

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ  
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ  
КОМУНАЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ  
ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ  
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»

**ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ  
АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ  
Збірник матеріалів обласної веб-конференції**

Черкаси  
2016

ББК-74.263.2.

В. 61

Рекомендовано до друку Вченою радою КНЗ «ЧОПОПП ЧОР»  
Протокол № 2 від 25 травня 2016 року

**За достовірність інформації відповідальність несуть автори**

**УПОРЯДНИКИ:**

**Шемшур В.М.**, завідувач лабораторії-центру інформаційних технологій КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради»;

**Безпоясний Б.С.**, методист лабораторії-центру інформаційних технологій КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради».

В.61 Шемшур В.М. Використання квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів : збірник матеріалів обласної веб-конференції/ В.М. Шемшур, Б.С. Безпоясний. – Черкаси: Видавництво КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», 2016.- 56с.

*У збірнику представлені матеріали обласної веб-конференції «Використання квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів», проведеної 21 квітня 2016 року лабораторією-центром інформаційних технологій КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради». У ньому представлені теоретичні та практичні ідеї для реалізації квест-технологій на уроках інформатики та в позаурочний час; вказані посилання, де розміщено квести, та Інтернет-ресурси для їх створення.*

*Матеріали конференції розміщено на сторінці:*

<http://cit.ckipo.edu.ua/index.php/vebinary>

© КНЗ «ЧОПОПП Черкаської обласної ради», 2016.

## ЗМІСТ

<b>Кошель О.В.</b> Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі .....	4
<b>Бондаренко А.В., Кірієнко І.В., Юцкевич З.Г.</b> Використання квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів з інформатики .....	13
<b>Животова О. М.</b> Активізація пізнавальної діяльності учнів з інформатики через квест-проект при вивченні теми «Табличний процесор» .....	18
<b>Іваненко Г.М.</b> Використання квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів з інформатики.....	27
<b>Нечипоренко Н.В.</b> Сучасний підхід до створення «веб-квесту».....	33
<b>Літвинська К. С.</b> Квест-технології для активізації пізнавальної діяльності учнів з інформатики .....	37
<b>Носаченко І.М.</b> Правила он-лайн безпеки.....	42
<b>Юрченко Т.Є.</b> Створення та ведення власного блогу.....	51

**О.В. Кошель**, учитель інформатики Черкаської спеціалізованої школи I-III ступенів № 33 імені В. Симоненка Черкаської міської ради

## **ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ**

Сучасна дитина, це вже не той учень, якого ми вчили в кінці минулого століття і в перші роки 21 століття. Ще не переступивши шкільний поріг, дитина легко відкриває «двері» в Інтернет, краще і швидше за власних батьків розбирається з будь-яким телефоном, що приводить багато матусь і татусів у захват, вони впевнені, що подарували світу майже генія. Батьків легко зрозуміти, вони відносяться до покоління, яке не мало Facebook, «Вконтакте», «Однокласники». В результаті – діти просиджують годинами безцільно за комп'ютером, живучи у віртуальному світі, перебираючи, не зрозуміло навіщо, інформаційні купи пошукачів, вбираючи в себе інформацію з сумнівних за змістом сайтів. У результаті школа має дві величезні проблеми: учень і батьки учня. І якщо дорослим людям можна пояснити, показати, обґрунтувати їх помилки у виховних діях, то дитину перекопати, не даючи йому що-небудь взамін - неможливо. Натиск, тиск у таких педагогічних проблемах призводить до того, що з боку підлітка виникає «глуха стіна», а вчитель для нього перестає бути авторитетом.

### **Активність виходу дітей в мережу Інтернет, % [8]**

	Щодня	3 рази на тиждень	1 раз на тиждень
<b>10-11 років</b>	10%	75%	15%
<b>12-13 років</b>	22%	67%	11%
<b>14-15 років</b>	34%	54%	12%
<b>16-17 років</b>	65%	24%	11%

Існує безліч способів йти в ногу з часом: використовувати на своїх уроках презентації, відео, сторінки спеціальних навчальних порталів, купувати спеціальні диски з навчальними програмами, які рекомендовані Міністерством освіти. Існує так само безліч способів і варіантів роботи з учнями в Інтернеті під керівництвом вчителя.

