НМЦ ПТО у Вінницькій області
Державний навчальний заклад
«Гущинецьке вище професійне училище»

Використання веб-квестів під час проведення предметних тижнів

(Методична комісія природничо-математичного циклу,
з досвіду роботи)

Номінація : Веб-квест як інноваційний підхід в освітньому процесі з загальноосвітньої підготовки.

2023

В даній розробці описано використання різних веб-квестів для проведення предметних тижнів, створення найпростішого зручного компактного інтернет середовища для здобувача освіти, який дає можливість не тільки систематизувати усі надбання, а й зацікавити, заохотити здобувачів освіти для вивчення предметів природничо-математичного циклу під час уроків і в позаурочній діяльності, зокрема при проведенні предметного тижня.

Авторський склад: Моклюк О.О., викладач фізики та астрономії;
Паламарчук І.О., викладач математики;

Характеристика роботи: Сучасний процес навчання неможливий без використання різних сервісів мережі Інтернет та електронних освітніх ресурсів. Для здобувача освіти застосування інформаційних технологій стало частиною його повсякденного життя. Тому сьогодні завдання викладача полягає в тому, щоб той ентузіазм, з яким учні працюють із комп'ютером та гаджетами вдома, просто граючись чи листуючись із друзями, впливав і на формування ключових компетентностей, визначених сучасним змістом освіти.

Перехід на дистанційне та змішане навчання став неочікуваним і серйозним випробуванням для усіх учасників освітнього процесу. Викладачам у найкоротший термін потрібно було освоїти освітні онлайн-платформи для проведення якісного навчання .

Для зацікавлення здобувачів освіти до навчання викладачі ДНЗ «Гущинецьке ВПУ» активно почали використовувати технологію веб-квесту. За змістом від традиційного навчання вона відрізняється лише тим, що гра проходить у цифровому, віртуальному середовищі.

Актуальність: Життя показує, що сучасні учні краще засвоюють знання у процесі самостійного здобування та систематизації нової інформації.

Використання квестів сприяє вихованню та розвитку якостей особистості, що відповідають вимогам інформаційного суспільства. Окрім цього, веб-квести сприяють розвитку логічного мислення, привчають здобувачів освіти розмірковувати над завданнями, різнобічно оцінювати ситуацію, аналізувати інформацію, дозволяють пов’язувати матеріали кількох предметів, залучаючи логіку, творчість і критичне мислення.

Веб-квест - інноваційна педагогічна ігрова технологія, що передбачає виконання учнями навчальних, пошуково-пізнавальних проблемних завдань відповідно до ігрового задуму/сюжету, під час якого вони добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну, дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи

Веб-квест є одним із новітніх засобів використання інформаційно-комунікаційних технологій з метою зацікавити до предмету граючись. Гейміфікація, безумовно, робить освітній процес цікавішим, та є ще одна перевага: учні залучаються до роботи, захоплюються, а викладач на цих позитивних емоціях може провести заключну частину уроку з традиційними вправами, які нескладно подати у вигляді завдань до квесту.

Веб-квести можуть стосуватися окремої теми чи навчального предмета або ж бути міжпредметними. Доречно також їх застосовувати в

умовах дистанційного та змішаного навчання для проведення предметних тижнів.

Сховища даних мережі Інтернет є джерелом самої різноманітної інформації. Виходячи з навчальної мети, це можуть бути, наприклад, освітні ресурси, яких нині є багато і в подальшому їх кількість лише зростатиме. Для педагога Інтернет дає можливість створити свій особистий простір з величезними можливостями як для освітнього процесу, так і позаурочної діяльності з метою підвищення зацікавленості до вивчення предметів, зокрема, природничо-математичного циклу.

Взагалі, навчання з допомогою мережі Інтернет – це творчий процес, який дає можливість розвивати і розробляти нові методи і прийоми.

Застосування Інтернет-технологій відкриває перспективний напрям в освіті. Разом з тим необхідно розуміти, що надмірне використання хмарних технологій не вирішує всіх проблем вчителя. Необхідно дотримуватися принципу «в потрібному місці, в потрібний час, у потрібному обсязі».

Для прикладу розглянемо можливість використання інтернет-ресурсів під час проведення природничо-математичного тижня у вигляді квесту.

Поряд із традиційними методами проведення предметного тижня в ДНЗ «Гущинецьке ВПУ» було використано різні сервіси, Google-додатки.

Першим кроком до освоєння хмарних сервісів ми обрали створення сайту або блогу.

Навчальні сайти, блоги, зазвичай, мають кілька рівнів складності; тому викладач має сам визначитися з добором матеріалу відповідної складності.

Веб-квест – це вид Інтернет-проекту, який дає здобувачам освіти можливість, спроможність ефективно використовувати інформацію, що знайдена в мережі.

Веб-квест спрямований на розвиток навичок аналітичного і творчого мислення. Викладач, який створює Веб-квест, повинен володіти високим рівнем предметної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетенції.

Тематика Веб-квестів може бути найрізноманітнішою, проблемні завдання можуть відрізнятися ступенем складності. Результати виконання Веб-квесту залежно від матеріалу, який вивчається, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, есе, Веб-сторінки тощо.

