***Результат роботи*** | Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання | Точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші учнівські роботи | Чітке і логічне представлення інформації; уся інформації має безпосереднє відношення до теми, точна, добре структурована і відредагована. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції |
|    **Творчий підхід** | Учень просто копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана з темою веб-квеста | Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться виведень | Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи |

Окремо можна вивести критерії щодо оформлення роботи (звіту), а саме якщо матеріал оформлений у вигляді: буклету (критерій оцінки до 20 балів), презентації (критерій оцінки до 40 балів), веб-сторінки (критерій оцінки до 65 балів). Оцінюється: письменність оформлення, дизайн (поєднання фону, шрифтів і так далі), навігація (можливість орієнтуватися в матеріалі), наявність ефектів (анімація, мультимедіа), об'єм.

Реальне розміщення веб-квестів у мережі дозволяє значно підвищити мотивацію учнів на досягнення найкращих навчальних результатів.

Перш ніж розділити учнів на групи, увесь клас знайомиться із загальними відомостями по темі, що вивчається, тим самим занурюється в проблему майбутнього проекту. Учитель відбирає ресурси мережі Інтернет і класифікує їх так, щоб кожна група ознайомилася лише з одним проблемним аспектом теми. Після вивчення, обговорення і повного розуміння конкретної проблеми в кожній первинній групі учні перегруповуються так, щоб в знову створених групах було по одному представникові з кожної первинної групи. В процесі обговорення усі учні дізнаються один від одного вже усі аспекти обговорюваної проблеми. При такому обговоренні учні повинні висловлювати свою власну думку, робити висновки, прогнозувати подальший можливий хід дії (якщо це прийнятно). В ході рішення веб-квесту через вивчення матеріалу і його обговорення ті, що навчаються повинні відповісти на одне загальне питання дискусійного характеру.

**Висновки:**

Веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань:

* учасник квесту вчиться виходити за рамки змісту та форм подання навчального матеріалу викладачем;
* створює можливість розвитку навичок спілкування Інтернету, тим самим, реалізуючи основну функцію-комунікативну;
* веб - квест підтримує навчання на рівні мислення, аналізу, синтезу та оцінки;
* учасник квесту отримує додаткову можливість професійної експертизи своїх творчих здібностей та вмінь;
* учасник квесту вчиться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності;
* підвищується мотивація студентів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого.

У процесі роботи над веб-квестом розвивається ряд компетенцій:

* використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань;
* самонавчання та самоорганізація;
* навички командного рішення проблем;
* вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації;
* навички публічних виступів.

Можна відзначити, що впровадження технології квестів в навчально- виховний процес сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості учнів і викладачів, розвитку професійних компетенцій і є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Створення та проведення квестів є не складним процесом, що не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише бажання вчителів та учнів.

Отже, веб-квест — це формат уроку з орієнтацією на розвиток пізнавальної, дослідницької діяльності учнів, на якому основна частина інформації добувається через ресурси Інтернет. Ця технологія перетворює інформаційні технології на універсальний інструмент, здатний допомогти в рішенні найрізноманітніших проблем сучасної людини.

ЛІТЕРАТУРА

1. Базилевич В.Д. Неортодаксальна теорія Й.А. Шумпетера / В.Д. Базилевич // Історія економічних учень: у 2 ч. – [вид. 3].– К.: Знання, 2006.– Т. 2.– С.320-575.

2. Даниленко Л. Менеджмент інновацій в освіті / Л. Даниленко. – К.: Шк. світ, 2007. – 120с.– (Б-ка «Шк.світу)». – Бібліогр.: С.108-119.

3. Гриневич М.С. Медiаосвiтнi квест / М.С. Гриневич //Вища освіта України. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. – К.: Гнозис, 2009. – № 3. – С. 153-155.

4. Желізняк Л.Д. Технологія „Веб-квест” на уроках інформатики. Освітній портал «Освіта».[Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/>

7. Загнітко А.П., Данилюк І.Г. Великий сучасний англо**-**український українсько**-**англійський словник. – Донецьк: ТОВ ВКФ «БАО», 2008. – 1008 с.

8. Кадемія М. Ю.Інформаційно**-**комунікаційні технології навчання: словник**-**глосарій /М.Ю. Кадемія,М.М. Козяр. –Львів :«СПОЛОМ»,2011.– 327 с.

9. Шаматонова Г. Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова. **[**Електронний ресурс**]**. – Режим доступа: [www.sociology.kharkov.ua](www.sociology.kharkov.ua%20)

1. [ЗапоВікі](http://zw.ciit.zp.ua/index.php/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82)
2. [Дніпропетровський ОІППО.](http://ippo.org.ua/index.php?option=com_content&task=view&id=3177&Itemid=1)
3. [Для вчителів інформатики](http://informatkwest.blogspot.com/)