

**Резюме.** В статті обоснована цілесобразність і можливість використання інформаційно-комунікаційних технологій при изученні дисципліни «Декоративно-прикладне творчество с методикой работы в кружках» и показана методика их использования на занятиях.

**Ключевые слова:** інформаційно-комунікаційні технології, комп'ютерна презентація, методическіе условия.

#### L.A. DYAKOVYCH. THE USE INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE EMPLOYMENTS FOR DISCIPLINE "DECORATIVE APPLIED ART METHOD OF CIRCLE WORK"

**The summary.** In the article the feasibility and the use information and communication technologies in the discipline "Decorative and applied art method of circle work" and the method using them on employments.

**Key words:** information and communication technology, computer presentation, methodological terms.

Одержано редакцією 11.09.2014 р.

УДК: [373. 5. 016: 331]: 004. 738. 1

Н.В. СИМОНОВИЧ

### МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ У ТРУДОВОМУ НАВЧАННІ

**Резюме.** У статті розглянуто сутність веб-квестів та розкрито методичні аспекти їх використання в трудовому навчанні.

**Ключові слова:** веб-квест, інноваційні методи, інформаційно-комунікаційні технології, інтерактивне навчання, пошукова робота, Інтернет.

**Постановка проблеми.** Освіта – це стратегічний ресурс соціально-економічного, культурного і духовного розвитку суспільства, поліпшення добробуту людей, забезпечення національних інтересів, зміцнення міжнародного авторитету й формування позитивного іміджу нашої держави, створення умов для самореалізації кожної особистості. З огляду на визначені пріоритети найважливішим для держави є виховання людини інноваційного типу мислення та культури, проектування акмеологічного освітнього простору з урахуванням інноваційного розвитку освіти, запитів особистості, потреб суспільства і держави.

Вагомим чинником удосконалення форм і методів навчання, забезпечення поступового переходу від інформаційного викладання, що базується на запам'ятовуванні, до проблемно-пошукового, котре потребує досконалого володіння знаннями, стала інтенсифікація навчального процесу через застосування технічних засобів, впровадження ділових ігор, веб-квестів і ситуаційних вправ у систему занять. Сучасний рівень розвитку інформаційних технологій надає широкі можливості щодо активізації та підвищення продуктивності навчання. Розвиток мережі Інтернет та зростання її ролі у різних галузях діяльності суспільства викликають суттєві зміни у освітніх процесах. До таких змін відноситься і формування нових технологій навчання. Однією з таких технологій є веб-квест (Web-Quest), який в силу своєї інтерактивності сприяє підвищенню якості освіти у межах будь-якого навчального предмету.

Проблемі використання інформаційно-комунікаційних технологій, особливостей використання Інтернету в навчальному процесі присвячені дослідження вчених: В.Бикова, Р.Гуревича, М.Козяра, Н.Морзе, С.Сисоевої, О.Спіріна, Є.Полат, В.Трайнева, І. Трайнева та ін. [4]. Проблему розробки та використання веб-квестів у навчальному процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б. Додж, Т. Марч, М. Андреева, О.Гапеева, М. Гриневиц, Г. Шаматонова, В. Шмідт.

**Мета статті** полягає у розкритті сутності інтерактивної технології веб-квест та методичних аспектів використання цієї технології на заняттях трудового навчання.

**Виклад основного матеріалу.** В ході вивчення публікацій вітчизняних і зарубіжних авторів було встановлено, що вживання поняття «Веб-квест» не має єдиного теоретичного підходу. Так, російські педагоги розглядають веб-квест як проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернет [1], так і як спеціально організовану дослідницьку діяльність, для реалізації якої учні виконують цілеспрямований пошук інформації в мережі за вказаними адресами. Воробйов Г. розглядає веб-квести як окрему категорію навчальних проектів – веб-проектів [3, 8].

Група науковців, зокрема Я. Биховський та ін. визначають веб-квест як освітній сайт, призначений для організації пошукової роботи учнів з певної теми за гіперпосиланнями на різні сторінки [2, 71-93]. Українські педагоги Р. Гуревич і М. Кадемія розглядають веб-квест як інформаційно-навчальну технологію, основна мета якої самостійний пошук учнями інформації, необхідної для виконання поставленого завдання [5].

Таким чином веб-квест представлено у наукових публікаціях як: процес пошуку інформації, гру, проблемне завдання, вид дослідницької діяльності, освітній сайт, технологію навчання, форму організації навчальної діяльності, засіб навчання тощо.

