

## ОСВІТНІ WEB-КВЕСТИ ЯК ОДИН ІЗ ІННОВАЦІЙНИХ ЗАСОБІВ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ

**Кундеус Валентина Володимирівна**

вчитель інформатики,  
Красноградський ліцей № 4, Красноградської міської ради Харківської області,  
liceykr4@gmail.com

**Кізіченко Людмила Іванівна**

вчитель інформатики,  
Красноградський ліцей № 4, Красноградської міської ради Харківської області,  
sulia7523@gmail.com

У сучасній освіті на тлі світових випробувань, змін повсякдення, розвитку дистанційної освіти та технологій відбувається суттєва модифікація. Аналіз цілей загальної освіти, умов досягнення нових освітніх результатів показує, що інформатика має дуже велике і дедалі більше зростання міждисциплінарних зв'язків, причому як на рівні понятійного апарату, так і на рівні інструментарію. Тому можна стверджувати, що інформатика – метадисципліна, в якій сформувалася мова спільна для багатьох наукових областей.

Так, раніше освітній процес базувався на принципі «знати більше інформації». Зараз же ми спостерігаємо дещо інші процеси в здобутті потрібних знань. Саме зараз, в час, коли за десять секунд і в декілька кліків можна дізнатися будь-що, в рази важливіше, аби нове покоління не бездумно заучувало інформацію, а вміло користувалось нею: аналізували, критично мислили, відділяли важливе тощо. А це і є першочерговими завданнями вчителів інформатики освітнього закладу.

Дієвими векторами навчання, орієнтованими на учня, з наголосом на актуальність та залученість, стають активні методи. Саме вони спонукають учнів до активної розумової і практичної діяльності у процесі оволодіння навчальним матеріалом. Таке навчання передбачає застосування системи методів, яка спрямована на самостійне оволодіння учнями знаннями і вміннями у процесі активної розумової і практичної діяльності, а не на виклад викладачем готових знань, їх запам'ятовування і відтворення тощо.

Серед таких інструментів вчителями інформатики ліцею було особливо виділено квести, які стимулюють розвиток логічного мислення, привчають учнів розмірковувати над завданням, різнобічно оцінювати ситуацію, аналізувати інформацію з точки зору значимості, важливості та необхідності, дозволяють пов'язувати матеріал кількох тем, залучаючи логіку і критичне мислення.

Перші згадки про квести з'явилися на початку 1970-х, коли програміст і спелеолог Вільям Краудер розробив програму під назвою Colossal Cave Adventure для ЄОМ PDP-10. Так, спочатку квест був одним із жанрів комп'ютерних ігор, у яких гравцеві необхідно пройти кілька етапів для досягнення мети. Така гра наповнена головоломками, різними непростими інтелектуальними завданнями, які змушують гравця неабияк попращувати. Зовсім недавно віртуальні квести з'явилися в реальному житті, щільно увійшли у різні сфери людського буття, не

залишивши осторонь освітній процес. З того часу вони стали одним із популярних видів відпочинку та розваги, а також широко використовуються педагогами для досягнення різних освітніх цілей під час навчального процесу. І освітніми конкістадорами на теренах ліцею в цій справі стали, звичайно ж, вчителі інформатики.

На основі досліджень з теми та вивчення спеціальної літератури, визначено, що для того, щоб використати технологію та залучити дітей до виконання завдань, спочатку потрібно обрати вид квесту (рис. 1).

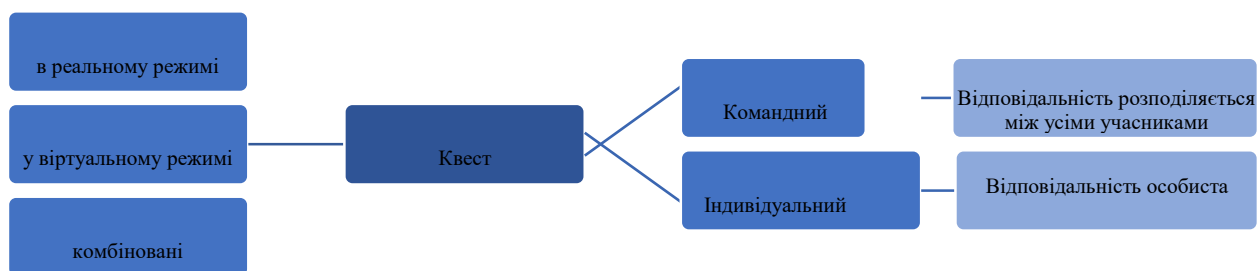


Рис. 1. Види квестів

Попередня підготовка до вимагає від вчителя креативності та потребує часу, проте результат того вартий. Під час підготовки важливо дотримуватися певного алгоритму, який містить чотири етапи:

