

## ВЕБ-КВЕСТ У РОБОТІ З УЧНЯМИ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ

10. Götte H. Einstellungsverfahren in den pädagogischen Vorbereitungsdienst. "Fakten statt Gerüchte" zum Arbeitsmarkt für Lehrerinnen und Lehrer. Bewerbung und Zugang zum Vorbereitungsdienst für Lehrerinnen und Lehrer [Elektronischer Ressource] / Heidi Götte. – Hessen: Hessische Lehrkräfteakademie, 2015. – Режим доступа: <https://www.uni-giessen.de/studium/dateien/lehramt/bewerbvorbereitungsdienst>.

11. Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland in der im Bundesgesetzblatt Teil III, Gliederungsnummer 100-1, veröffentlichten bereinigten Fassung, Ausfertigungsdatum: 23.05.1949, das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 23. Dezember 2014 (BGBl. I S. 2438) geändert worden ist. Art 23. (6). – S. 8 [Elektronischer Ressource]. – Режим доступа: <https://www.gesetze-im-internet.de/bundesrecht/gg/gesamt.pdf>.

12. Helsper W. Bachelor/Master in der Lehrerbildung – Potential für Innovation oder ihre Verhinderung? / W. Helsper, F.-U. Kolbe // Zeitschrift für Erziehungswissenschaft. – 2002. – № 3. – S. 384–401.

13. Stover M. Studium in Deutschland / M. Stover. – Bonn: Kollen Druck und Verlag. – 1995. – 367 s.

14. Warneke D. Aktionsforschung und Praxisbezug in der DaF-Lehrerbildung / Dagmara Warneke. – Kassel: Kassel Univ. Press, 2007. – 599 s.

15. Winter M. Ausbildung zum Lehrberuf. Zur Diskussion über bestehende und neue Konzepte der Lehrerbildung für Gymnasium bzw. Sekundarstufe II (HoF-Arbeitsberichte 3'04) / Martin Winter. – Wittenberg: HoF Wittenberg, Institut für Hochschulforschung an der Martin-Luther-Universität HalleWittenberg, 2004. – 60 s.

Стаття надійшла до редакції 13.01.2017

УДК 811.111(07):373.091.39

**Ірина Карпа**, кандидат філологічних наук,  
доцент кафедри порівняльної педагогіки та методики викладання іноземних мов  
Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

### ВЕБ-КВЕСТ У РОБОТІ З УЧНЯМИ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОЇ ШКОЛИ

У статті розглянуто поняття веб-квесту як освітньої технології, окреслено форми та види завдань для веб-квестів, визначено ефективність впровадження короткострокових веб-квестів. Авторка досліджує переваги, а також труднощі і недоліки проведення веб-квесту з учнями загальноосвітньої школи.

**Ключові слова:** веб-квест, учитель, учень, ігрова технологія, навички, переваги, недоліки.

**Літ. 8.**

**Ірина Карпа**, кандидат філологических наук,  
доцент кафедри сравнительной педагогики и методики преподавания иностранных языков  
Дрогобычского государственного педагогического университета имени Ивана Франко

### ВЕБ-КВЕСТ В РАБОТЕ С УЧЕНИКАМИ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

В статье рассматривается понятие веб-квеста как учебной технологии, обрисовано формы и виды заданий для веб-квестов, определено эффективность внедрения краткосрочных веб-квестов. Автор исследует преимущества, а также трудности и недостатки проведения веб-квеста с учениками общеобразовательной школы.

**Ключевые слова:** веб-квест, учитель, ученик, игровая технология, навыки, преимущества, недостатки.

**Iryna Karpa**, Ph.D.(Philology), Associate Professor of the Comparative Education and Foreign Languages Teaching Methodology Department  
Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University

### THE WEB QUEST IN THE WORK WITH THE PUPILS OF THE SECONDARY SCHOOL

The article reviews the concept of the web quest as an educational technology, the forms and kinds of tasks for web quests are lined, the effectiveness of application of short-dated web quests are defined. The author investigates the advantages as well as the difficulties and disadvantages of conducting the web quest with the pupils of secondary school.