Для створення веб-квестів існує багато сервісів і спеціальних платформ, більшість з них платні, проте, можна знайти прості навчальні бюджетні сервіси, які допоможуть організувати цікавий та змістовний квест. Одним з таких сервісів є додаток Google Blogger

Для створення веб-квесту у додатку Blogger достатньо мати акант Google і у пошуковій системі обрати додаток Blogger. При створенні блога зазначаємо його назву, тему, обираємо шаблон. Створюємо сторінки веб-квесту, надаємо їм назви. Наповнюємо підготовлені сторінки матеріалами веб-квесту, здійснюємо попередній перегляд блогу.

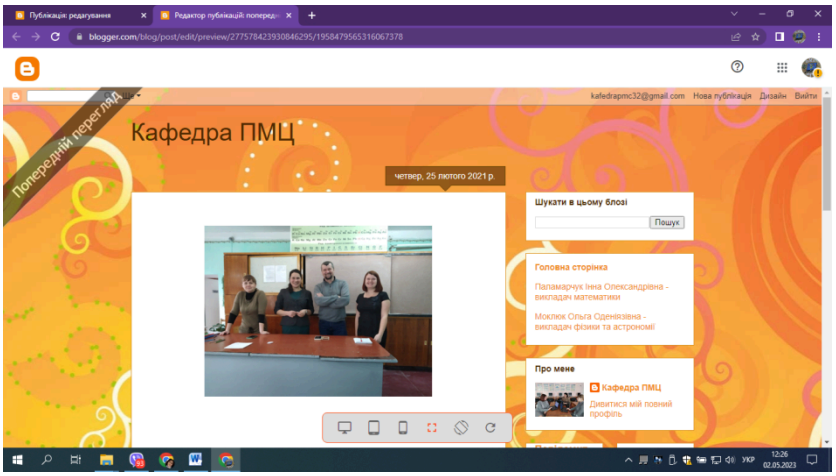
Blogger дозволяє окрім Головної сторінки створити ще до двадцяти сторінок. Кожна сторінка може бути присвячена одній конкретній темі, щоденні повідомлення як і раніше будуть розміщуватися на Головній сторінці. На цих сторінках також можна створювати посилання на інші Web-сторінки, вставляти фотографії, відео, гіфи, QR - коди і активні посилання на завдання з інших ресурсів.

Для здійснення даного кроку ми обрали вільний у використанні, з гарними можливостями Google-додаток - BLOGGER.(https://pmckvest.blogspot.com/).

У блозі можна збирати цікаву, важливу, актуальну інформацію, розміщувати матеріали на допомогу учням і колегам, викладати власні розробки, ділитися своїми враженнями, спілкуватися з учнями, їх батьками, колегами, однодумцями. Блог можна використовувати як середовище для організації педагогічних дискусій, поширення власних педагогічних ідей, розміщення цікавих тем для роздумів; як дошку оголошень; як місце для опису подій кожного дня, кожного заняття, кожного освітнього заходу, що відбулися, наприклад, протягом предметного тижня; як ресурс для самоосвіти; як засіб для обміну інформацією та мережевої взаємодії.

Blogger дає можливість створювати багато публікацій і на будь-який смак. Важливим і цікавим елементом є коментарі, які можуть залишати усі користувачі. Перебуваючи в постійному середовищі гаджетів, люди призвичаїлись до того, що висловлювати думку їм простіше в мережі, ніж при безпосередньому спілкуванні. І тому коментарі є проявом емоцій та почуттів учасників обговорення. А для

автора певної публікації це є інформація дуже корисна, часом певного роду критика, як позитивна так і негативна.



Для прикладу розглянемо виставку стінгазет під час проведення предметного тижня ПМЦ.

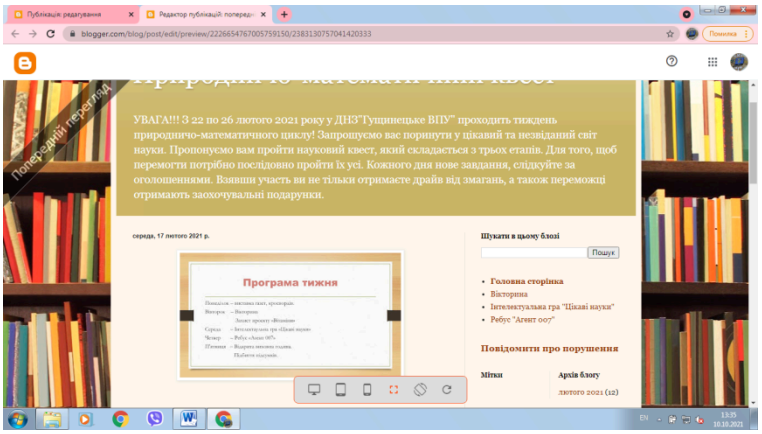
Було реалізовано два варіанти: традиційно і з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.

Щоб залучити до співпраці і зацікавити до вивчення предметів ПМЦ якомога більше здобувачів освіти, посилання на блог було розіслано у Viber для всіх навчальних груп. Такі інформаційні мобільні додатки доцільно використовувати, коли необхідно швидко та оперативно проінформувати усіх: педагогів та здобувачів освіти.

