

## Підготовка майбутніх учителів до застосування веб-квест технології в початковій школі

*Магас Марія Борисівна,  
студентка VI курсу Педагогічного інституту  
Мартиненко Світлана Миколаївна,*

*доктор педагогічних наук, професор  
Київський університет імені Бориса Грінченка,  
м. Київ, Україна*

**Анотація.** У статті висвітлено проблему підготовки майбутніх фахівців до застосування інноваційних технологій, зокрема веб-квесту; визначено сутність понять «інноваційні технології», «інформаційно-комунікаційні технології», «веб-квест технологія»; встановлено особливості підготовки майбутніх педагогів до застосування веб-квест технології в початковій школі.

**Ключові слова:** інноваційні технології, інформаційно-комунікаційні технології, веб-квест технологія, підготовка майбутніх учителів початкової школи.

### TRAINING OF TEACHERS TO USE WEB QUEST TECHNOLOGIES IN PRIMARY SCHOOL

Magas M. B.  
Borys Grinchenko Kyiv University,  
Kyiv, Ukraine

**Annotation.** The article deals with the problem of training future professionals to the use of innovative technologies, such as web-quest; It defines the essence of the concepts of "innovative technologies", "information and communication technologies", "web quest technology"; the features of the preparation of the future teachers to use web quest technology in primary school.

**Key words:** innovative technologies, information and communication technologies, web quest technology, training of future primary school teachers.

**Постановка та обґрунтування актуальності проблеми.** Розвиток сучасної освіти, інформатизація навчання, постійне вдосконалення комп'ютерної техніки та програмного забезпечення, розвиток Інтернет мережі, розрахованих на застосування в навчальному процесі – це чинники, які безпосередньо впливають на створення нового педагогічного середовища – інформаційно-комунікаційного. Реалізація сучасної освітньої парадигми, спрямованої зокрема на інформатизацію навчально-виховного процесу, значною мірою залежить від професійної підготовки вчителя початкової школи, який не завжди є основним джерелом передачі знань учням, адже вони можуть отримати необхідну інформацію завдяки інформаційно-комунікаційному середовищу, яке створене на базі телебачення, відеофільмів, комп'ютерних програм, Інтернет ресурсів тощо.

Відповідний стан суспільства подає запити сучасній вищій професійній освіті на підготовку таких фахівців, які будуть здатні орієнтуватися у потоках інформації, критично ставитись до неї, водночас уміти створювати, обробляти

та передавати необхідну інформацію належним чином, постійно шукати шляхи самовдосконалення в особистісній та професійній сферах, саме тому майбутнім вчителям початкової школи необхідна професійна підготовка в інформаційно-комунікаційному педагогічному середовищі до застосування пов'язаних із ним технологій, однією з яких є веб-квест технологія.

**Аналіз наукових досліджень.** Нами встановлено, що проблему застосування інформаційного освітнього середовища й ресурсів Інтернет у освітньому процесі досліджували такі вчені, як: А. Абросімова, М. Башмакова, В. Бикова, І. Захарова, Є. Полат, І. Робет, В. Солдикіна. Питання підготовки майбутнього вчителя до застосування ІКТ у навчально-виховному процесі вивчали В. Арестенко, Л. Брескінова, Р. Гуріна, О. Сухіровський, О. Трофимова, Г. Шугайло. Веб-квест технологія стала об'єктом сучасних досліджень науковців О. Волкової, Г. Воробйова, О. Львової та інших.

**Мета статті** – охарактеризувати зміст та етапи підготовки майбутніх учителів до застосування веб-квест технології в початковій школі.

**Виклад основного матеріалу.** Тенденції розвитку освіти вимагають від учителів не тільки знання методик навчання відповідних дисциплін, але й уміння творчо підходити до своєї справи, впроваджувати новітні технології, які були б цікаві сучасному учню та адаптовані відповідно до його вікової категорії [5]. Відповідно до цього, не втрачає своєї актуальності застосування ІКТ технологій, які на разі не обмежуються презентаціями різних форматів, зокрема PowerPoint, Prezi, SMART Notebook, а розширюють свої можливості за допомогою Інтернет мережі.

Поняття «інформаційно-комунікаційні технології навчання (ІКТ)» тлумачимо як сукупність методів і технічних засобів реалізації інформаційних технологій на основі комп'ютерних мереж і засобів забезпечення процесу навчання. Однією із таких технологій є веб-квест технологія, яка забезпечує глибоке проникнення в процес вивчення теми чи дисципліни та створення тісних міжпредметних зв'язків.

Термін *web* (англ. – мережа) , а *quest* (пошук) – цілеспрямований пошук, пов'язаний з прикладами або ігровою діяльністю, що вживається для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор [1].