На нашу думку, веб-квест доцільно трактувати, як приклад організації інтерактивного освітнього середовища, самостійну пошукову діяльність в мережі Інтернет за однією або декількома гілками наперед підготовленого маршруту до певної мети, яка була визначена на початку маршруту, в ході якої учень повинен отримувати і аналізувати інформацію для визначення наступного етапу на шляху до поставленої мети.

Сучасний зміст трудового навчання розроблений на засадах проектно-технологічної системи, яка базується на гнучкій організації процесу навчання учнів, де пріоритет належить засобам активного навчання і

сучасним педагогічним технологіям, а це, у свою чергу, вимагає розроблення відповідної методики, перегляду деяких питань проведення уроків трудового навчання. Веб-квест дозволяє по-перше, продуктивно використовувати час заняття, по-друге, використовувати отриману інформацію в практичних цілях і, по-третє, дозволяє формувати інформаційну компетентність учнів[7].

Досвід застосування веб-квестів у викладанні різних дисциплін дає нам підстави для висновків, що ефективність їх застосування значною мірою визначається ретельно поміркованою, теоретично обґрунтованою і практично вивіреною методикою, яка враховує багато параметрів навчального процесу, таких як: доцільність та мета використання веб-квесту при вивченні конкретної дисципліни, готовність учнів до пошукової діяльності в мережі Інтернет, наявність спеціально підібраних завдань, інформаційне та методичне забезпечення веб-квесту, врахування вікових особливостей учнів тощо.

Обираючи певну форму веб-квесту для організації навчальної діяльності учнів, на нашу думку, доцільно керуватися рекомендаціями, що пропонуються у роботі Є. Нечитайлової [8, 152]: 1) тема веб-квесту має відповідати програмі навчальної дисципліни і передбачати формування компетенцій, визначених освітньо-кваліфікаційною характеристикою; 2) веб-квест має містити оптимально доцільну кількість можливих ресурсів Інтернет, бажано з анотацією до кожного ресурсу; 3) веб-квест має надавати можливість учням розглядати питання теми з різних точок зору, стимулюючи тим самим розвиток критичного мислення; 4) структура веб-квесту має передбачати як групову, так і індивідуальну роботу; 5) методика проведення веб-квесту має враховувати вікові особливості учнів, особливості конкретної навчальної дисципліни та готовність учнів до усвідомленого пошуку в мережі Інтернет.

Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної та тривалої роботи. Мета короткочасного веб-квесту – поглиблення знань та їх інтеграція, розрахований він на одне-три заняття. Довготривалий веб-квест спрямований на поглиблення і перетворення знань учнів та розрахований на тривалий термін (можливо, на семестр або навчальний рік) [6].

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.

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

*Структура веб-квесту, вимоги до його окремих елементів.*

1. Вступ, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд всього квесту.
2. Центральне завдання, яке зрозуміле, цікаве та здійснимо. Чітко визначений 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 вказана інша діяльність, яка спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації).
3. Список інформаційних ресурсів (посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів по темі), необхідних для виконання завдання. Цей список повинен бути анотований.
4. Опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту при самостійному виконанні завдання (етапи).
5. Опис критеріїв і параметрів оцінки веб-квесту. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються в веб-квесті.
6. Керівництво до дій (як організувати і представити зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді направляючих питань, які організують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями щодо використання електронних джерел, представленням "заготовок" веб-сторінок та ін.)
7. Висновок, де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом. Іноді корисно включити у висновок риторичні запитання, що стимулюють активність учнів продовжити свої дослідження в подальшому.

*Етапи роботи над квестом.*

Приклад короткострокового квесту, розрахованого на одне заняття.

Тема квесту «Одяг в житті людини» (9 клас тема заняття «Вибір одягу. Значення вибору одягу»)

*Початковий етап (командний)*

Перш ніж розділити учнів на групи, весь клас знайомиться з загальними відомостями по темі, що вивчається, тим самим занурюється у проблему майбутнього проекту (мотивація навчально-пізнавальної діяльності). Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми.

*Рольовий етап*

Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на 1 роль.

1 група: історики.

2 група: стилісти.

3 група: дизайнери.

Розподіл обов'язків між ролями:

Історики вивчають історію розвитку одягу.

Стилісти вивчають стилі в одязі.

Дизайнери вивчають врахування особливостей фігури при виборі одягу.

