

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОЗРОБЦІ ТА ПРОВЕДЕННІ НАВЧАЛЬНОГО КВЕСТУ

У тезах доповіді обговорено підходи до поняття навчального квесту, виокремлено поняття веб-квесту, описано досвід авторів щодо організації і проведення навчальних квестів у процесі підготовки майбутніх вчителів інформатики.

Ключові слова: квест, використання сучасних інформаційних технологій, навчальний квест, веб-квест.

В тезисах обсуждаются подходы к понятию учебного квеста, определено понятие веб-квеста, описан опыт авторов по организации и проведению учебных квестов в процессе подготовки будущих учителей информатики.

Ключовые слова: квест, использование современных информационных технологий, учебный квест, веб-квест.

Сучасні інформаційні технології мають високий потенціал для збагачення форм і методів навчальної роботи, роблять її цікавою і привабливою за формою без утрати глибини та змістовності. Останнім часом з'явилася (і продовжує з'являтися) багато різноманітних програмних продуктів, у тому числі й безкоштовних, які відкривають перед педагогами практично необмежені можливості.

Мета даної роботи – розкриття можливостей удосконалення форм і методів навчальної роботи зі студентами педагогічного вишу шляхом використання сучасних інформаційних технологій на прикладі навчального квесту.

Квест (від англ. quest – пошук, пошуки пригод) – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання задалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями [8].

Традиційно під квестом розуміють пригодницьку гру. У 1970 роки термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор, в якій гравець має досягати певної мети, використовуючи власні знання і досвід, а також спілкуючись з учасниками квеста [1, с. 226; 5, с. 28]. В Україні перший квест було проведено у 2002 році, і нині він перетворився у розповсюджену змістовну форму дозвілля.

Існує велика кількість видів квестів. Їх можна класифікувати за різними критеріями – місцем проведення, спрямованістю, типом завдань, видом технологій, що використовуються під час гри, та іншими. Зі збільшенням доступності Інтернету все більш популярними стають веб-квести. Отже, квест є багатоваріантною формою навчально-виховної роботи.

Р. Гуревич, М. Кадемія, А. Яковенко під веб-квестом розуміють проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету [2; 3; 7]; В. Шмідт – «міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті» [6]; А. Федоров, А. Новікова, В. Колесніченко, І. Каруна – «освітній сайт, присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів (зазвичай у групах) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки» [4]. Аналіз науково-педагогічної літератури дозволив нам зробити висновок про те, що поняття веб-квесту та звичайного квесту майже не розрізняються з точки зору проведення та організації цієї навчальної гри.

При підготовці майбутніх вчителів інформатики до професійної діяльності ми впроваджуємо в навчальний процес як веб-квести, так і звичайні квести у приміщенні або на певній місцевості.

Так, для проведення занять у вигляді веб-квестом ми використовуємо спеціально організовані для цього інтернет-майданчики, а саме: 1) систему інтерактивних дошок із завданнями та організацією місця для розташування

відповідей; 2) сайти, створені за технологією веб-квест, посиланнями-підказками, формами для надсилання відповідей тощо.

З появою і розповсюдженням мобільних пристроїв урізноманітнилися форми проведення квестів у приміщенні або на свіжому повітрі. Для учасників, озброєних смартфоном або планшетом, підключеними до Інтернету, у сценарій квесту можна включати завдання, виконання яких потребує оперативних засобів обміну інформацією, технологій геокешинга, доповненої реальності тощо. Під час квесту учасникам можна запропонувати самим створити елементи доповненої реальності, в яких закодовано інформацію про об'єкти пошуку. Студентам, що вже отримали досвід участі у квестах, можна доручити створити власні карти або доповнити існуючі. На наступних етапах вони можуть залучатися до розробки та проведення квестів для інших студентів та для використання під час проходження педагогічної практики в школі чи таборі.

Нами було розроблено і проведено квест-гру для студентів першого курсу факультету педагогічної освіти (спеціальність «Інформатика») на базі міського парку відпочинку імені Горького, який є одним із улюблених місць відпочинку харків'ян та гостей міста. Квест для першокурсників мав *на меті*:

- ✓ докладне ознайомлення з парком, який відіграє значну роль у культурному житті Харкова;
- ✓ формування інформаційно-комунікаційної компетентності;
- ✓ виховання любові до рідного краю, бережливого ставлення до традицій і культури свого народу та поваги до історії та культури інших народів;
- ✓ розвиток пізнавального інтересу, творчої активності, мислення;
- ✓ формування потреби самостійно здобувати знання;
- ✓ формування навичок роботи в команді;
- ✓ розвиток естетичних потреб і почуттів;
- ✓ розширення кругозору;
- ✓ ознайомлення з методикою проведення квесту.

Місцем проведення квесту було обрано саме ЦКПВ ім. Горького, тому що його структура і наповненість надають багато можливостей для реалізації різноманітних цілей. Харків – це місто, в якому перетинаються представники різних держав та культур, тому символічно, що парк організовано за зональним принципом. Його відвідувачі можуть потрапити на піратський острів і на Дикий Захід; до країн Сходу й у затишний район Лондону; у куточок мальовничої української природи й у світ казкових персонажів. Тому для першокурсників ми дібрали різнопланові завдання, які включали знання з історії, географії, природознавства, літератури, фольклору, міфології, мистецтва тощо. Для виконання завдань студенти повинні були використати логічне мислення, творчий підхід, уяву, фантазію і навіть почуття гумор. Для передачі знайдених відповідей студенти за допомогою смартфонів або планшетів, підключеними до Інтернету, завантажуючи їх у спеціально створену форму. Члени журі (викладачі) в цей час знаходились у «штабі» гри й оперативно аналізували отримані відповіді. По закінченню гри команди збиралися у штабі, де підводилися підсумки і оголошувався переможець.

Таким чином, організація та проведення квестів з використанням сучасних інформаційних технологій є ефективним засобом підвищення пізнавальної активності майбутніх педагогів, формування в них цілого ряду ключових і предметних компетентностей, які є основою професіоналізму майбутнього вчителя і громадянина. Подальші напрямки роботи передбачають:

- ✓ розробку і організацію квестів за різними інформаційними технологіями;
- ✓ проведення квестів для студентів філіалів нашого навчального закладу та учнів шкіл і літніх таборів.

Список використаної літератури

1. Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів / Т. М. Бондаренко // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – 2013. – № 13(272). – Ч.ІІ. – С. 224-230.

2. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю. Веб-квест як інноваційна технологія у вищій і середній школі / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – 2011. – Ч І. – № 21 (232). – С.36-45.

3. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник-госарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. – Львів : Видавництво «СПОЛОМ», 2011. – 327 с.

4. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании : [монографія] / Федоров А. В., Новикова А. А., Колесниченко В. Л., Каруна И. А. – Таганрог : Изд-во Кучма, 2007. – 256 с.

5. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? / І. М. Сокол // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2004. – № 2. – С. 28-31.

6. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В. В. Шмідт // Режим доступу:<http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>. – Загл. з екрану.

7. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс] / А. В. Яковенко. – Режим доступа: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm. – Загл. с экрана.

8. «Вікіпедія» [Електронний ресурс] – Режим доступу : [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_\(%D0%B7%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_(%D0%B7%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F)).