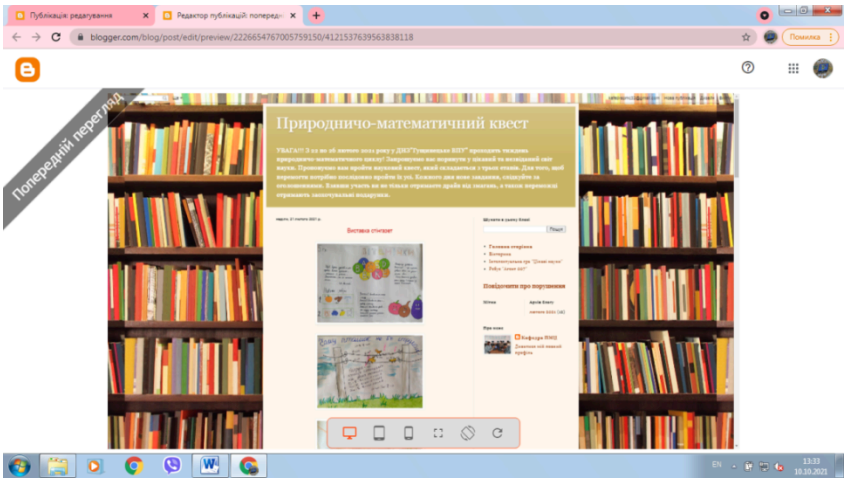
На паперовому оголошенні тижня розмістили посилання на блог та QR-код для входу на блог.

Здобувачі освіти та усі бажаючі могли у зручний для них час ознайомитися з програмою тижня, переглянути виставку газет та наукові смішинки для підвищення настрою та зацікавлення.

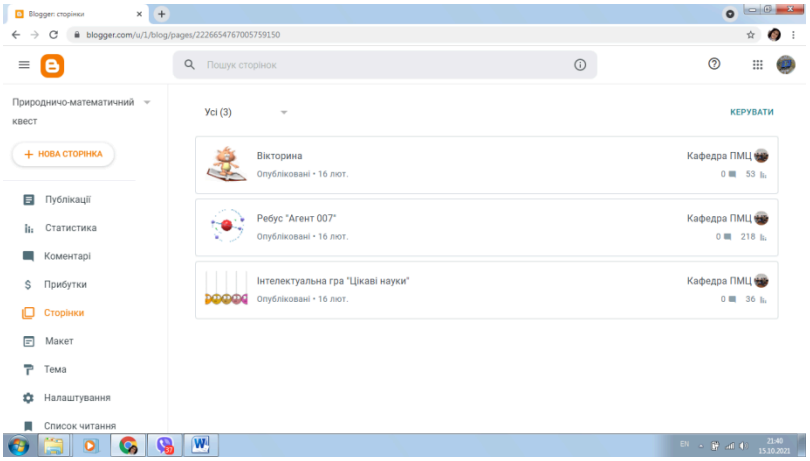
https://kvestuk.blogspot.com/



Виставка стінгазет (https://www.blogger.com/u/1/blog/post/edit/preview/2266654767005759150/4121537639563838118)



Як показав перший день проведення тижня, використання хмарних технологій на користь не лише педагогу, але й сприяло отриманню позитивних результатів для здобувачів освіти. Їм дуже до вподоби використовувати власні девайси, гаджети, і коли пропонуються завдання з їх використанням і в зручний для них час, активність зростає максимально.



Для успішного завершення квесту потрібно пройти поступово усі етапи. За проходження кожного етапу потрібно набрати граничну кількість балів:

1 етап- Вікторина- 8-12 балів;

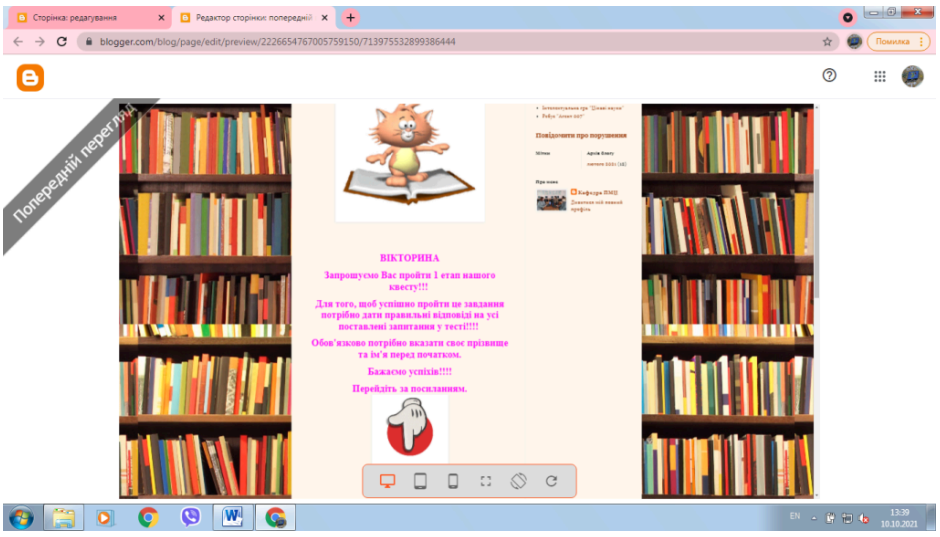
2 етап – Інтелектуальна гра «Цікаві науки» – 10-15 балів;

3 етап – Ребус «Агент 007» - 8-12 балів.

Переможцями вважаються учасники 3 етапу, які набрали максимальну кількість балів.

Призові місця	Переможці квесту	Група	Вікторина	Кросворд	Ребус	Разом
I Місце	Задорожний Володимир	**4**	11	12	12	35
II Місце	Саврась Сергій	**5**	10	12	12	34
II Місце	Тиднюк Віталій	**7**	10	12	12	34
III Місце	Юрак Микола	**5**	8	12	12	32
III Місце	Габакунов Артем	**7**	8	12	9	29

Вікторина (https://www.blogger.com/u/1/blog/page/edit/preview/2226654767005759150/713975532899386444)



Зручний конструктор для створення тестів з величезними можливостями і з врахуванням відповідного рівня володіння навичок роботи педагога з сучасними технологіями є ВСЕОСВІТА, за допомогою якого був створений цікавий тест

(https://vseosvita.ua/go?pl_code=sgf779), який можна було легко пройти за вказаним посиланням чи перейшовши на сайт, сканувавши QR-код.