**Keywords:** the web quest, a teacher, a pupil, the game technology, skills, advantages, disadvantages.

**П**остановка проблеми. Загальновідомо, що весь освітній процес має бути спрямованим на розвиток гармонійної особистості, її творчих здібностей та критичного мислення. Саме з цією метою застосовуються проєктні технології із залученням ресурсів мережі Інтернет. Проте, значна кількість інформації у

мережі та її якість часто не тільки не допомагають роботі над проєктом, але й ускладнюють її. Запобігти цьому допомагають технології веб-квесту, які сприяють: розвитку комп'ютерних навичок школярів, пошуку необхідної інформації, збагаченню словникового запасу; розвитку мислення школярів на різних етапах аналізу,

узагальнення, оцінки інформації; розвитку обдарованості та творчих здібностей; формуванню умінь працювати самостійно та підвищенню рівня самооцінки.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Розробниками веб-квесту стали Берні Додж (Bernie Dodge) та Том Марч (Tom March) – професори освітніх технологій Університету Сан Дієго (США). Питанню використання веб-квестів у викладанні і вивченні іноземних мов приділяли увагу як вітчизняні (О.Е. Можаровська, Н.К. Лямзіна, І.М. Сокол, М.Ю. Кадемія, О.В. Шестопалюк та ін.), так і закордонні науковці (Ненсі МакКінд, Неллі Дойч, Філіп Бенз, Джоан Міллер, Паула Еммерт та ін.). Втім, на жаль, досі залишаються недостатньо дослідженими усі переваги і недоліки використання веб-квесту у загальноосвітній школі.

**Мета статті.** Визначити ефективність впровадження короткострокових веб-квестів, форми та види завдань для веб-квестів, дослідити переваги, труднощі і недоліки проведення веб-квесту з учнями загальноосвітньої школи.

**Виклад основного матеріалу.** Веб-квест – своєрідний сценарій організації проектною діяльності учнів з будь-якої теми, який сприяє розвитку їхньої обдарованості. Отже, освітній веб-квест (web quest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, проект з використанням Інтернет-ресурсів. М.П. Сібірська, аналізуючи дослідження науковців, визначає веб-квест як технологію, під час реалізації якої використовуються різні методики [4, 39 – 40]. Існує окреме поняття “ігрові педагогічні технології”, в які Г. Селевко включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Г. Селевко та його послідовники М. Буланова-Топоркова, В. Кукушин вважають, що педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді й охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю. Таким чином, квест – це ігрова технологія, тобто ігрова форма взаємодії педагога і учнів, яка сприяє формуванню вмінь розв’язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету [1, 58].

О. Савченко пропонує структуру ігрової діяльності, виділяючи такі компоненти:

1) спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання учня брати участь у грі;

2) орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;

3) виконавський – дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;

4) контрольний – корекція і стимулювання ігрової діяльності [3, 165].

Не випадково, веб-квест – це ігрова технологія, бо добре організована гра є одним із найкращих засобів викликати в учнів естетичну насолоду від творчого напруження своїх інтелектуальних і фізичних сил. Гра завжди носить невимушений характер. Вона спирається на внутрішнє спонукання людини і дозволяє їй розвивати самостійність, мимовільність дій.

Усе вищевикладене дає змогу зробити висновок, що веб-квест – це ігрова технологія, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов’язково має керівника (наставника), чіткі правила, та реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь ХХІ століття [6].

Веб-квест як освітня технологія зорієнтований на створення учнями нового продукту. При цьому вчитель здійснює роль консультанта, організатора і координатора проблемно-орієнтованої, дослідної, навчально-пізнавальної діяльності школярів. Основне завдання вчителя полягає у створенні умов для самостійної розумової та креативної роботи учнів, підсиленні їхньої мотивації до вирішення окреслених проблем та підтримці ініціативи. За такої організації навчального процесу школярі стають рівноправними його учасниками і поділяють зі своїм вчителем відповідальність за результати навчання.

Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, а проблемні завдання вирізнятися різним ступенем складності. Результати виконання веб-квесту, залежно від поставлених завдань та запропонованого для опрацювання матеріалу, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп’ютерної презентації, есе, веб-сторінки, тематичного блогу, форуму, слайд шоу, буклету, анімації, фото-репортажів тощо [8].