Давня мудрість говорить: «Хто стоїть на місці, той відстає». А хто не хоче відставати, мусить рухатися вперед, і не зупинятися, досягнувши вершини, а підійматися вище. У цьому й полягає основна місія сучасного учителя. Вже не достатньо бути на уроці та поза ним актором, режисером, діловодом, диригентом, дипломатом, психологом, новатором і компетентним фахівцем.

Модель сучасного вчителя передбачає готовність до застосування нових освітніх ідей, здатність постійно навчатися, бути у постійному творчому пошуку. Ці якості не видаються додатком до диплома про педагогічну освіту, а формуються у щоденній учительській праці.

Сьогодні ми розуміємо: бути гарним професіоналом, означає бути в постійному пошуку, зростанні, розвитку.

Професійна компетентність педагога є не лише сумою теоретичних знань та вміння їх репродукувати у певному обсязі згідно з правилами, а також мотивом і засобом розвитку навичок практичних дій в інформаційному суспільстві. Можливість різнобічного розвитку учня пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є методика Веб-квестів. Веб-квестом називається спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації у мережі Інтернет за вказаними адресами. Квести створюються для того, щоб учні вчилися використовувати отриману інформацію з практичною метою, дана технологія сприяє розвитку критичного мислення, аналізу, синтезу й оцінки інформації.

### **З історії розвитку Веб-квесту**

Вперше модель Веб-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем у 1995 р. Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках.

Ось деякі означення Веб-квестів запропонованих пізніше:

**Веб-квест** (webquest) в педагогіці - проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

**Веб-квести**, організовані засобами Веб-технологій у середовищі WWW, за своєю організацією є досить складними, вони спрямовані на розвиток в учнів навичок аналітичного і творчого мислення; майбутній фахівець має володіти високим рівнем предметної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетентності.

**Веб-квест** поєднує в собі ідеї проектного методу та ігрових технологій у середовищі WWW засобами Веб-технологій.

Під **квестом** (англ. quest - подорож, мандрівка) розуміють комп'ютерну гру, в якій гравець має досягти певної мети, використовуючи власні знання і досвід, а також, спілкуючись з учасниками квесту.

**Веб-квест** - це захоплююча подорож мережею Інтернет, яка припускає запити в різних пошукових системах, одержання досить значного об'єму

інформації, її аналіз, систематизацію і подальшу презентацію. Це технологія, що дозволяє працювати в групах (від 3-х до 5-ти осіб), розвиває конкурентність і лідерство.

**Веб-квест** - це інтерактивний процес, під час якого учні самостійно здобувають необхідні знання. Роботу за технологією «Веб-квест» можна використовувати скрізь, де є доступ до мережі Інтернет, і залежно від навчального предмета, що вивчається.

**Веб-квест** дає можливість учням ефективно використовувати інформацію, яку вони знаходять у мережі.

**Веб-квест** - це технологія орієнтована на учнів, занурених у процес навчання, яка розвиває їх критичне мислення. **Веб-квест** - одна із найбільш ефективних моделей використання Інтернету в навчальному процесі.

**Веб-квест** - проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

**Веб-квест** - це формат уроку орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету.

**Веб-квест** – це дидактична структура, в рамках якої викладач удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час. Викладач перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку і обробки інформації.[1]

Завдяки конструктивному підходу до навчання, учні не лише добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а також скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання. Це технологія, яка дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти чоловік), розвиває конкурентність і лідерські якості. [2]

### **Класифікація Веб-квестів**

Завдання на *переказ (переклад)* є найпримітивнішими і становлять найбільш простий приклад використання Інтернету як джерела інформації.

Сутність *компіляційного завдання* полягає в тому, що учні мають взяти інформацію з різних джерел і привести її до єдиного формату. Підсумкова компіляція може бути опублікована в Інтернеті або представлена у вигляді нецифрового продукту, наприклад, книги.

Веб-квест, який створений на основі *завдання-загадки*, потребує синтезу інформації з набору джерел і створення головоломки, яку неможливо розв'язати простим пошуком відповіді на сторінках Інтернет.

У *журналістських* Веб-квестах учні мають зібрати факти та організувати їх у жанрі репортажу новин, інтерв'ю і т. ін.

