ОНОВЛЕННЯ ЗМІСТУ, ФОРМ ТА МЕТОДІВ НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ:
Збірник наукових праць. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету
Випуск 7 (50), 2013

УДК: 37: 005. 591. 6 **І.М. СОКОЛ**

КВЕСТ ЯК СУЧАСНА ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ

***Резюме**: у статті розглядається сучасна інноваційна технологія квестів, яку можна використовувати для розвитку пізнавальної діяльності учнів. Також надається опис веб-квесту, як одного з найбільш вживаного різновиду в освітньому процесі.*

***Ключові слова**: інновація, технологія, квест, веб-квест, всесвітня мережа Інтернет.*

Постановка проблеми і її зв'язок з важливими науковими або практичними завданнями. В останні роки уряд держави все більше уваги приділяє розвитку інноваційної діяльності. Так в Указі Президента України «Про Національний план дій на 2013 рік щодо впровадження Програми економічних реформ на 2010 - 2014 роки "Заможне суспільство, конкурентоспроможна економіка, ефективна держава"» в розділі IV. «Реформа освіти та розвиток науково-технічної сфери» зазначається про розвиток сфери інноваційної діяльності (п.41) [6].

В Типовому положенні про атестацію педагогічних працівників зазначено, що кваліфікаційна категорія "спеціаліст другої категорії" присвоюється педагогічним працівникам, які постійно вдосконалюють свій професійний рівень; володіють сучасними освітніми технологіями; застосовують інноваційні технології у навчально-виховному процесі (п.4.4.). Кваліфікаційна категорія "спеціаліст вищої категорії" присвоюється працівникам, які володіють інноваційними освітніми методиками й технологіями, активно їх використовують та поширюють у професійному середовищі; вміють продукувати оригінальні, інноваційні ідеї; застосовують нестандартні форми проведення уроку (навчальних занять) (п.4.6) [5].

Зміна системи освіти вимагає створення нових інноваційних освітніх методик та технологій навчання. 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.

Впровадження інноваційних технологій навчання в навчально-виховний процес сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і викладачів, розвитку професійних компетенцій, і є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Однією з таких технологій, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, вирішувати поставлені задачі є технологія квестів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Використання квест-технології в освітньому процесі знайшла відображення при вирішенні широкого кола теоретичних і прикладних питань, пов’язаних з: науково-педагогічним супроводом професійного зростання освітян (Дивак В., Маслов В., Протасова Н., Сущенко Л.О., Сисоєва С., Єльнікова Г.), основними проблемами сучасних систем освіти і шляхами їх розв’язання, а також інформаційно-технологічним підходом до вирішення проблем (Сбруєва А.А., Соколов В., Ярошенко А.О.), розробкою вчителями власних комп’ютерних дидактичних матеріалів (Горемичкін А.І., Гаврілов М.А., Ступіна С.Б.,), практичними аспектами оптимального пошуку та роботи з ресурсами Інтернет (Кузнєцов І.М., Шилов О.О.), інноваційними моделями соціальних мереж з Інтернет-сервісами управління знаннями (Єрмолін А.А., Якушина Є.В. та ін.). Питанням формування і розвитку інформаційної культури педагога, зростаючої ролі застосування інформаційно-комунікаційних технологій у навчально-виховному процесі та професійно-педагогічній діяльності присвячені дослідження Бикова В.Ю., Гуржія А.М., Жалдака М.І., Клокар Н.І., Морзе Н.В., Співаковського О.В., Спіріна О.М., Рамського Ю.С. та інших науковців. Проблеми використання інформаційно-комунікаційних технологій,

особливостей використання Інтернету в навчальному процесі присвячені дослідження вчених: Гуревича Р., Козяра М., Сисоєвої С., Полат Є., Трайнєва В. та інших. Проблему створення та використання веб-квестів у навчальному процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: B. Dodge, T. March, Андрєєва М.В., Гапеєва О.Л., Гриневич М.С., Шаматонова Г.Л., Шмідт В. В. та інші.

Мета статті: описати квест як сучасну інноваційну технологію.

Виклад основного матеріалу: Термін «***інновація***» походить від латинського «novatio», що означає «оновлення» (або «зміна»), і приставки «in», яка перекладається з латинської як «в напрямок», якщо перекладати дослівно «Innovatio» – «в напрямку змін». Саме поняття innovation вперше з'явилося в наукових дослідженнях XIX в. Нове життя поняття «інновація» отримало на початку XX ст. в наукових роботах австрійського і американського економіста Й. Шумпетера в результаті аналізу «інноваційних комбінацій», змін у розвитку економічних систем [1].