Форми веб-квесту можуть бути різноманітними. Серед найпопулярніших виокремлюють:

- створення бази даних за проблемою. Усі розділи учні готують самостійно;

- створення мікросвіту, в якому учні можуть пересуватися за допомогою гіперпосилань, моделюючи певний фізичний простір;

- написання інтерактивної історії, у процесі створення якої учні можуть обирати варіанти для продовження роботи. Для цього кожного разу потрібно вказувати два-три можливих напрямки;

- створення документу, який презентує аналіз складної проблеми і запрошує школярів до висловлення власної думки;

- інтерв'ю онлайн з віртуальним персонажем. Відповіді і питання розробляють учні, які глибоко дослідили певну особистість (це може бути політичний діяч, літературний персонаж, відомий учений, письменник тощо). Такий варіант роботи найкраще пропонувати не окремим учням, а мінігрупам, що отримують загальну оцінку за роботу (оцінюють інші учні та вчитель) [7].

Берні Додж визначив такі види завдань для веб-квестів:

- Переказ – демонстрація розуміння теми шляхом представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, оповідання тощо.

- Планування і проектування – розробка плану-проекту з урахуванням заданих умов.

- Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.

- Компіляція – трансформування формату інформації, яку отримали з різних джерел (створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури).

- Творче завдання – творча робота у визначеному жанрі (створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика).

- Аналітична задача – пошук, узагальнення і систематизація інформації.

- Детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів.

- Досягнення консенсусу – вироблення рішення щодо дискусійної проблеми.

- Оцінка – обґрунтування певної позиції, поглядів.

- Журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).

- Переконавання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

- Наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел [2].

Ефективним може бути впровадження короткострокових міжпредметних веб-квестів із рольовим компонентом у практику викладання мови. Короткострокові веб-квести, як правило, розраховані на один тиждень. Також доцільно використовувати індивідуальні веб-квести для повної реалізації комунікативних намірів учня під час усного англомовного спілкування в різних комунікативних ситуаціях і ролях [5, 85]. Короткостроковий веб-квест передбачає наявність актуальної теми, що відповідає інтересам і знанням учнів, впливаючи тим самим на мотиваційний бік їхньої діяльності; точне формулювання завдань, які чітко визначають результат роботи учнів; відбір викладачем

Інтернет-ресурсів, які використовуються учнями у процесі роботи над веб-квестом; реалізацію та розподіл завдань, визначення способів, засобів і часових рамок їх виконання; презентацію результатів діяльності; оцінювання роботи самими учнями та безпосередньо викладачем; узагальнення результатів та підведення підсумків для з'ясування, чого навчилися учні, яких навичок набули, які вміння були розвинуті і вдосконалені.

По завершенні роботи над короткостроковим веб-квестом учень спроможний аналізувати матеріал, трансформувати, інтерпретувати його та використовувати для створення мультимедійних презентацій, власної веб-сторінки і веб-сайту. Результати виконаного веб-квесту можуть презентуватися із подальшою драматизацією у процесі рольової гри, протягом якої відбуватиметься обговорення певної проблеми або групи питань з метою досягнення істини.

Робота над короткостроковим індивідуальним веб-квестом вимагає індивідуального підходу учителя до кожного учня та повного занурення останнього у проблему дослідження. У залежності від рівня володіння учнями англійською мовою варіює і рівень контролю учителя роботи над веб-квестом (повне або часткове керування).

У рамках веб-квесту викладач удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності та визначає її час, вчить учнів самостійно мислити, знаходити і розв'язувати проблеми, залучаючи з цією метою знання з різних галузей, прогнозувати результати і можливі наслідки різних варіантів рішення, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, вдосконалювати компетентність в говорінні.