**Конструкторський** Веб-квест потребує від учнів створення продукту або плану з виконання раніше визначеної мети в певних межах.

**Творчий** Веб-квест вимагає від учнів створення продукту в заданому форматі. Творчі проекти схожі на конструкторські, проте є вільними і непередбачуваними в своїх результатах. У процесі оцінки таких проектів необхідно більше уваги приділяти творчості й самовираженню студентів.

Веб-квести з **розв'язання спірних проблем** передбачають пошук і представлення різних, а інколи суперечливих думок з однієї проблеми і спробу привести їх до консенсусу.

**Переконуючий** Веб-квест має на меті створення продукту, здатного переконати будь-кого. Таке завдання виходить за межі звичного перекладу і вимагає від учнів розробки аргументів на користь будь-якого твердження, думки, варіанту розв'язку проблеми на основі матеріалів, одержаних у процесі роботи з квестом. Кінцевим продуктом такого проекту може бути лист, стаття, прес-реліз, постер, відеозапис, мультимедійна презентація, Веб-сторінка і т. ін.

Веб-квести, які орієнтовані на **самопізнання**, мають на меті краще пізнання самих себе, яке може розвиватися через дослідження он-лайн і офф-лайн.

**Аналітичний** Веб-квест досліджує взаємозв'язок речей реального світу в межах заданої теми. Такі завдання дають підґрунтя для одержання учнями знань в умовах, за яких вони мають уважно вивчати речі, знаходити спільне і різне, а також знаходити скриті схожі явища, розуміти зв'язок причин і наслідків, обговорюючи їх значення.

**Наукові** Веб-квести слугують для знайомства та залучення учнів до наукових досліджень у різних галузях знань. Інтернет містить історичну та нову інформацію, яка може бути корисною в будь-якій галузі науки.

**Оцінюючі** Веб-квести представляють учням низку предметів із запрошенням до їх оцінки або класифікації, вибору рішення з обмеженого списку або оцінки результатів проведених досліджень.

#### **Основні елементи та етапи розробки Веб-квесту**

- **вступ** (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квеста, план роботи);
- **центральне завдання** (завдання, питання, на які учні мають знайти відповідь у межах самостійного дослідження, який підсумковий результат має бути досягнутий);
- **список інформаційних ресурсів**, які можна використати під час досліджень;
- **опис основних етапів** роботи; критерії оцінки роботи;

- *керівництво до дії*;
- *підсумки* дослідження, питання для подальшого розвитку теми.

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

Завдання Веб-квеста 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 викладача 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-квеста 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 уміння виступати перед аудиторією.

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. Щоб забезпечити безпеку використання Інтернету, насамперед, учитель має вивчити той шлях, який пройде дитина, відшукати потрібну інформацію.

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). В оцінці підсумовується досвід, який був отриманий учнем при виконанні самостійної роботи за допомогою технології Веб-квест. У завданнях



з деяких тем логічним є включення до заключної частини риторичних питань, які стимулюватимуть активність пошукової роботи. [1]

### **Рекомендації до проведення Веб-квесту:**

- визначте ключові слова для пошуку (чи слід їх змінювати на різних етапах розв'язання);
- знайдіть необхідну інформацію в мережі Інтернет;
- проаналізуйте й обговоріть знайдену інформацію;
- при необхідності – відкоригуйте ключові слова та повторіть пошук;
- сформулюйте висновок і обговоріть його (чи відповіли Ви на всі підпитання? Якщо ні - повторіть ще один цикл пошуку й обробки інформації).

Така діяльність перетворює учнів на активних суб'єктів навчальної діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але і відповідальність за результати цієї діяльності і їх презентацію. Ця методика є сучасною та перспективною, має ряд переваг, заслуговує на широке впровадження в навчально-виховний процес.

## **Веб-квест на уроках інформатики у 5-6 класі**

### **«Міжпланетна подорож»**

Розглянемо конкретний приклад Веб-квесту. Він створений відповідно до програми з Інформатики для 5-9 класів загальноосвітніх навчальних закладів (за новим Державним стандартом базової і повної загальної середньої освіти, інваріантна складова з 2013-2014 н.р.)

Розрахований квест на учнів 5 та 6 класу.

