

7. Хом'як І. М. Характер орфографічних утруднень, викликаних мовленнєвим середовищем. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Психологія і педагогіка»*. 2014. Випуск 29. С. 26–29.

УДК: 373.018.43.016:004.738.5

Никирса І.І.

практичний психолог, вчитель трудового навчання та креслення
Гермаківського ЗЗСО I-III ступенів
ivan.nykyrsa@gmail.com

ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЯ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ ДІЯЛЬНОСТІ ПЕДАГОГА В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Постановка проблеми. Сучасна глобальна ситуація викликана пандемією, внесла значні корективи в освітній процес. Освітникам довелося прийняти цей виклик та швидко адаптуватися до нових реалій, а питання розвитку дистанційної освіти набуло неабиякої актуальності. Організація якісного навчання із використанням цифрових технологій, комунікації зі здобувачами освіти на відстані, їх мотивування до навчання, стали тими навичками, якими на сьогодні має володіти сучасний учитель. Ефективність освітнього процесу в умовах дистанційного навчання може бути забезпечена завдяки застосуванню інноваційних педагогічних технологій. До їх числа можна віднести веб-квест технологію, яка із широким застосуванням мережевих комунікаційних засобів може допомогти якісно реалізувати освітні цілі та завдання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні та практичні особливості веб-квестів висвітлюють закордонні та вітчизняні науковці. Б. Додж, Т. Марш, В. Шмідт, І. Зимня, О. Гапеева, Н. Кузьміна, Г. Шматонова, Я. Баховський В. Трайнев та ін. Результати досліджень зазначених авторів вказують на перспективи використання веб-квест технології в освітньому середовищі.

Мета роботи полягає у розгляді особливостей веб-квест технології та визначенню її ефективності в роботі вчителя під час дистанційного навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Активний розвиток мережевих ресурсів та інтенсивне використання їх у повсякденній діяльності сприяли виникненню освітніх Інтернет-технологій. Однією з таких технологій є веб-квест. Дана технологія ще досить нова і науковцями не сформовано єдиного трактування цього поняття.

Опираючись на наукові джерела, охарактеризувати веб-квест можна як інтерактивний освітній сайт створений в Інтернеті, де учасниками здійснюються пошук та аналіз інформації, на основі спеціально відібраних посилань та джерел. Такі освітні сайти існують і створюються вчителем для поєднання Інтернету з освітнім процесом, інтеграцією його в навчальні предмети на різних його етапах. Вони охоплюють як окрему проблему, так і навчальний предмет у цілому або певну тему чи розділ [1; 2, с. 318].

Під визначенням освітнього сайту розуміють певний сайт (хост), або окремий розділ сайту. Огляд такого ресурсу здійснюється з метою ознайомлення здобувачів освіти із навчальною інформацією та можливістю її використання з максимальною користю. Така діяльність слугує підґрунтям для набуття вмінь та навичок, синтезу інформації, розвитку критичного і творчого мислення здобувачів освіти. Передумовою залучення Інтернету до навчального процесу є моніторинг інтернет-ресурсів для пояснення, переконання, інформування тощо. Використання обраних ресурсів повинно об'єктивно представляти факти та містити логічну структуру гіперпосилань [3, с. 154].

Практика показує, що підготовка дистанційного уроку за технологією веб-квест потребує чималих затрат часу, й для впровадження даної технології потрібно звернути увагу на:

1) створення власного навчального ресурсу. Для взаємодії зі здобувачами освіти, вчителю доцільно створити власний сайт. Така організація навчального середовища дозволяє всім учасникам опрацювати матеріал у зручний час та у необхідному обсязі;

2) планування уроку. Залучення всіх здобувачів освіти до активної урочної навчальної діяльності. Для організації такої діяльності доцільно планувати види робіт, під час виконання яких кожен з учасників квесту відчує особисту причетність до всього, що відбувається на уроці;

3) покорова підготовка здобувачів освіти. Обговорення теми, визначення завдань, ролей та напрямків роботи над веб-квестом;

4) постійне самовдосконалення вчителя. Використання інформаційних технологій поряд з традиційними методами навчання, де учитель має чітко визначати, на якому етапі уроку їх використання буде найбільш ефективним.