Саме веб-квест є тим інструментом, за допомогою якого учитель отримує можливість формувати і розвивати навички XXI століття. До переваг веб-квесту належать:

Навички навчання і новаторства:

- розвиток критичного мислення на стадії аналізу, узагальнення і оцінки інформації;

- залучення учнів до дослідницької діяльності і розвиток їхніх дослідницьких і творчих здібностей;

- уміння знаходити декілька способів вирішення проблемної ситуації, визначення найоптимальнішого варіанту, обґрунтування свого вибору;

- реалізація креативного потенціалу учнів;

- уміння працювати з автентичним матеріалом і робити власні висновки;

- навички публічних виступів (обов'язкове проведення передзахистів і захистів проектів з виступами авторів, питаннями, дискусіями).

Навички комунікації і співробітництва:

- уміння працювати в команді;
- покращення взаємодії і стосунків між усіма учасниками веб-квесту – учнями, учителем;
- відкрите оцінювання власної роботи і роботи інших учасників дозволяє вчитися бути коректним під час висловлювання зауважень, визначати найбільш цікаві знахідки під час виконання завдань, вчитися формулювати власні критерії оцінювання.

Навички в галузі інформації, засобів зв'язку й технологій:

- розвиток комп'ютерних навичок використання ІТ для вирішення професійних задач (зокрема для пошуку необхідної інформації, оформлення результату роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, флеш-роликів, баз даних тощо);

- формування культури роботи в мережі Інтернет.

Професійні і життєві навички:

- підвищення особистісної самооцінки;
- розвиток творчих здібностей і обдарувань (зокрема, поетичних, музичних, художніх здібностей);
- навички самонавчання і саморганізації.

Серед головних переваг веб-квесту у навчальному процесі можна назвати такі:

- актуальність навчальних завдань, їх відповідність інтересам учнів. Зважаючи на те, що учні належать до так званого Інтернет-покоління, їм цікаво виконувати завдання із застосуванням ІТ-технологій;

- підвищення мотивації до навчання і самонавчання, заохочення учнів вчитися незалежно від учителя;

- урізноманітнення форм роботи з матеріалом;
- вихід за звичні усталені межі подачі матеріалу;

- необмеженість навчальних ресурсів;
- зважаючи на те, що перелік необхідних сайтів подає учитель, учні менше часу витрачають на пошук інформації в мережі, а більше зосереджуються на виконанні завдань;

- об'єктивність оцінювання. Під час виконання завдань веб-квесту діяльність учнів оцінюється не лише учителем, але й іншими учнями;

- веб-квести дають учителю зразок того як потрібно проводити проектну роботу;

- працюючи над веб-квестом учитель вдосконалює професійну компетентність, навички роботи з комп'ютером і мережевими ресурсами, стає "ближчим" до Інтернет покоління учнів;

- в Інтернет мережі є багато шаблонів і сайтів для створення веб-квесту, цікаві завдання та

корисні поради, інструкції, якими можуть скористатися вчителі.

Серед труднощів і ризиків проведення веб-квесту слід відзначити такі:

- технологія веб-квестів вимагає від вчителів і учнів доступу до мережі та певного рівня комп'ютерної грамотності;

- більшість веб-квестів, які можна знайти в Інтернет мережі створені за кордоном, тому їх потрібно адаптувати до наших умов та завдань;

- велика кількість інформації в мережі і її якість не лише спрощують процес роботи над проектом, але й удосконалюють його;

- труднощі у створенні веб-квесту полягають у відборі якісних і тематично релевантних сайтів, що відповідають також рівню підготовки й віковим та психологічним особливостям учнів;

- розробка сценарію веб-квесту, підготовка завдань – трудомісткий процес, який вимагає від учителя багато зусиль і часу. Учителі, які проводять веб-квести радять залучати до створення завдань старшокласників, які таким чином удосконалюють вміння і навички, отримують новий досвід;

- учні багато часу проводять за комп'ютером, тому необхідно розробити рекомендації, які регламентують їхню роботу, а також враховувати цей фактор під час створення завдань веб-квесту.

**Висновки.** Переваг технології веб-квесту значно більше, ніж недоліків. Безперечно, ця технологія повинна посісти належне місце у роботі з учнями, адже саме у ній вчителем створюються належні умови для самостійної розумової і творчої діяльності школярів, підтримується їхня ініціативність.