Аналізуючи наукові праці з досліджуваної проблеми, встановлено, що вчені по-різному визначають поняття «веб-квест». Так, М. Кадемія тлумачить «веб-квест» як організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні відшукують інформацію в мережі Інтернет за зазначеними адресами [2]. В. Невзорова і М. Гонтарева розуміють під «веб-квестом» вид телекомунікаційних проектів [7]. Я. Биховський, М. Кашапов, Н. Ключєва, І. Лоханіна, Г. Шаматоніна розглядають дефініцію «веб-квест» як дидактичну структуру, в межах якої викладач формує пошукову діяльність студентів, задає параметри цієї діяльності та визначає її час [8]. В інтернет джерелах знаходимо визначення поняття «веб-квест» як проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якого потрібні ресурси Internet.

У нашому розумінні веб-квест – це інформаційно-комунікативна технологія, спрямована на вирішення навчально-творчих завдань за допомогою пошукової діяльності студента в мережі Інтернет, кінцевим результатом якої є

створення оригінального проекту і виконання навчально-творчих завдань у мережі Інтернет за допомогою індивідуальної або групової форм роботи.

Ця технологія забезпечує формування творчих умінь студентів, які є необхідними для активізації їхнього подальшого розвитку та самоосвіти, надають їм можливість бути конкурентноспроможними. С. Мартиненко розглядає формування творчих умінь як процес якісних і кількісних змін забезпечує накопичення інтелектуального потенціалу особистості, перехід мислення на теоретичний рівень, а також розвиток здатності до посилення інтелектуально-творчої активності й позитивної мотивації інтелектуально-творчої діяльності [6].

Підготовка майбутніх учителів до застосування веб-квест технології в початковій школі полягає у формуванні в них теоретичної бази та виробленню практичних умінь щодо застосування цієї технології, враховуючи вік школярів, їх потреби та можливості, а також санітарно-гігієнічні умови, дотримання яких є необхідною умовою проведення веб-квесту.

Під час теоретичної підготовки майбутні фахівці ознайомлюються із компонентами квесту, до яких належать: вступ, в якому подається сценарій квесту і головні ролі учасників, попередній план роботи, огляд усього квесту; центральне завдання, яке має бути зрозумілим і цікавим, містити мотивацію для спільної пізнавально-пошукової діяльності; список інформаційних ресурсів, який має містити адреси Інтернет-ресурсів і веб сайтів із теми; опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику; перелік критеріїв і параметрів оцінювання квесту; висновок, де підсумовується отриманий творчий досвід під час проходження квесту [3]. Студенти розглядають також етапи розроблення веб-квесту для учнів початкової школи. До першого етапу належить підготовка змістової складової, до другого – вибір програмного забезпечення і платформи розміщення створеного веб-квесту.

Для успішного виконання першого етапу веб-квесту майбутні вчителі знайомляться із алгоритмом його створення, а саме:

- визначення теми, мети та тривалості квесту;
- опрацювання необхідної кількості інформації за темою;
- створення груп, відбір цікавих завдань для кожної з них, які б передбачали пошук інформації, в тому числі в інтернет-джерелах;
- підготовка інтернет-джерел, які допоможуть учням під час виконання поставлених завдань;
- передбачення труднощів, що можуть виникнути в учнів у процесі проходження квесту та створення інструкцій, додаткових пояснень для учнів;
- визначення критеріїв оцінювання, визначені розробниками технології веб-квесту, проте їх потрібно адаптувати, відповідно до класу та можливостей учнів.

Успішне виконання другого етапу залежить від обрання програмного забезпечення для створення веб-квесту. Воно залежить від рівня сформованості інформаційної компетентності студента, вмінь і навичок веб-програмування. Студенти можуть використати розроблений автором технології Б. Доджом редактор QuestGarden, а також сервіс Wix HTML Editor чи будь-який інший редактор сайтів.

Водночас педагог має знати, як проводити такий вид квесту з учнями початкової школи і скеровувати їх на виконання таких етапів, як:

- *перший* – підготовча робота, ознайомлення з темою, формування

проблеми, створення груп, розподіл ролей у групах;

– *другий* – виконання творчого завдання: збір інформації, її аналіз, пошук відповідей на поставлені запитання;

– *третій* – оформлення результатів: відбір найбільш значущої інформації, представлення її у вигляді творчого продукту (веб-сайту, html-сторінки, слайд-шоу, буклету);

– *четвертий* – обговорення результатів роботи над веб-квестом: презентація результатів, відстоювання власної точки зору, переконання під час творчої дискусії [3].

