

ВЕБ-КВЕСТИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА МОВИ

Кочергіна С.В.

Україна, м. Запоріжжя, Запорізька гімназія № 6

Сучасний етап оновлення системи національної освіти, згідно вимог загальноєвропейського простору, потребує нестандартного підходу, нових пошуків, створення інноваційних навчальних технологій та методик. Технологічний підхід у світовій педагогічній практиці розглядається як альтернативний традиційному, в основі якого лежить отримання готових знань та їх репродуктивне засвоєння.

Новітні технології є не тільки джерелом інформації але й сприяють підвищенню мотивації навчання його диверсифікованості; стимулюють процес самоосвіти; формують навички самостійної, зосередженої діяльності; підвищують інформативність, інтенсивність, результативність освіти. В свою чергу, Інтернет-технології покликані сприяти розвитку індивідуальних освітніх траєкторій: більшою мірою адаптувати зміст учбового матеріалу до індивідуальних особливостей студентів, рівня їх знань і умінь.

Оскільки ми розглядаємо веб-квест з точки зору навчально-виховного процесу, то приймаємо таке визначення терміну «веб-квест»: освітній веб-квест – це інтернет-пошук, метою якого є навчання, тобто отримання нових знань, закріплення наявних знань, закріплення навичок користування мережею Інтернет та інших навичок за освітнім предметом.

Що дає використання цієї технології? Веб-квест сприяє:

- пошуку Інтернет інформації, яку доручає учням учитель;
- розвитку мислення учнів на стадії аналізу, узагальнення та оцінки інформації;
- розвитку комп'ютерних навичок учнів і підвищенню їх словникового запасу;
- заохоченню учнів навчатися незалежно від учителя;
- розвитку дослідницьких і творчих здібностей учнів,
- підвищенню особистісної самооцінки.

Web-квести можуть бути короткостроковими і довгостроковими.

1. Короткострокові веб-квести, спрямовані на набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над ними може займати від одного до трьох сеансів.

2. Довгострокові веб-квести спрямовані на розширення і уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим веб-квестом, учень повинен вміти вести глибокий аналіз отриманих знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи над темою. Робота над довгостроковим веб-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум двох).

Автором освітніх веб-квестів Б.Доджем визначено такі види завдань для веб-квестів [8].

Переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання.

Планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов.

Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.

Компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.

Творче завдання – творча робота у певному жанрі - створення п'єси, вірші, пісні, відеоролика.

Аналітична задача – пошук і систематизація інформації.

Детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів.

Досягнення консенсусу – вироблення рішення по гострій проблемі.

Оцінка – обґрунтування певної точки зору.

Журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).

Переконання – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

Наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Веб-квест найкраще підходять для роботи в міні-групах, однак існують і веб-квести, призначені для роботи окремих учнів.

Веб-квест може стосуватися одного предмета або бути міжпредметним. Дослідники відзначають, що в другому випадку дана робота ефективніша. Розробляються такі веб-квест для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони охоплюють окрему проблему, навчальний предмет, тему, можуть бути і міжпредметними.

Результатом роботи з веб-квестом є публікація результатів робіт учнів у вигляді веб-сторінок, веб-сайтів або презентацій, які виконуються в Microsoft Office PowerPoint.

Веб-квест складається з таких елементів:

- вступ, де вказується термін проведення певної самостійної роботи і задаються вихідні умови;

- завдання різного ступеня складності для самостійного виконання;

- посилання на ресурси пошукової мережі Інтернет, які надають можливість знайти і “завантажити” необхідний матеріал: електронні адреси, тематичні чати, книги або методичні посібники, які знаходяться в бібліотеках;

- поетапний опис процесу виконання певного завдання з поясненням принципів переробки інформації, допоміжними питаннями, причинно-наслідковими таблицями, схемами, діаграмами; висновки, які містять орієнтовні результати виконання завдання, шляхи подальшої самостійної роботи по зазначеній темі і ті галузі, де можливо застосувати отримані результати.

На першому етапі вчитель проводить підготовчу роботу, знайомить учнів із темою, формулює основну проблему.