Проект являє собою Веб-сайт «Міжпланетна подорож» (створений за технологією Google sites), де учні протягом 5 днів отримують завдання - розгадування пазлів, ребусів, логічних задач - та відправляють відповіді учителю (технологія зворотнього зв'язку Google Forms). Кожен день учитель надає учням доступ до нової сторінки Веб-квесту, та оцінює роботи попереднього етапу. Розробка містить вправи та завдання, що підтримують інтерактивне навчання та створені за допомогою технології Web 2.0 - LearningApps.org, Jigsawplanet.com, QR- reader.

При використанні веб-квесту у навчанні підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест являє собою не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності.

Веб-квест можна використати як додатковий матеріал при вивченні теми «Комп'ютерні мережі» 6 клас та додатковий матеріал для позакласної роботи, наприклад, під час предметного тижня в школі.

Обов'язковою умовою використання дидактичних матеріалів, що розміщені на ресурсі, є підключення до мережі Інтернет.

Доступ до Веб-квесту для учнів 5-6 класів «Міжпланетна подорож»:  
<https://sites.google.com/site/56klas/>

### **Веб-квест на уроках інформатики у 8-10 класах «Видатні вчені»**

Веб-квест створений відповідно до програми з Інформатики для 9-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (рівень стандарту) та навчальної програми з Технологій для 10-11 класів (рівень стандарту). Розрахований на учнів 8 - 10 класів.

Проект являє собою Веб-сайт «Видатні вчені» (створений за технологією Google sites). Учні протягом 5 днів отримують завдання - вивчити деякі факти з біографій відомих математиків, фізиків, астрономів та дослідити окремі події їхнього життя. Відповіді відправляють учителю (технологія зворотнього зв'язку Google Forms). Кожен день учитель надає учням доступ до нової сторінки Веб-квесту та оцінює роботи попереднього етапу. Цілі веб-квесту спрямовані на пошук інформації в Інтернеті: вчитель ставить завдання, а учні здійснюють пошук у мережі Інтернет – знаходять відповіді на запитання. Тобто, фактично діти навчаються правильно шукати інформацію у тих джерелах, які дійсно принесуть вірну інформацію саме з даної тематики, яка може бути різноманітною.

Веб-квест чітко структурований. Зі вступу учасник дізнається нову інформацію, яка його зацікавить та мотивуватиме до проходження завдань. Розробка містить вправи та завдання, створені за допомогою технології Web 2.0 і підтримують інтерактивне навчання. Окремо подано посилання на ресурси, що розповідають учням про безпеку в Інтернет.

Сайт можна використовувати під час вивчення теми «Комп'ютерні мережі» у 9 класі, «Навчання в Інтернет» 10 та 11 класи, у позакласній роботі, наприклад, протягом предметного тижня (математики, фізики, інформатики).

Обов'язковою умовою використання дидактичних матеріалів, що розміщені на ресурсі, є підключення до мережі Інтернет.

Доступ до Веб-квесту для учнів 8-10 класів «Видатні вчені»

<https://sites.google.com/site/vidatniv/home>

## Підсумки

Проаналізувавши все вищезазначене я можу сказати, що технологія Веб-квесту носить універсальний характер і може бути використана в цілях розвитку самостійної пізнавальної діяльності учнів, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд компетенцій:

- використання ІКТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, Веб-сайтів, баз даних тощо);
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного рішення проблем;
- вміння знаходити декілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навички публічних виступів.

При використанні Веб-квесту у навчанні підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест являє собою не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того учасники Веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева М. В. Технологии Веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Желізняк Л. Д. Технологія „Веб-квест” на уроках інформатики. Форум педагогічних ідей "УРОК".  
[http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/)
3. Стреліна В.О., Яценко О.В. Технологія «Web-Quests» в навчально-виховному процесі. Методичний зошит із соціального проектування.  
<http://ru.scribd.com/doc/111376848/>
4. Ільченко О.В. Використання Веб-квестів у навчально-виховному процесі. Форум педагогічних ідей "УРОК".  
[http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/)
5. Сокол И.Н. КЛАССИФИКАЦИЯ КВЕСТОВ. «Молодий вчений» • № 6 (09) • червень, 2014 р.

6. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія. [Електронний ресурс].  
Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%E2%E5%F1%F2>
7. Матеріали Дистанційного тренінгу «Впровадження квест-технології в освітній процес» Intel -2014.
8. Безпека дітей в Інтернеті: попередження, освіта, взаємодія. Обласна науково-методична Інтернет-конференція.  
<http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/>

**А.В. Бондаренко**, учитель інформатики Смілянської загальноосвітньої школи I-III ступенів №10 Смілянської міської ради;

**І.В. Кірієнко**, учитель інформатики Смілянської спеціалізованої школи I-III ступенів № 5 Смілянської міської ради;

**З.Г. Юцкевич**, учитель інформатики Навчально-виховного комплексу «Загальноосвітня школа I-III ступенів №3-колегіум» Смілянської міської ради

## **ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ІНФОРМАТИКИ**

Сучасний етап розвитку освітньої системи в Україні характеризується широким використанням нових ефективних засобів навчання.

У галузі освіти є декілька моделей навчання:

1. Пасивна – учень виступає в ролі "об'єкта" навчання (слухає і дивиться);
2. Активна – учень виступає в ролі "суб'єкта" (самостійна робота, творче завдання);
3. Інтерактивна - учень стане предметом взаємодії, він бере активну участь у процесі навчання, рухаючись своїм індивідуальним маршрутом.

Перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових форм і методів навчання, які повинні враховувати критичне і творче мислення. З цією метою вчителями інформатики міста використовують технології проектування залучаючи інтернет-ресурси. Але велика кількість інформації в мережі та її якість не лише не спрощують процес роботи над проектом, але, навпаки, ускладнюють його. Одним з можливих рішень цієї проблеми є технології Web-квест.

Веб-квест є прикладом інтерактивного навчального середовища.

### **Історія виникнення квестів**

**Квест** - пригодницька гра (трансліт. англ. Quest - пошуки), - один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що вимагають від гравця рішення розумових завдань для просування по сюжету.

У міфології та літературі поняття «квест» спочатку означало один із способів побудови сюжету - подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, «Міф про 12 подвигів Геракла», де головному герою – Гераклу, необхідно виконати за велінням царя Еврісфея дванадцять великих подвигів для того, щоб прославитися, стати безсмертним та увіковічнити своє ім'я.

Перші «прабатьки» квестів з'явилися на початку 1970-х, коли програміст Вільям Кроутер розробив програму під назвою колосальні пригоди печери для ЕОМ марки ПРП-10. Інтерфейс гри був текстовим, а сюжетом - пригоди героя у великій печері.

У 1995 році в Сан-Дієго Берні Доджом та Томом Марчем була розроблена концепція **веб-квестів**, тобто квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Веб-квест розробниками визначається як «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». У концепції Б.Доджа та Т.Марча визначено, що метою квестів є вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію учнями та вчителями.

### **Завдання квесту**

**Переказ** - демонстрація розуміння теми на основі матеріалів, які використовуються з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді.

**Планування та проектування** - розробка плану проекту або 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 в певному жанрі - створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика.

**Аналітична задача** - пошук і систематизація інформації.

**Детектив, головоломка, таємнича історія** - висновки на основі суперечливих фактів.

**Досягнення консенсусу** - вироблення рішення з гострої проблеми.

**Оцінка** - обґрунтування певної точки зору.

**Журналістське розслідування** - об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів).

**Переконання** - схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

**Наукові дослідження** - вивчення різних явищ, відкриттів, на основі фактів унікальних онлайн -джерел.

### **Класифікація квестів**

#### ***1. За формою проведення квести бувають:***

**комп'ютерні ігри-квести** - один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що представляє собою інтерактивну історію з головним героєм; при цьому

найважливішими елементами гри є власне розповідь (сюжет), обстеження світу, а використання головоломок і різних завдань, які вимагають від гравця розумових зусиль. Ми використовуємо такий вид квестів у 5, 6 класах, наприклад Веб-квест "Дорожня азбука користувача Інтернету".