Всі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами.

Учитель відбирає ресурси мережі Інтернет і класифікує їх так, щоб кожна група ознайомилася лише з одним проблемним аспектом теми.

Індивідуальна робота в команді на загальний результат. Учасники одночасно, у відповідності з обраними ролями, виконують завдання. Так як мета роботи не змагальна, то в процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємне навчання членів команди вмінням роботи з комп'ютерними програмами та Інтернет.

Учні, що обрали собі одну і ту ж роль об'єднуються в мікрогрупу і спільно створюють проект для звіту.

*Заключний етап*

Ознайомившись з інформацією учні повинні дати відповіді на питання, лише після того як учень дав правильну відповідь на питання, ця частина квесту вважається виконаною.

Після вивчення, обговорення та повного розуміння проблеми в кожній первинній групі учні перегруповуються так, щоб у новоутворених групах було по одному представнику з кожної первинної групи. В процесі обговорення учні дізнаються один від одного всі аспекти обговорюваної проблеми. При такому обговоренні учні повинні висловлювати свою власну думку, робити висновки.

Ключовим розділом будь якого веб-квесту є детальна шкала критеріїв оцінювання, спираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і учитель.

Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму подання результату [6].

**Висновки.** Таким чином, узагальнюючи вищесказане, можна відзначити, що використання веб-квестів у трудовому навчанні сприяє перетворенню учнів на активних суб'єктів навчальної діяльності, підвищує мотивацію учнів до вивчення дисципліни, відповідальність за результати власної діяльності. 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.

Стаття не вичерпує всіх аспектів розглянутої проблеми. Проблема використання веб-квестів у процесі трудового навчання залишається актуальною. Подальшої розвідки потребують питання розробки веб-квест технологій в трудовому навчанні на основі диференційованого підходу.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Албегова И.Ф. Веб-квест как инновационная информационно-коммуникационная технология в образовании: сущность и способы применения [Текст] / И.Ф. Албегова, Г.Л. Шамотонова // Дистанционное и виртуальное обучение. – Издательство современного государственного университета. – 2009. – № 7. – С. 7-12.
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс]: материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99» / под ред. Я.С. Быховского. – Режим доступа: \www/ URL: <http://ito.bitpro.ru/1999>. – Название с экрана.
3. Воробьев Г.О. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: автореф. дис. на соискание науч. степ. к. пед. наук: спец. 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)» / Г.О. Воробьев. – Пятигорск, 2004. – 220 с.
4. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести / М.С. Гриневич // Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. – К.: Гнозис, 2009. – 630 с. – С. 153-155.
5. Гуревич Р.С. Веб-квест як інноваційна технологія навчання у вищій і середній школі [Текст] / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія: педагогічні науки. – Луганськ: ЛНУ ім. Т. Шевченка, 2011. – Ч. 1. – Вип. 21(232). – С. 36-45.
6. Лыченко О.В. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі. Електронний ресурс: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/). – Назва з екрану.
7. Коберник О.М. Інноваційні педагогічні технології у трудовому навчанні: навч.-метод. посібник / за заг. ред. О.М. Коберника, Г.В. Терещука. – Умань: СПД Жовтий, 2008. – 212 с.
8. Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов [Электронный ресурс] / Е.В. Нечитайлова // Проблемы современного образования: Интернет журнал. – 2012. – №2. – С.147-155. – Режим доступа: \www/ URL: [http://www.pmedu.ru/res/2012\\_2\\_13.pdf](http://www.pmedu.ru/res/2012_2_13.pdf). – Название с экрана.

#### **Н.В. СИМОНОВИЧ. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВЕБ-КВЕСТА В ТРУДОВОМ ОБУЧЕНИИ**

*Резюме.* В статье рассмотрено суть веб-квестов и раскрыто методические аспекты их использования в трудовом обучении.

*Ключевые слова:* веб-квест, инновационные методы, информационно-коммуникационные технологии, интерактивное обучение, поисковая работа, Интернет.

#### **N.V.SYMONOVYCH. METHODOLOGICAL ASPECTS OF WEB-QUESTS IN LABOUR STUDIES**

*The summary.* In the article reveals the essence of Web-Quests and revealed the methodological aspects of their use in the labour teaching.

*Key word:* Web-Quest, innovative methods, information and communication technologies, interactive teaching, researching, Internet.

Одержано редакцією 10.09.2014 р.