Вибір системи тестування пов'язаний з тим, що це зручна безкоштовна онлайн-система, яка дає можливість економити час і швидко та якісно перевіряти знання учнів будь-де й будь-коли. Цей інструмент простий у користуванні.

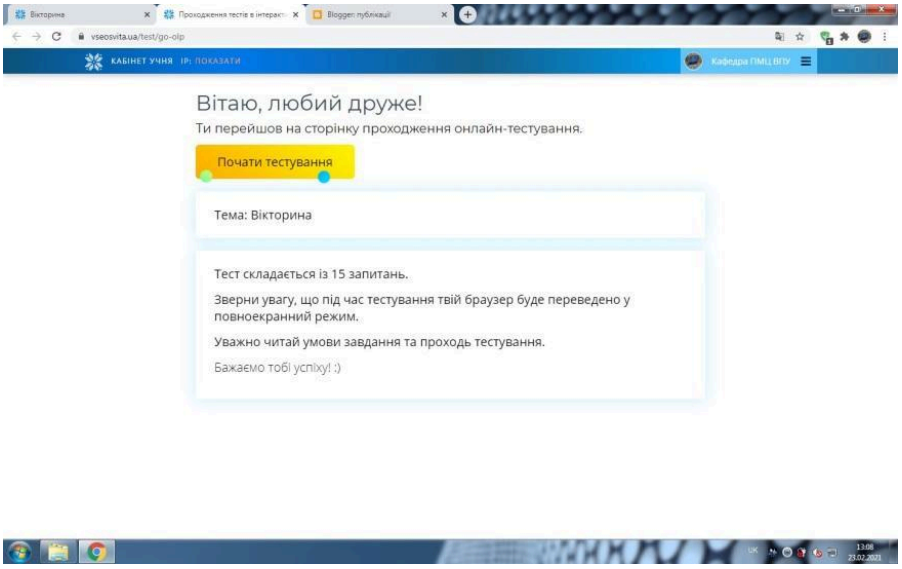
Перевагами Всеосвіти поряд з іншими конструкторами тестів є те, що можна ретельно перевіряти рівень виконання тестів, обмежувати кількість проходження тесту для одного учня чи для всіх, зробити тест відкритим або закритим тощо.

Створивши тест на певну тему у власному Кабінеті тестування, ми отримуємо можливість спостерігати за тим, як учні долучаються до тестування. В режимі реального часу можна бачити, скільки учасників долучається до тестування.

Маємо також максимальний рівень контролю тестування: вчитель бачить IP-адресу учня, пристрій, з якого він проходить тестування, час проходження тесту (коли розпочав та скільки витратив хвилин на те, щоб впоратися із завданнями), кількість правильних (зелений колір)/частково правильних (помаранчевий)/неправильних відповідей (червоний).

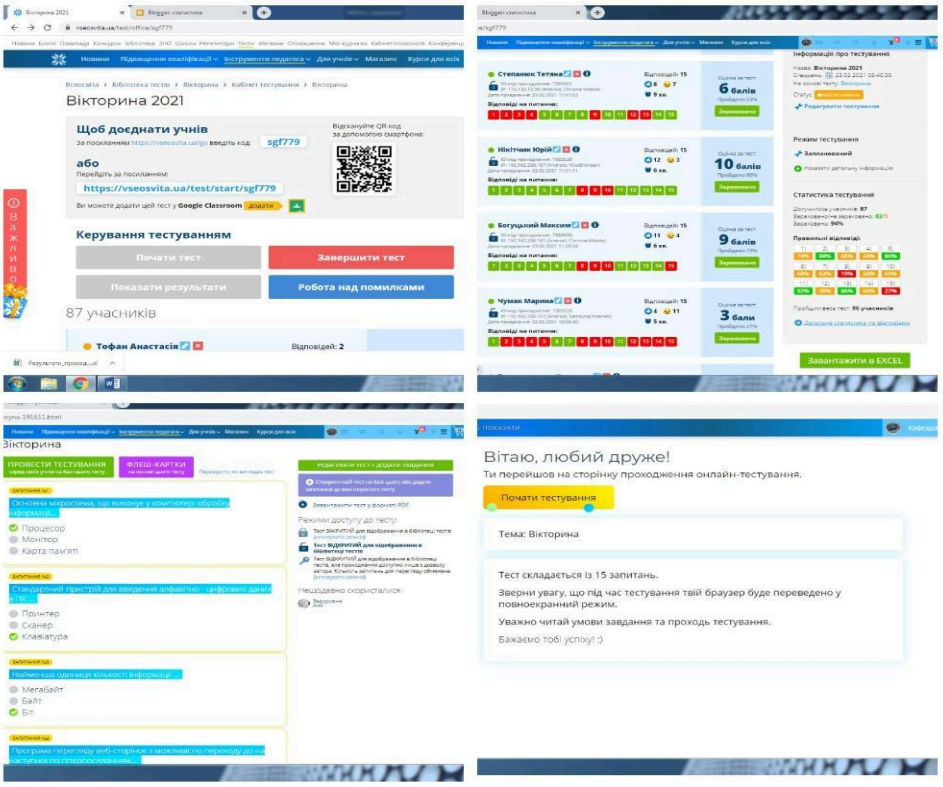
Тест можна завантажити у форматі PDF. Усі результати тестування легко завантажуються у таблиці EXEL після закінчення тестування

.