**веб-квести** – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів, та створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник тощо);

**В QR-квести** – спрямовані на використання штрих-кодів (двовимірний штрих-код);

**медіа-квести** – спрямовані на пошук і аналіз медіа-ресурсів. До такого виду квестів можна віднести фото/відео квести;

**квести на природі** (вулиці, парках тощо);

**комбіновані.**

**2. За режимом проведення:** в реальному режимі; у віртуальному режимі; у комбінованому режимі.

**3. За терміном реалізації квести розрізняють:** короткострокові - мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одно-три заняття; довгострокові - мета: перетворення і поглиблення знань, розраховані на тривалий термін - може бути на семестр або навчальний рік.

**4. За формою роботи:** групові; індивідуальні.

**5. За змістом та предметом:** моноквест; квест міжпредметний.

**6. За структурою сюжетів розрізняють:** лінійні; нелінійні; кільцеві.

**7. За інформаційним освітнім середовищем:** традиційне освітнє середовище; віртуальне освітнє середовище.

**8. За технічною платформою:** віртуальні щоденники та журнали (блоги, ЖЖ, тощо); сайти; форуми; Гугл-групи; Вікі-сторінки; соціальні мережі.

**9. За домінуючою діяльністю учнів:** дослідницький квест; квест інформаційний; творчий квест; квест пошуковий; ігровий квест; квест рольовий.

**10. За характером контактів:** учні одного класу школи чи учні одного району; учні однієї країни; учні з різних країн

### **Як створити веб-квест**

Крок 1: визначити тему.

Крок 2: вибрати сайт, на якому ви хочете створити веб-квест.

Крок 3: визначити завдання. З самого початку вибрати форму, в якій учні отримуватимуть завдання. Є кілька варіантів:

• у вигляді презентації. На слайді розмістити малюнок і написати кілька запитань. Так на кожному слайді ви можете розглянути конкретну тему.

•у вигляді тексту. Інформація з картинками і питання у вигляді форматowanego тексту на аркуші формату А4 або А3.

•візуального матеріалу. Виглядає як набір зображень, фотографій, карикатур.

Крок 4: придумати систему оцінювання.

•кількість балів, набраних за кожне завдання.

•скільки балів, відповідає кожному рівню.

•якщо однієї конкретної відповіді немає, опишіть, як оцінюється усна доповідь, якщо вона аргументована додатковими знаннями або, навпаки, - неповна, неточна.

Крок 5: знайти джерела інформації, якими будуть користуватися учнів для пошуку відповідей.

Крок 6: маючи на папері приблизний план і основну інформацію, приступити до розміщення веб-квесту на сайті.

Як уже зазначалося, для проведення веб-квесту можна попередньо створити веб-сторінки, і результати будь-якого проекту можуть бути розміщені на веб-сайті або блозі. Зараз існує багато можливостей і технологій для максимального використання Інтернету у навчальних цілях (WordPress, LiveJournal, LiveInternet, Blogspot.com, Сайти Google, Ucoz, Edukit і т.д.)

**Для активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках інформатики ми використовуємо веб-квести наступних типів:**

**1.Веб-квест по типу "методів проектів"**– основні етапи методу проектів: всі учасники об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє проблемне завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група повинна створити новий веб-продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо). Основний акцент робиться на цікавому сюжеті, грі, змаганнях між учнями, наприклад, веб-квест для 7 класу "Безпека в Інтернеті" і для учнів 5 класу «Комп'ютер - наш помічник».

**2.Веб-квест по типу "змагання"** - вчитель створює цікавий сюжет; учні (або індивідуально, або колективно, згідно сюжету) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); всі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Основний акцент у веб-квесті робиться на пошуку відповідей за допомогою аналізу Інтернет-джерел. Наприклад, веб-квест "Дорожня азбука користувача Інтернету".



В якості ілюстрації використання квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів у навчальному процесі пропонуємо веб-квест для 5-го класу «Комп'ютер - наш помічник» <http://gravityty-smila.blogspot.com/> .

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Білоусова Л.І. Інформатика в таблицях і схемах./ Л.І. Білоусова, Н.В. Олефіренко. – Харків: ТОРСІНГ ПЛЮС, 2010. – 112 с.
2. Ривкінд Й. Я. Інформатика: підручник для 7-го кл. загальноосвітня навч. закл. / Й. Я. Ривкінд та ін.. – Київ: Генеза, 2015. – 240 с.
3. Морзе Н. В. Інформатика: підручник для 11х кл. загальноосвітня навч. закл.: рівень стандарту/Н.В Морзе, О.В. Барана, В.П. Вембер, О.Г. Кузьмінська. - Київ: Школяр, 2011. – 304 с.