1. Багузіна Е.И. *Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового вуза): дис. канд. пед. н.: специальность 13.00.01 Общая педагогика, история педагогики и образования / Елена Ильинична Багузіна. – Москва, 2012. – 238 с.*

2. *Використання технології веб-квест на уроках інформатики / Блог вчителя інформатики Богданової Ольги Олексіївни. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/)*

3. Лямзіна Н.К. *Веб-квест як засіб навчання майбутніх економістів публічного виступу / Н.К. Лямзіна // Педагогічний процес: теорія і практика. – 2012. – №13. – С. 163 – 172.*

4. *Сибирская М.П. Профессиональное обучение: педагогические технологии: учебное пособие / М.П. Сибирская. – М.: Издат. центр АПО, 2002.*

5. *Сысоев П.В. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-*

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ПРАВОЗНАВСТВА

коммуникационных Интернет-технологий: учебно-методическое пособие для учителей, аспирантов и студентов / П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев. – Ростов н/Д: Феникс, М.: Глосса-Пресс, 2010. – 182 с.

6. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник / І.М. Сокол. – Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. – 87с.

[Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.slideshare.net/ssuserd1cca6/ss-63452170>

7. Технології веб-квест та блог-квест [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://viakiv.blogspot.com/p/blog-page\\_51.html](http://viakiv.blogspot.com/p/blog-page_51.html)

8. March T. The Learning Power of WebQuests / T. March. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://tomtmarch.com/writings/ascdwebquests/>

Стаття надійшла до редакції 30.01.2017

УДК 371.133

**Юрій Стецьк**, кандидат історичних наук,  
доцент кафедри давньої історії України та спеціальних історичних дисциплін  
Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ПРАВОЗНАВСТВА

У статті розглянуті інтерактивні методи навчання та сучасні підходи щодо їх використання при викладанні правознавчих дисциплін в освітніх закладах України. Подано коротку характеристику окремих груп інтерактивних методів.

**Ключові слова:** інтеракція, метод, навчання, урок, правознавство.

**Літ. 5.**

**Юрій Стецьк**, кандидат исторических наук,  
доцент кафедры древней истории Украины и специальных исторических дисциплин  
Дрогобычского государственного педагогического университета имени Ивана Франка

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ПРАВОВЕДЕНИЯ

В статье рассматриваются интерактивные методы обучения и современные подходы к их использованию при преподавании правоведческих дисциплин в образовательных заведениях Украины. Представлено краткую характеристику отдельных групп интерактивных методов.

**Ключевые слова:** интеракция, метод, обучение, урок, правоведение.

**Yuriy Stetsyk, Ph.D. (History), Associate Professor of the Ancient History of Ukraine and Special Historical Disciplines Department Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University**

## USING THE INTERACTIVE TECHNOLOGIES AT THE LAW LESSONS

The article discusses the interactive methods of teaching and the modern approaches to their using in the teaching of legal disciplines in the educational institutions of Ukraine. The brief characteristics of individual groups of interactive methods are filed.

**Keywords:** an interaction, a method, learning, a lesson, law.

**П**остановка проблеми. Новітнє суспільство висуває нові вимоги до освіти, однією із яких є підготовка людей, спроможних приймати критичні рішення, знаходити спосіб спілкування в новому оточенні, які достатньо ефективно встановлюють нові стосунки у швидко змінюваній реальності. Активність, самостійність, творчість, здатність адаптуватися до стрімких змін – ці риси особистості стають найважливішими на сучасному етапі історичного розвитку, а їх формування потребує реалізації нових підходів до процесу навчання. Сучасні вимоги, визначені в освітніх стандартах, спонукають учителів не тільки надавати учням навчальну інформацію, а

й навчити їх способів практичного застосування її у повсякденному житті. Реалізувати зазначені завдання покликана інтерактивна модель навчання.

**Аналіз основних досліджень і публікацій.** В основу статті покладено погляди методистів щодо використання компетентнісного підходу при викладанні правознавчих предметів у загальноосвітніх закладах України. Даний підхід із використанням інтерактивних методів активно популяризується для вчителів правознавства у педагогічному доробку Т. Ремех, О. Пометун, К. Баханова [1; 4; 5]. Окрім наукових теоретичних підходів до використання розглядуваних навчальних технологій вагомий внесок зробили