Інновація – це запроваджене нововведення, що забезпечує якісне зростання ефективності процесів чи продукції, затребуване ринком. Є кінцевим результатом інтелектуальної діяльності людини, його фантазії, творчого процесу, відкриттів, винаходів та раціоналізації.

Як зазначає Даниленко Л.: «інновація в освіті є не лише кінцевим продуктом застосування новизни у навчально-виховному й управлінському процесах з метою зміни (якісного покращення) суб’єкта та об’єктів управління й отримання економічного, соціального, науково-технічного, екологічного та іншого ефекту, а й процедурою їхнього постійного оновлення» [2, 7].

У сучасній психолого-педагогічній літературі поняття «технологія» використовуються доволі широко. Термін ***«технологія»*** – грецького походження: techne – мистецтво, майстерність, logos – наука, закон; наука про майстерність. В широкому сенсі – сукупність методів, процесів і матеріалів, використовуваних в якій-небудь галузі діяльності, а також науковий опис способів технічного виробництва.

Об’єднуючи ці два поняття, отримуємо, що «***інноваційна технологія***» – це якісно нова сукупність форм, методів і засобів навчання, виховання й управління, яка привносить суттєві зміни у результат педагогічного процесу [2, 12].

Сучасною інноваційною технологією можна назвати технологію квесту. Квест у перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою. 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. Биховський Я.С., вивчаючи веб-квести дає наступне визначення: «освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу» [7]. Гриневич М.С. розглядає медіаосвітні квести, як нову й перспективну технологію в медіа дидактиці [3].

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.

Квести можуть бути:

- Короткострокові та довгострокові.

• В межах однієї дисципліни та між предметні одним словом.

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].

В таблиці 1 представлені критерії оцінювання учнів, які запропонував Желізняк Л.Д.:

Таблиця 1

Критерії оцінювання учнів

	Середній рівень	Достатній рівень	Високий рівень
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 вся 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 інформація 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 висновки	Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогруп

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.

На сьогоднішній день в Україні вже багато вчителів використовують технологію квестів в освітньому процесі:

1. Веб-квест до Дня української мови й писемності (автор: Коваленко Л.): https://sites.google.com/site/kvestridnamova/home.
2. Веб-квест «Інфостратегія» для педагогів (автори: Телятник К., Сокол І.М.): http://wiki.ciit.zp.ua/index.php/Квест_для_педагогических_работников_%22Инфостратегия%22

3. Веб-квест «Чому навчають в школі?» (автор: Калінінська О.А.): http://wiki.ciit.zp.ua/index.php/Квест_%22Чему_учат_в_школе%3F%22,_участника_Калининская_Елена_Анатольевна.
4. Веб-квест по русскому языку «Орфографиада. Путешествие во времени» (автор: Лукьяненко Ю.В.): http://putnikwrema.blogspot.com.

Висновки: 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.

ЛІТЕРАТУРА

1. Базилевич В.Д. Неортодаксальна теорія Й.А. Шумпетера / В.Д. Базилевич // Історія економічних учень: у 2 ч. – [вид. 3-є]. – 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. Медіаосвітні 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/. – Назва з екрану.
5. Наказ МОН № 930 від 06.10.10 «Про затвердження Типового положення про атестацію педагогічних працівників». Офіційний веб-портал Верховної ради України. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/z1255-10. – Назва з екрану.
6. Указ Президента України «Про Національний план дій на 2013 рік щодо впровадження Програми економічних реформ на 2010-2014 роки "Заможне суспільство, конкурентоспроможна економіка, ефективна держава"». Офіційний веб-портал Верховної ради України. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/128/2013. – Назва з екрану.
7. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт «Информационные технологии в образовании». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html.
8. The WebQuest Model. Interactive Multimedia Development. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.wflboces.org/files/filesystem/Webquest_handout.pdf. – Назва з екрану.

И.Н. СОКОЛ. КВЕСТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ИННОВАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ

Резюме*. В статье рассматривается современная инновационная технология квестов, которую можно использовать для развития познавательной деятельности учащихся. Также дается описание веб-квеста, как одного наиболее применяемого в образовательном процессе.*

Ключевые слова*: инновация, технология, квест, веб-квест, всемирная сеть Интернет.*

I.M. SOKOL. QUEST TECHNOLOGY INNOVATION IN MODERN EDUCATION

The summary. *This article reviews current innovative quests that can be used for the development of the cognitive activity of students. Also describes a web-quest, as one of the most used in the educational process.*

Key words*: innovation, technology, adventure, web quest, the World Wide Web.*

Одержано редакцією 22.02.2013 р.