

Хмельницька  
гуманітарно-педагогічна  
академія

**АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ПІДГОТОВКИ  
МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ  
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ В УМОВАХ  
ГУМАНІЗАЦІЇ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Матеріали  
всеукраїнської науково-практичної конференції

Хмельницький – 2015

Міністерство освіти і науки України  
Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія  
Національний педагогічний університет  
ім. М. П. Драгоманова  
Кам'янець-Подільський національний університет  
ім. Івана Огієнка

**Актуальні проблеми підготовки  
майбутніх учителів початкової  
школи в умовах гуманізації вищої  
освіти**

**Матеріали**

*Всеукраїнської науково-практичної конференції*

**26 лютого 2015 року**

Хмельницький – 2015

Magas Marія Борисівна  
Київський університет імені Бориса Грінченка  
магістрант Педагогічного інституту

**МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЙ  
У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ УМІНЬ  
МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

Серед перспективних інформаційно-комунікаційних технологій, що застосовуються у навчально-виховному процесі вищих навчальних закладів, варто звернути особливу увагу на веб-квест технологію як один із ефективних засобів формування творчих умінь майбутнього вчителя початкової школи.

Переконані, що веб-квест дозволяє організувати індивідуальну, групову або парну діяльність студентів, що забезпечує володіння знаннями з певної дисципліни, а також уміннями, навичками і досвідом застосування різноманітних Інтернет-технологій, а саме: ефективний пошук інформації в мережі; опрацювання значної кількості інформації різних видів (аналіз, оцінка); колективне створення інформаційного продукту; створення веб-сторінок, веб-сайтів; електронної взаємодії [3].

Нами встановлено, що вчені розрізняють два види веб-квестів: короткочасні (1-2 заняття), мета яких полягає у поглибленні та інтегруванні знань, та довготривалі (семестр, рік), що передбачають поглиблення знань із певного предмета. Зазвичай із ними працюють у мінігрупах, але є й такі, що призначенні для індивідуальної роботи студентів. Для освітніх веб-квестів характерним є те, що всю інформацію або її частину розміщено на різних сайтах. Результат роботи може бути презентований у вигляді веб-сторінок або веб-сайтів, комп'ютерної презентації, фільму, усного виступу тощо.

На відміну від традиційних засобів формування творчих умінь майбутніх учителів вищих навчальних педагогічних закладів веб-квест, на нашу думку, сприяє активному формуванню інтелектуально-логічних, інтелектуально-евристичних та комунікативно-творчих умінь. Кожний веб-

квест за допомогою інформаційних ресурсів Інтернет та їх інтеграції у навчальний процес допомагає ефективно вирішувати цілу низку практичних завдань і сприяє формуванню творчих умінь, серед яких:

- учасник веб-квесту навчається виходити за межі змісту та форм подання викладачем навчального матеріалу;
- надає можливість для розвитку навичок спілкування в Інтернеті, тим самим формує комунікативно-творчі уміння;
- веб-квест реалізує навчання на рівні дивергентного мислення, аналізу, синтезу та оцінки, що активно впливає на формування інтелектуально-логічних умінь;
- учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення своєї сфери творчої діяльності, зокрема формування інтелектуально-свідчических умінь;
- у студентів підвищується мотивація до вивчення дисципліни та застосування комп’ютерних технологій [1].

Сам веб-квест складається із таких елементів: вступу, в якому подається сценарій квесту або головні ролі учасників, попередній план роботи, огляд усього квесту; центрального завдання, яке має бути зрозумілим і цікавим, містити мотивацію для спільноти пізнавально-пошукової діяльності; списку інформаційних ресурсів, який має містити адреси Інтернет-ресурсів і веб сайтів із теми; опису процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику; переліку критеріїв і параметрів оцінювання квесту; висновку, де підсумовується отриманий творчий досвід під час проходження квесту [2; 3].

Робота над квестом охоплює такі етапи:

- 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, обговорення, відстоювання власної точки зору, переконання у процесі творчої дискусії [2; 4].

Під час експерименту розроблення веб-квесту майбутні вчителі початкової школи здійснювали у два етапи: створення змістової складової та вибір програмного забезпечення і платформи розміщення створеного веб-квесту. Обрання програмного забезпечення для створення веб-квесту залежало від інформаційної компетентності студента, вмінь і навичок веб-програмування. За допомогою розробленого Б. Доджком редактора QuestGarden [4], студенти крок за кроком можуть створити веб-квест. У процесі дослідження ми запропонували студентам для розроблення власного веб-квесту сервіс Wix HTML Editor.

Під час створення веб-квесту майбутні вчителі виконували завдання творчого спрямування, що сприяли формуванню визначених нами творчих

умінь.

У процесі педагогічного експерименту ми застосовували методичну оцінку веб-квестів, розроблену Б. Доджем і Т. Марчем [5], яка сприяла визначенню реалізації поставлених завдань кожного компоненту веб-квесту: вступ – мотиваційна і пізнавальна цінність; завдання – чіткість формулювання, пізнавальна цінність, проблемність; порядок роботи та необхідні ресурси – точність опису послідовності дій, різноманітність та оригінальність ресурсів, розмаїття завдань; наявність методичної підтримки – допоміжних і додаткових матеріалів для виконання завдання; під час використання рольової гри – оптимальний вибір ресурсів для кожної ролі; оцінка – чіткість опису критеріїв та параметрів оцінки, можливість вимірювання результатів роботи; підсумок – взаємоз'язок із вступом, точний опис навичок, яких набуватимуть студенти у разі виконання пропонованого веб-квесту.

Нами було використано також рекомендовані Б. Доджком [5] критерії оцінки кінцевого творчого продукту веб-квесту, які містили оцінку: дослідницької та творчої роботи; переконливість аргументації; оригінальності результату (продукту) роботи; навичок роботи в мікрогрупі; усного виступу; мультимедійної презентації тощо.

Ми переконалися, що створений веб-квест сприяв формуванню творчих умінь майбутнього вчителя початкової школи, завдяки своїй специфічній новизні, яка за своїм змістом і формою викликала творчу активність і зацікавленість. Під час застосування веб-квесту у студентів виявлялися високий рівень розвитку творчості, активна мотивація на створення нового, цікавого та оригінального за змістом і формою продукту.

Отже, цілеспрямована робота над формуванням творчих умінь засобом веб-квест технології сприяла розвитку творчої особистості майбутнього вчителя початкової школи.

#### Література

1. Кадемія М. Ю. Використання ресурсів Інтернету в самостійній роботі студентів / М. Ю. Кадемія // Проблеми інженерно-педагогічної освіти. – 2012. – № 34–35. – С. 141–146.
2. 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\\_tekhnoloigi.pdf](http://krutienko.ucoz.ua/2013-2014/rol_veb-kvest_tekhnoloigi.pdf)
3. Щодікова Н. О. Використання веб-квестів при підготовці учителів фізики/ Н. О. Щодікова // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – 2012. – № 15 (250). – Ч. II. – С. 132.
4. Dodge B. QuestGarden Wins Award [Електронний ресурс] / Bernie Dodge. – Режим доступу: <http://webquest.org/news/2007/09/questgarden-wins-award.htm>
5. Dodge B. WebQuest [Електронний ресурс] / Bernie Dodge. – 2002. – Режим доступу: <http://webquest.org/index.php>