Конструктор містить блок «Інформація про тестування», в якому вказана детальна інформація щодо тесту. Можна у будь-який час переглянути створений тест, відредагувати його чи видалити. Детальна статистика тестування містить інформацію про те, скільки долучилося учасників та скільки пройшло тест, скільки загалом зараховано/не зараховано відповідей та результати у відсотковому відношенні. Можна бачити, які питання викликали найбільше проблем.

Активність здобувачів освіти у проходженні тестів підтвердила думку, що ми вибрали правильний шлях для активізації пізнавальної діяльності і зацікавленості учнів брати участь у тижні природничо-математичного циклу.



Щоб не втратити заданий темп учасників тижня, був створений кросворд з допомогою Інтернету-сервісу мультимедійних дидактичних вправ LearningApps.

LearningApps.org - онлайновий сервіс, який дає можливість створювати інтерактивні вправи. Він є конструктором для розробки різноманітних завдань з різних освітніх галузей для використання і на уроках, і в позаурочний час.

Конструктор LearningApps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу.

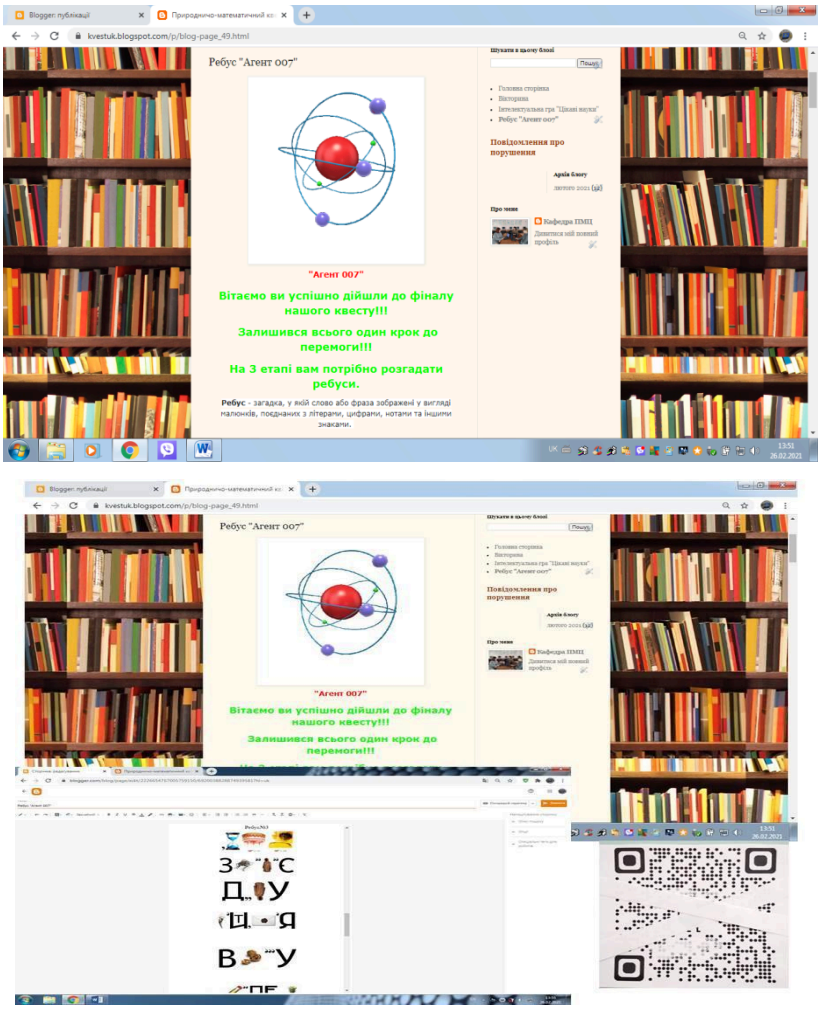
Сервіс LearningApps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінки сайтів або блогів викладачів і учнів.

Надалі учням було запропоновано випробувати свої сили в одній з найпопулярніших інтелектуальних ігор – кросворді «Цікаві науки», звернутись до якого можна за посиланням https://learningapps.org/display?v=p01y6ikbk21 або перейти за QR-кодом, який можна було знайти або у блозі або на паперовому оголошенні.

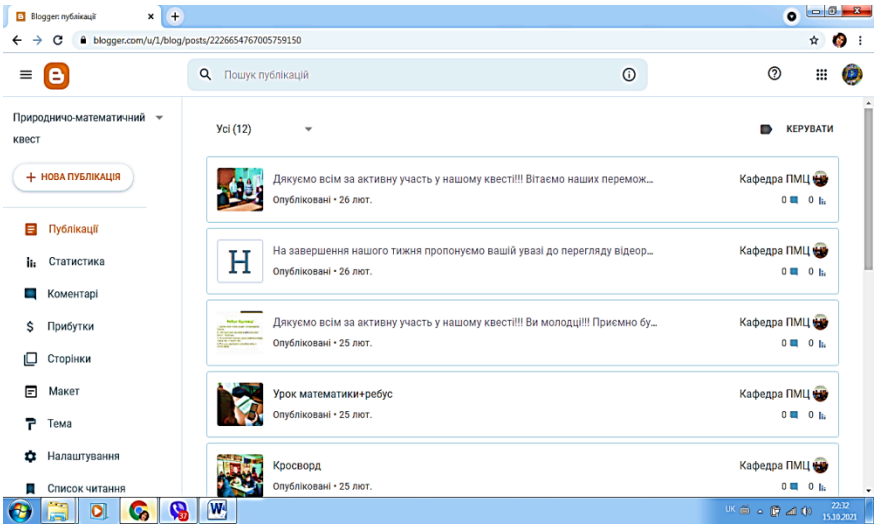
Відомо, що ігри люблять усі, тому серед традиційних заходів, що відбувалися протягом предметного тижня здобувачам освіти у блозі ПМЦ було запропоновано ще одне цікаве завдання – набір ребусів «Агент 007».