**О. М. Животова**, учитель фізики та інформатики Золотоніської загальноосвітньої школи I-III ступенів №6 Золотоніської міської ради

## **АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ІНФОРМАТИКИ ЧЕРЕЗ КВЕСТ-ПРОЕКТ ПРИ ВИВЧЕННІ ТЕМИ «ТАБЛИЧНИЙ ПРОЦЕСОР»**

*Перелік шкільних навчальних предметів, знання з яких використовуються під час реалізації проекту.*

Українська мова, економіка, математика, інформатика, образотворче мистецтво та життєвий досвід учнів.

*Клас та вік учнів, які брали участь у проекті*

Участь у проекті брали учні 11 класу (16-17 років)

*Опис проекту: В чому полягає ідея проекту. Як вона виникла?*

Важливо розуміти різні завдання, що коштують перед мною, як вчителем, та учнями, на етапах підготовки й виконання квест-проєкту. Звичайно, це різні цілі. Для учня важливе одержання готового продукту, для педагога - щоб у ході виконання проєктного завдання, учні оволоділи тими або іншими комп'ютерними засобами або прийомами роботи. Тому для мене проєктне завдання - це згорнутий набір засобів, якими повинен оволодіти учень. Оскільки, тема «Використання функцій для обчислень у середовищі табличного процесора» - у більшості учнів не викладає мотивації для вивчення, то тут необхідна особлива «реклама» задля усвідомлення важливості вивчення теми для повноцінного існування у майбутньому, що добре виражено на прикладі життя прибульців. Так і виникла ідея даного квест-проєкту....

Заохотити учнів до виконання завдань даного квест-проєкту змогла тим, що при розробці завдань, намагалася максимально пов'язати зміст поставленої задачі з повсякденним життям учнів (наприклад, оскільки тема «Використання функцій для обчислень у середовищі табличного процесора» вивчається учнями старшої школи, то доцільно запропонувати їм допомогти прибульцю з планети Excel розрахувати кошти на сплату житлово-комунальних послуг, задля підготовки школярів до виходу в доросле життя та усвідомлення його реалій). Саме так, в ігровій формі, учні, і самі не до кінця усвідомлюючи з легкістю, засвоюють поданий на попередніх уроках матеріал. Тобто за ідею проєкту взято якнайуспішніше засвоєння та розуміння учнями однієї з найскладніших тем для вивчення у старшій школі.

### ***Яке дослідження проводили учні. Що і як вони робили?***

У Загальноосвітній школі I-III ступенів №6 м.Золотоноші Черкаської області, де була проведена апробація розробленого квест-проекту на вивчення теми "Використання функцій для обчислень у середовищі табличного процесора" в 11 класі, виділяється 6 уроків.

Із квест-проектом " Атака прибульців з планети Excel " учні знайомляться на третьому уроці, перші два уроки - введення основних понять по темі й відпрацьовування початкових навичок по роботі з числовою інформацією.

Вивчення "найпростішого" інструментарію програми Excel відбувалося за допомогою навчальних елементів, розроблених відповідно до методу навчальних елементів, запропонованого І.Ю. Степановою [2]. Навчальний елемент - це автономний навчальний матеріал, призначений для освоєння деякої елементарної одиниці знань або вмінь і використовуваний для самонавчання або навчання під керівництвом вчителя.

На занятті кожний школяр самостійно вивчає навчальний елемент, виконує систему вправ, здійснює перевірку своїх досягнень. Наявність навчальних елементів для учня зручно тому, що вони можуть працювати в індивідуальному темпі, вертатися до матеріалу, що засвоєний гірше всього. Реалізація такого підходу до навчання збагачує можливості викладача, дозволяючи йому індивідуалізувати навчальний процес. Індивідуалізація тут насамперед пов'язана з обліком попередньої підготовки тих, яких навчають, (рівня його знань і вмінь), з диференціюванням по психологічних особливостях (темпераменту, характеру протікання розумових процесів, навченості, швидкості роботи з навчальними елементами). Щоб правильно організувати навчальний процес, викладач завжди повинен мати запас (резерв) навчальних елементів, які можуть бути запропоновані найбільш успішним школярам. Ці навчальні елементи будуть розвивати, поглиблювати, робити більше міцними й усвідомленими знання учнів.