Під час проведення веб-квесту взаємодію між вчителем та здобувачами освіти допоможуть забезпечити сучасні сервіси Інтернету. До їх числа можна віднести: сторінки або групи у соціальних мережах (Facebook, Instagram, Pinterest та ін.); пізнавальні сайти (Ybogdanov.github.io, Windy.com, Visual.ly, Htwins.net, Desmos.com, Ed.ted.com та ін.); сервіси для створення інтерактивних вправ (Wordwall.net, Kahoot.com, Get.plickers.com та ін.); сервіси Web 2.0 (Uk.wikipedia.org, Blogger.com, livejournal.com, Earth.google.com та ін.); сервіси для збереження закладок (Pinboard.in, Diigo.com, Evernote.com, Historio.us та ін.); сервіси для збереження мультимедійних ресурсів (Flickr.com, Youtube.com, Slideshare.net та ін.); хмарні сервіси (Dropbox.com, Drive.google.com, Onedrive.live.com).

Створення веб-квесту доцільно будувати за наступною структурою [4, с. 88]:

Вступна сторінка – сторінка на якій прописуються навчальні цілі, терміни проходження, довідкову інформацію, опис ролей учасників, сценарій квесту.

Завдання – наступна сторінка з чітким описом основного завдання, яке повинно бути зрозумілим, цікавим, пов'язаним з реальністю та важливими для здобувачів освіти.

Хід виконання – опис послідовної роботи для кожної ролі, поради із пошуку інформації та виконання завдання, рекомендації щодо використання інформаційних ресурсів.

Оцінювання – опис критеріїв і параметри оцінки виконання веб-квесту. Важливо звертати увагу на відповідність критеріїв типу завдання, чіткість описання критеріїв і параметрів оцінки.

Висновки – короткий опис результатів, які можуть досягнути учасники після виконання даного веб-квесту.

Особистісний педагогічний досвід дистанційного навчання показав, що веб-квест є актуальна і цікава технологія для здобувачів освіти, яка здатна виступити вагомим рушієм у розвитку їх пізнавальної діяльності. Визначено, що виконання здобувачами освіти завдань квесту спонукає їх до пошуку та збору інформації, її узагальнення та прийняття рішень із досліджуваної проблеми. Кінцевим результатом даної діяльності є формування в особистості навичок, необхідних в умовах цифрової глобалізації [5, с. 162].

Висновки. Звісно технологія веб-квест не є джерелом розв'язання усіх освітніх проблем, але це хороший помічник учителя особливо в умовах дистанційного навчання. Варто відзначити, що впровадження веб-квест технології в освітній процес загальноосвітнього закладу сприяє підвищенню якості навчання, зацікавлює здобувачів освіти, розвиває їх ключові компетентності й, на мою думку, є важливою складовою сучасного процесу реформування освіти.

Література

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. URL: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
2. Трайнев В. А. Нові інформаційні комунікаційні технології в освіті: інформаційне суспільство. Інформаційно-освітнє середовище. Електронна педагогіка. Блочно-модульна побудова інформаційних технологій / В. А. Трайнев В. Ю. Теплишев. М.: Дашков і К, 2009. 318 с.
3. Гриневич М. С. Медіаосвітні квести. *Вища освіта України*. Тем. вип. «Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології». К.: Гнозис, 2009. № 3 (дод.1). С. 153–155.
4. Томаш В.В. Особливості впровадження веб-квест технології в навчально-виховний процес / В. В. Томаш, В. О. Давидович. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Сер. 13. Проблеми трудової та професійної підготовки. 2017. Вип. 9. С. 87–91.
5. Никирса І.І. Особливості застосування квест-технологій на уроках трудового навчання в рамках дистанційної освіти: зб. наук. роб. учасн. Міжнар. наук.-практ. конф. Одеса: ГО «Південна фундація педагогіки», 2020. С. 161–163.