Ребус - загадка, у якій слово або фраза зображені у вигляді малюнків, поєднаних з літерами, цифрами, нотами та іншими знаками.

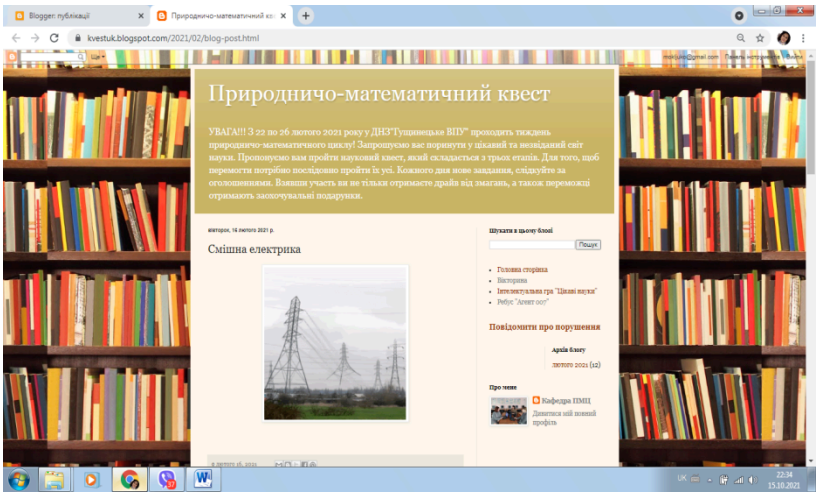
https://kvestuk.blogspot.com/p/blog-page_49.html



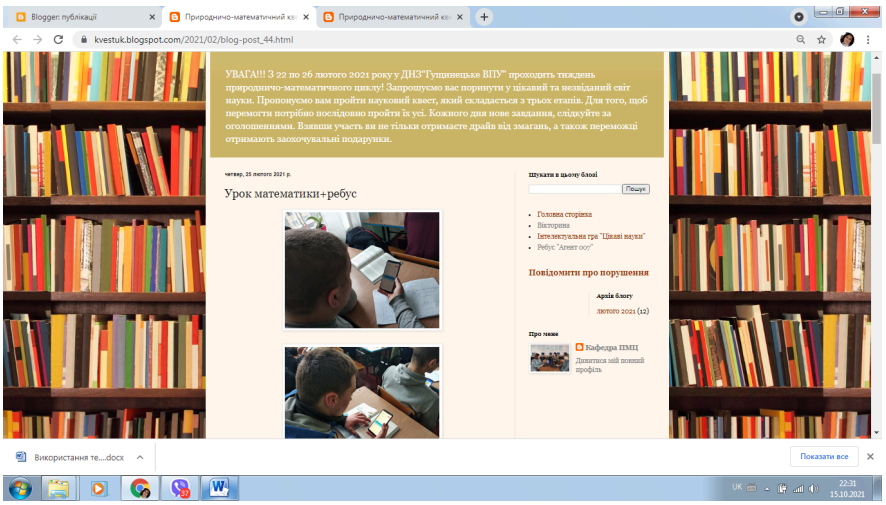
Також протягом предметного тижня з учнями проводилось багато цікавих заходів з використанням ІКТ: відкриті уроки з математики та фізики, захист проекту з біології, перегляд та обговорення актуальних навчальних відео.

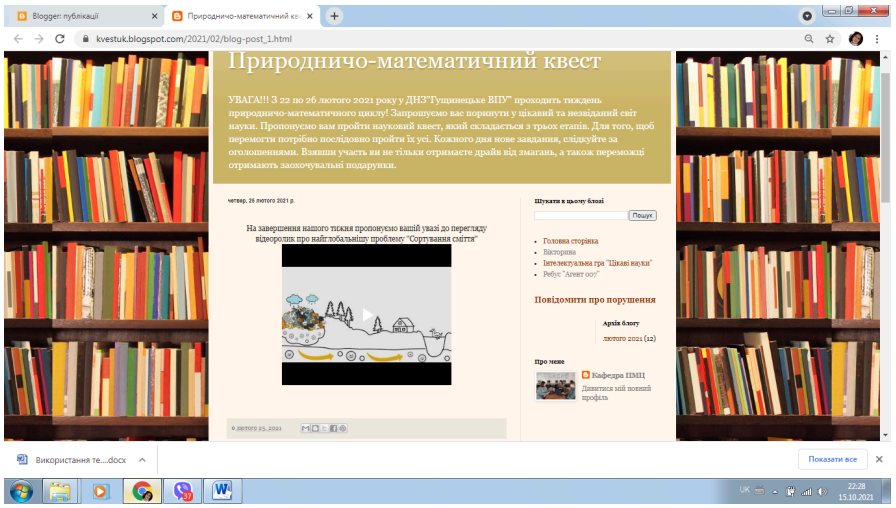


Найбільше здобувачам освіти подобалось те, що всі події, які відбувались протягом предметного тижня, висвітлювались на сторінках блогу.