Що стосується виробленню практичних умінь щодо застосування веб-квест технології, то робота над цим відбувається під час практичних занять та самостійної роботи студентів, відповідно до наступних етапів:

– розроблення плану створення веб-квесту для учнів початкової школи (предмет, тема, мета, ролі для учнів) та розподіл студентів на міні-групи з відповідними для них завданнями (*практичне заняття*);

– підготовка майбутніми вчителями завдань із врахуванням особливостей молодшого шкільного віку (*самостійна робота*);

– перевірка виконаних завдань та їх корекція у разі необхідності (*практичне заняття*);

– розміщення виконаних робіт на сайт у вигляді веб-квесту (кожна міні-група заходить на сайт і розміщає свою роботу на відповідній сторінці) (*практичне заняття і самостійна робота*);

– публікація веб-квесту (*практичне заняття*);

– підведення підсумків аналіз досягнень і недоліків (*практичне заняття*).

Пропонуємо перелік тем веб-квестів для учнів початкової школи над якими можуть працювати майбутні вчителі: «Пригоди Дюймовочки», «Знайди скарб», «Математики на Марсі», «Мовник і детективи», «Стежки народних казок», «Новий рік – подорож у часі», «Дорога-машина-пішоход», «Збережи здоров'я», «Пригоди сучасного Тома Соєра», «Бал принців та принцес» [4].

Таким чином, підготувавшись до створення веб-квестів для учнів початкової школи, студенти мають змогу провести уроки або виховні заняття під час практики із застосуванням цієї технології, де зможуть закріпити набуті вміння і навички.

**Висновки.** Отже, на основі аналізу наукових джерел нами з'ясовано, що інформаційно-комунікаційні технології навчання (ІКТ) – це сукупність методів і технічних засобів реалізації інформаційних технологій на основі комп'ютерних мереж і засобів забезпечення процесу навчання. Визначено, що веб-квест – це інформаційно-комунікативна технологія, спрямована на вирішення навчально-творчих завдань за допомогою пошукової діяльності студента в мережі Інтернет, кінцевим результатом якої є створення оригінального проекту і виконання навчально-творчих завдань у мережі Інтернет за допомогою індивідуальної або групової форм роботи. Нами встановлено, що підготовка майбутніх учителів до застосування веб-квест технології в початковій школі передбачає формування теоретичної бази знань про технологію: компоненти квесту, етапи розроблення веб-квесту для учнів початкової школи, алгоритмом його створення, етапи роботи учнів під час проходження веб-квесту. Окрім теоретичної бази знань, підготовка педагогів

охоплює й вироблення практичних умінь щодо застосування цієї технології, яка відбувається на практичних заняттях і під час самостійної роботи.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Загнітко А. П. Великий сучасний англо-український українсько-англійський словник / А.П.Загнітко, І.Г.Данилюк. – Донецьк : ТОВ ВКФ «БАО», 2008. – 1008 с.

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

3. Крутієнко С. А. Роль веб-квест технологій у розвитку творчої особистості вчителів і учнів [Електронний ресурс] / С. А. Крутієнко. – Режим доступу: [http://krutienko.ucoz.ua/2013-2014/rol\\_veb-kvest\\_tekhnoloigj.pdf](http://krutienko.ucoz.ua/2013-2014/rol_veb-kvest_tekhnoloigj.pdf)

4. Магас М.Б. Формування творчих умінь майбутнього вчителя початкової школи засобом веб-квест технології / М.Б. Магас, С. М. Мартиненко / Наукові студії студентів-грінченківців: ж-л студ. наук. пр. /редкол.:Н.М. Віннікова, В.В. Прошкін, О.В. Дудар, К.В. Сізоненко, Ю.В. Папушняк. – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2015. – №1(9). – С.6–8

5. Мартиненко С. М. Впровадження сучасних освітніх технологій у процес підготовки майбутніх учителів початкових класів / С. М. Мартиненко // Сучасні технології навчання в початковій освіті : матер. Всеукр. наук.– практ. конф. (13–14 квітня 2006 року) / Ред. кол. : З. Ф. Сіверс, О. Л. Кононко, Е. В. Белкіна та ін. – К. : КМПУ імені Б. Д. Грінченка, 2006. – С. 102–104.

6. Мартиненко С. М. Особливості формування творчої особистості учня в закладах освіти для розвитку здібних дітей / С. М. Мартиненко // Економічні та гуманітарні проблеми розвитку суспільства у III тисячолітті. зб. наук. праць. – Рівне: Тезис, 2000. – С. 139–145.

7. Невзорова В. И. Накопление творческого продуктивного опыта студентами в мастерской разработчиков веб-квестов [Электронный ресурс] / В. И. Невзорова, М.Н. Гонtareва. – Режим доступа: <http://vuz.exponenta.ru/PDF/FOTO/kaz/Articles/Gontareva-Nevzorova-2.pdf>

8. Шаматонова Г. Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова. [Електронний ресурс]. – Режим доступа: [www.sociology.kharkov.ua](http://www.sociology.kharkov.ua)