1. Організаційно-підготовчий етап, під час якого потрібно:

- визначити навчальні потреби учнів, тему, мету та тип квесту;
- сформулювати сюжет;
- розробити завдання та критерії оцінювання діяльності учнів;
- підготувати та заповнити платформу для реалізації квесту;
- описати головні ролі учасників;
- скласти план роботи;
- визначити терміни реалізації квесту;
- розробити пам'ятки, рекомендації, інструкції, шаблони, вхідні та вихідні анкети для учнів тощо.

2. Етап реалізації:

- знайомство учнів із основними запитаннями, сюжетом, організаційними моментами та інструкціями до завдань;
- об'єднання учнів у групи і розподіл між ними завдання (можуть зробити це самостійно);
- ознайомлення школярів із критеріями оцінювання та вимогами щодо оформлення творчих завдань.

Потрібно розуміти, що квест не має бути статичним, можна в будь-який момент коригувати сюжет та завдання.

3. Завершальний етап. Під час якого потрібно:

- сформулювати висновки;
- оцінити діяльність учнів за визначеними критеріями;
- провести опитування та проаналізувати вихідні анкети;
- презентувати результати діяльності учнів;

- нагородити переможців.

#### 4. Підсумки або рефлексія, аналіз досвіду, отриманий учасниками квесту.

Онлайн-інструментарій для створення квестів досить простий і зрозумілий, не вимагає спеціальних глибоких знань. Можна скористатись Google Sites, додатком GoogleBlogger або готовим інструментом від освітнього ресурсу «Всеосвіта», сайтом для створення веб-квестів <http://ru.jimdo.com/>, <https://quests.in.ua/> тощо.

За умов, в яких зараз відбувається освітній процес в країні, вчителями ліцею широко застосовуються освітні веб-квести з проблемними завданнями та елементами рольової гри, для якого потрібні ресурси Інтернету.

Таким чином, квести мають на меті не тільки опанування академічним змістом, основним є досвід учня у досягненні мети. Це не означає, що кожен учень, який приступає до квесту, дізнається те саме або отримує той самий досвід. Квести розроблені для того, щоб зустріти учнів там, де вони є, і дозволяють просуватися до їх кінцевих цілей. Добре розроблений квест забезпечує основу для зростання як новачка, так і експерта. Це можливо лише тому, що навчання походить від виконання.

### Список використаних джерел

1. Мій квест URL: <https://quests.in.ua> (дата звернення: 11.10.2022).
2. Навчальний квест: навчати, шукати, грати. URL: <https://osvitanova.com.ua> (дата звернення: 10.10.2022).
3. Що таке квест. Види квестів. URL: <http://teg.com.ua> (дата звернення: 11.10.2022).
4. Як створити і провести квест-урок. URL: <https://naurok.com.ua> (дата звернення: 11.10.2022).

## ЗМІШАНЕ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ У ПЕРІОД ВОЄННОГО СТАНУ

### Кухарчук Тетяна Андріївна

кандидат педагогічних наук, директор,  
Рівненський ліцей «Український»,  
[kuharchuk@rug.rv.ua](mailto:kuharchuk@rug.rv.ua)

Останні роки стали періодом викликів для освіти в Україні. Спочатку пандемія коронавірусу, а тепер повномасштабна війна. Як наслідок – обмежена можливість дітей фізично відвідувати школу. Перед освітянами постало завдання про пошук нових форм та форматів навчання. Освітній процес в умовах війни є складнішим та менш передбачуваним, ніж раніше. Форма організації освітнього процесу залежить від безпекової ситуації в регіоні і визначається рішенням військово-цивільних адміністрацій. Його організація у районах, де не ведуться активні бойові дії, може здійснюватися в очному і дистанційному режимах, а також у змішано.

Змішане навчання (англ. *blended learning*) – це навчання, яке відбувається завдяки поєднанню безпосередньої (на місці) та опосередкованої (через можливості онлайн-навчання) форм взаємодії учасників освітнього процесу: здобувачів освіти й педагогічних працівників.