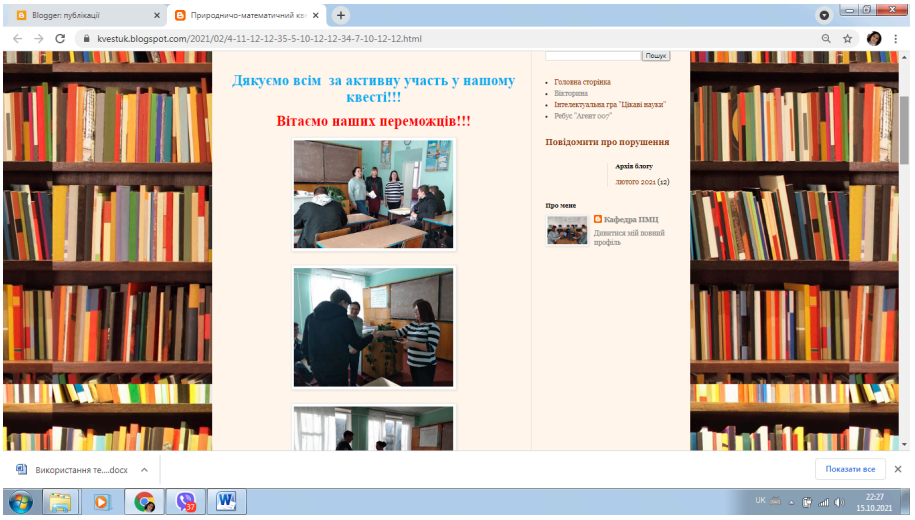


Під час всіх подій, які відбувались протягом предметного тижня в інтернет-просторі або під час освітнього процесу безпосередньо на уроках, було зроблено світлини. У блозі публікувалися фотозвіти, правильні відповіді і списки переможців.





Доступ до блогу був відкритий для всіх бажаючих і кожен, використавши свій гаджет, міг легко зайти, передивитися та прокоментувати будь -яку подію.



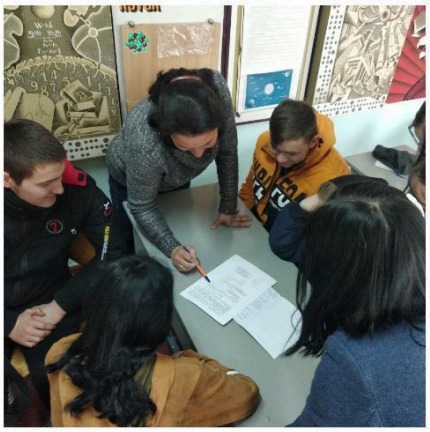
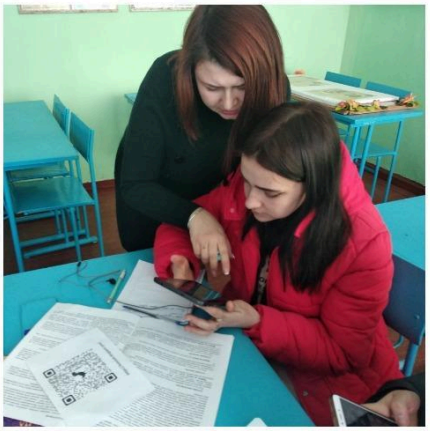
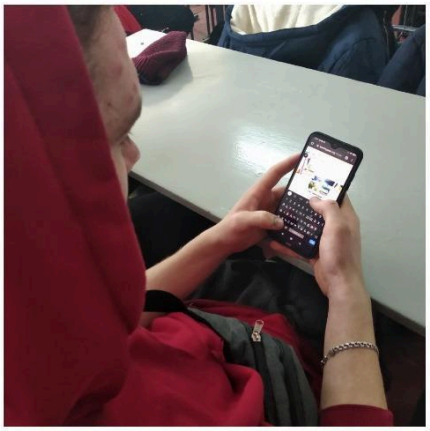
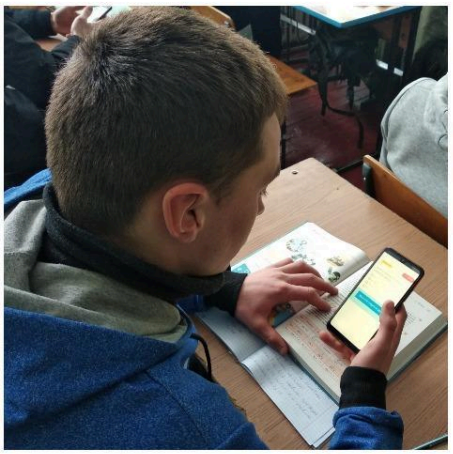
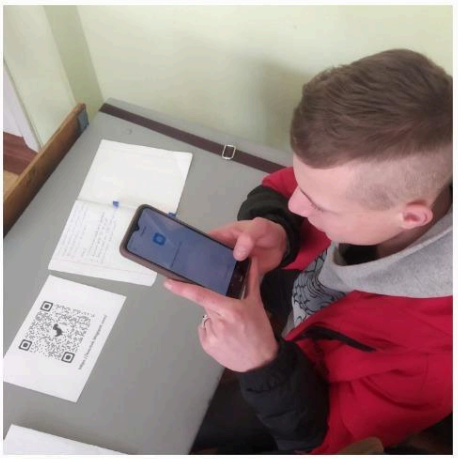
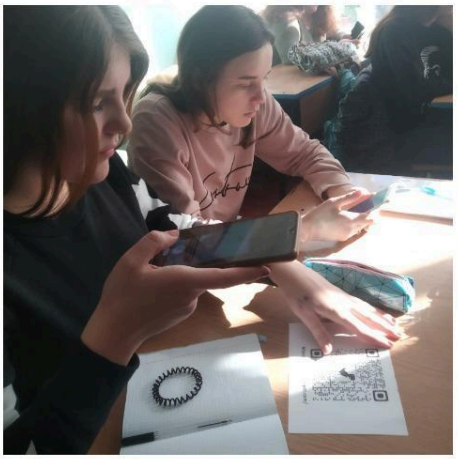
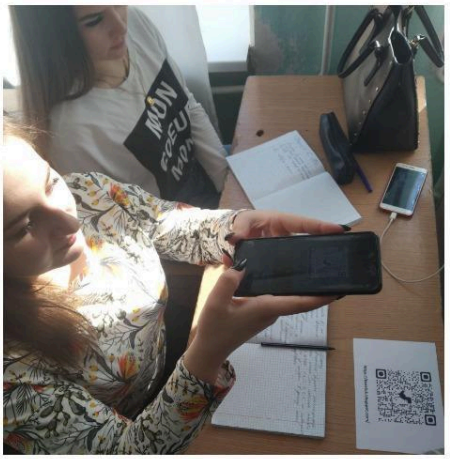
Висновки