Завдання веб-квесту є окремими блоками питань і переліками адрес в Інтернеті, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відкритті сайту учень розумів принципи для відбору матеріалу, виділення головного з усієї інформації, яку він знаходить. Ця стадія веб-квесту має найбільший розвивальний потенціал: при пошуку відповідей на поставлені питання удосконалюється критичне мислення, уміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно. Певне керування процесом з боку вчителя може проводитися через надання списку запитань, поширення прикладів, схем.

Наступним є етап оформлення результатів, у межах якого відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір значимої інформації і представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру або фоторепортажу. Обговорення результатів роботи над веб-квестами можна провести у вигляді конференції, щоб учні мали можливість продемонструвати власний практичний доробок. Результати веб-квесту для звіту можуть мати різноманітні форми: база даних; діалог, історія або приклад для вивчення; он-лайн документ, який містить аналіз неоднозначної ситуації, повідомляє основні тези і спонукає

користувачів додати власні коментарі або не погодитися з авторами; проведення псевдо-інтерв'ю з експертом протягом заняття або публікація його у мережі Інтернет. На цьому етапі розвиваються такі риси особистості як відповідальність за виконану роботу, самокритика, взаємопідтримка і вміння виступати перед аудиторією [5,с.125].

Можна практикувати розміщення результатів роботи над веб-квестом в мережі Інтернет на спеціалізованих сайтах, таким чином досягаючи трьох цілей: учні розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

Завершальним етапом є оцінювання, однак обов'язковим для веб-квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінки можуть бути різними (за часом презентації, оригінальністю, новаторством та інше), нею підсумовується досвід, який був отриманий учнем при виконанні самостійної роботи за допомогою технології веб-квест. В оцінці результатів беруть участь як вчитель, так і учні шляхом обговорення або інтерактивного голосування. Досвід показує, що найсуворішими суддями робіт є самі учні. Тут важливо в заключному етапі, коли робиться публічне представлення виконаних робіт, організувати конструктивне обговорення. Відкрите оцінювання власної роботи і роботи колег дозволяє вчитися бути коректними у висловлюванні зауважень, визначати найцікавіші знахідки у виконаних завданнях, формулювати власні критерії оцінювання.

Ключовим розділом будь-кого веб-квесту являється детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і учитель. Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату[7,с.50].

Важливою умовою успішної роботи в проектній технології квест-уроку є присутність в аудиторії комп'ютерного обладнання з підключенням Інтернет-послуги. Іншою умовою є наявність ПК в учнів, що дозволяє в домашніх умовах продовжувати працювати з навчальними матеріалами.

Таким чином, сучасні освітні інформаційні технології – це потужний стимул, який дозволяє розвивати пізнавальну активність учнів, покращує якість знань, сприяє розвитку навичок самостійного отримання знань.

Участь у квесті дає можливість отримати нові знання, позмагатись з однокласниками,отримати подарунок, грамоти та дипломи, підвищити ІТ-компетентність тощо. Тобто участь у квесті надає отримання внутрішньої та зовнішньої мотивації. Для створення квесту можна використовувати різні види завдань: пошукові, дослідницькі, аналітичні, творчі. Саме за допомогою творчих завдань можна спонукати вчителів та учнів до створення цікавого освітнього контенту. Інколи самі учасники не розуміють, що «граючись» у квест, вони створюються освітні ресурси, які в подальшому можна використовувати у своїй діяльності [5,с.178].

Завдяки використанню педагогічної технології Веб-квест на уроках літератури розкривається творчий потенціал учня, креативний підхід до виконання завдання, у тому числі й дослідницького. Позитивним фактором можна вважати й варіативність виконання смислового завдання технології: самостійне та колективне, завдяки цьому у вихованців розвивається сумлінне контролювання своєї самоосвіти та вміння відстоювати свою думку, іти на компроміси й конструювати спільну доповідь, коректно розподіляючи ролі між виконавцями квесту .

Працюючи в творчій групі над впровадженням квест-технологій в освітній процес, у квітні 2014 року в Запорізькій гімназії № 6 в 11 класі був розроблений та реалізований веб-квест на тему «Письменники - шістдесятники». Платформою для проведення був обраний електронний портал «Щоденник»: shodennik.ua/, svkochergina.wix.com/webquest.

Учні створили цікаві роботи у формі «живого журналу», ментальних карт, електронних стіннівок, кросвордів. Запропоновану тему веб-квесту використали в позашкільних заходах, а саме, при проведенні фестивалю Української пісні в гімназії, були написані та виконані авторські пісні.