Підсумовуючи вище описане, потрібно сказати, що безперечно в сучасному освітньому просторі якісне викладання предметів неможливе без використання засобів і можливостей, які надають інтернет-технології. Вимоги часу показують, що традиційна система навчання та виховання не завжди працює з сучасними здобувачами освіти, тому потрібно використовувати інформаційні технології в освітній діяльності, таким чином підвищуючи навчальну мотивацію учнів для вивчення предметів, враховуючи їхні інтереси та захоплення.

Веб-квест – це гра і навчання,що робить освітній процес набагато цікавішим і для учня, і для викладача. Використання даної технології розвиває критичне і творче мислення, переводячи увагу з глобального на місцевий рівень.

Веб-квест – це унікальна можливість використання Всесвітньої мережі для навчання, це найцікавіші автентичні завдання і рольові ігри в один і той самий час. Виконуючи певну роль, здобувачі освіти вчаться дивитися на проблему з різних сторін. Веб-квест дозволяє робити відкриття, а не просто засвоювати інформацію; може завести учасників процесу у будь-яке місце в світі, допомогти їм стати творчими дослідниками. Крім того, веб-квест чудово підходить для навчання в команді, підвищує впевненість у своїх силах, сприяє підвищенню інтересів, розвиває самооцінку і формує комунікативну компетентність.

Література:

1. Бісіркін П.М. Дослідження особистості учнів у допрофільній підготовці в загальноосвітніх навчальних закладах із застосуванням засобів інформаційно-комунікаційних технологій навчання у навчально-виховному процесі Інформаційні технології і засоби навчання / П.М. Бісіркін // Інформаційні технології і засоби навчання. [Електронний ресурс] – Київ, ІІТЗН НАПН України. ─ 2010. Том. №4 (18). – Режим доступу до журналу: http://www.ime.edu-ua.net/em.html
2. Герлянд Т.М., Кулалаєва Н.В., Пащенко Т.М., Романова Г.М., Романов Л.А. Веб-квест у професійному навчанні : методичні рекомендації; за заг. редакцією Т.М. Герлянд. – К.: ІПТО НАПН України, 2016. – 124 с.
3. Горда Г.А. Створення веб-квестів в додатку GoogleBlogger та їх використання в освітньому процесі. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://ict.ippo.edu.te.ua/files/files/rekomendacii/stvorennya-veb-kvestiv.pdf
4. Єчкало Ю. В. Сервіси Google як складова частина навчального середовища з фізики / Ю. В. Єчкало // Хмарні технології в освіті : матеріали Всеукраїнського науково-методичного Інтернет-семінару (Кривий Ріг – Київ – Черкаси – Харків, 21 грудня 2012 р.). – Кривий Ріг : Видавничий відділ КМІ, 2012. – С. 140.
5. Засоби інформаційно-комунікаційних технологій єдиного інформаційного простору системи освіти України: монографія / авт. кол.: Биков В.Ю., Лапінський, В.В. , Шишкіна, М.П. , Спірін, О.М. , Руденко, В.Д. , Дем'яненко, В.М. , Олійник, В.В. , Скрипка К.І. , Савченко З.В. , Горбаченко, В.І. , Пилипчук, А.Ю. Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України, Київ, 2010. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/667
6. Романов Л.А. Методичні основи створення веб-квестів. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: https://lib.iitta.gov.ua/722691/1/.pdf
7. Як створити веб-квест. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: https://sch-10.jimdo.com/web-quest
8. https://vseosvita.ua/
9. https://learning.ua/
10. https://www.blogger.com/
11. https://sites.google.com/site/internetresursinaurokah/5-osoblivosti-vikoristanna-internet-resursiv-u-navcalnij-dialnosti

Додаток 1Фотоколаж