Сюжет веб-квесту «Письменники-шістдесятники»: В Україні в середині ХХ ст. формувалася та парость культури, представники якої одержали назву “шістдесятники”. Це були люди нового політичного і естетичного мислення, носії таких думок і почуттів, на які не спромоглося старше покоління. Вони зверталися до історії свого народу й водночас прагнули аналізувати душу сучасника, його інтелектуальний та емоційний розвиток, на повний голос говорили про реальні проблеми життя, болючі питання, замовчувані в часи сталінщини, обстоювали загальнолюдські ідеали, заперечували аморальність. Відроджувався інтерес до власної національної культури, народних звичаїв і обрядів, власної історії. Молоде покоління української інтелігенції намагалося подолати провінційність національної культури, органічно влити її в контекст світової. Шістдесятники стали ядром духовної опозиції режиму в Україні.

Це було живе, справжнє мистецтво, яке дихало на повні груди і дивилося на світ відкритими очима. І, можливо, саме прагнення шістдесятників бути собою в мистецтві – найрадикальніший вияв їх протистояння часові. Слово – ось їх нетлінна мирна зброя, «альтернатива барикад» (Ліна Костенко).

Письменники діяли в складних умовах тоталітарного режиму, і не всі могли відкрито писати. Намагаючись донести до майбутнього покоління молодих українців своє слово, вони залишили зашифроване послання у ХХІ століття.

Вам треба знайти це послання, розшифрувати, пояснити його зміст, дати оцінку історичному періоду, виконати певні завдання....

Приклад завдання: вони – нова генерація радянської та української національної інтелігенції, що ввійшла у культуру та політику в СРСР в другій половині 1950-х і найповніше себе творчо виявила на початку та в середині 1960-х років. Вони – являють собою внутрішню моральну опозицію до радянського тоталітарного державного режиму (політичні в'язні та «в'язні совісті», дисиденти). На відомому відео сервісі YouTube знайдіть відеофільм про них. Перегляньте, та з'ясуйте:

- Скільки премій отримав С.Параджанов за фільм, знятий за повістю відомого українського письменника з Чернігова?

- Хто з всесвітньовідомих режисерів став на коліна перед С. Параджановим за його видатний фільм?

- Який афоризм склали політв'язні, коли відсиджували за непокору владі і намагалися писати свої нові твори?

- Зазначте на Google - карті місце народження, навчання поетів шістдесятників.

Під час проведення веб-квесту учні познайомились з такими поняттями як: веб-квест, навчилися знаходити правильні відповіді через роботу з веб-ресурсами, створювати ментальну карту, працювати з картами в Інтернеті, створювати «живий журнал», працювати в команді.

Створення та проведення квестів є не складним процесом, що не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише бажання вчителів та учнів.

Отже, проведення квестів мотивує вчителів чи учнів до участі в ньому, а добре поставлені творчі завдання дозволяють створювати освітній контент, який надалі можна використовувати на уроках.

Література:

1. Багузіна О. І. Веб-квест технологія як дидактичний засіб формування іншомовної комунікативної компетентності [Електронний ресурс] / О. І. Багузіна . – Режим доступу: <http://www.dissercat.com/content/veb-kvest-tekhnologiya-kak-didakticheskoe-sredstvo-formirovaniya-inoazychnoi-kommunikativno#ixzz2jVexRWt1>

2. Балл Г.О. Психолого-педагогічні засади гуманізації освіти / Г.О.Балл // Освіта і управління. – 1997. – №2. – С. 21-35.

3. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты / Я.С. Быховский. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.iteach.ru

4. Воробьёв Г.О. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: автореф. дис. на соискание науч. степ.к. пед. наук, спец. 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)» / Г.О. Воробьёв. – Пятигорск, 2004. – 220 с.

5. Полат Е. С Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров. – М.: Академия , 2000. – 254 с.

6. Сокол І.М. Технологія Веб 2.0. Сайти, блоги, фотосервіси, карти знань. - К.:Шк.світ, 2011. -28с.

7. Сокол І.М. Впровадження квест - технології в освітній процес: навчальний посібник І.М.Сокол. - Запоріжжя : Акцент Інвест-трейд, 2014. - 108 с.

8. Bernie Dodge. Some Thoughts About WebQuests. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html