На 3-5 заняттях впроваджувалася робота з виконання квест-проекта. Учні допомагали прибульцям пристосовувати до самостійного життя на нашій планеті, тим самим підготовлюючи й себе до дорослого життя. На цьому етапі учень повинен мати можливість звернутися до великого набору всіляких підказок і довідок: традиційний HELP, довідкова література, набір інструкцій, консультація педагога й т.д. У силу сформованої з першим довідковим засобом, що починає використовувати учень, є питання вчителю. У такий момент важливо займати позицію консультанта, що знає, де і як знайти відповідь, аніж експерта, який знає відповідь на всі питання. Тут важливіше, щоб учень сам навчився шукати відповіді. [1]

Найскладніше для вчителя в ході проектування - роль незалежного консультанта. Важко втриматися від підказок, особливо якщо бачиш, що учні "ідуть не туди". Але важливо в ході консультацій тільки відповідати на виникаючі в школярів питання. Хоча вони, здебільшого, прагнуть виконати завдання самостійно.

Після "проходження квеста" - підсумковий урок, на якому проходив захист виконаних квест-проектів і перевірка отриманих знань, яка проходила наступним чином:

Учням була запропонована роль вчителя для прибульців з планети Excel, тобто розробка та проведення фрагменту уроку для однокласників з протилежної (II) підгрупи, які й виконували роль прибульців. Мета кожного хто спробував «повчителювати» для іншопланетних гостей – показати не лише рівень теоретичної та практичної підготовки, але й уміння навчити товариша тому, що вже вмієш сам.

Квест - проект вміщує 3 практичні роботи (які розроблені для закріплення поданого на попередніх уроках нового матеріалу) та практичної для проведення підсумкового уроку з теми (учням пропонується спробувати себе у ролі вчителя інформатики для прибульців).

***Завдання 1. Допоможіть прибульцям із планети Excel визначити найкращу футбольну команду у вашому місті.***

1. Завантажте програму для роботи з таблицями і створіть нову таблицю.
2. У комірку A1 введіть заголовок таблиці «Найкраща футбольна команда у Золотоноші».
3. У комірку A3 введіть заголовок «Назва команди».
4. У комірках розташованих нижче A3, введіть назви 5 команд.
5. У комірку B3 введіть заголовок «Кількість вигравів». У комірку C3 – «Кількість програшів». У комірку D3 – «Очки».
6. Введіть у відповідні клітинки справжню або вигадану статистику. Змініть ширину стовпців, якщо це потрібно.
7. Використовуючи функцію СУММ та СЕРЗНАЧ обчисліть дані для колонки «Очки» та рядка «У середньому».
8. Змініть вигляд і вирівнювання інформації, а також додайте до клітинок таблиці рамки та кольори.
9. Створіть гістограму до даної таблиці, яка б дозволяла порівняти результати команд. Для цього необхідно, виділивши таблицю, виконати перелік наступних команд: *Вставка→Гистограма→Циліндрическая*.
10. Кроки створення запишіть у зошит.
11. Продемонструйте виконану роботу вчителю.

**Завдання 2. Оскільки прибульці із планети Excel тільки-но переїхали на планету Земля в Україну Черкаську область місто Золотоноша і не знають місцевих тарифів житлово-комунальних послуг, то вам слід допомогти їм виконати розрахунок на сплату житлово-комунальних послуг на власному прикладі.**

1. Запустіть ЕТ та введіть заголовок таблиці «Розрахунок на сплату житлово-комунальних послуг» .

2. Введіть назви колонок за зразком(рис.1)

1. Введіть в колонки з назвами «Попередні» та «Поточні» числові дані.

1. Обрахуйте спожиті показники

Заповніть колонку «Тарифи» за зразком та обрахуйте "До сплати"(рис.2)

2. Обрахуйте скільки всього до сплати за допомогою функції СУММ та оформіть звіт про виконання роботи.

**Завдання 3. Прибульці, котрі на своїй планеті Excel працюють у податковій інспекції , зацікавилися фінансовою діяльністю деякої фірми в масштабах України, допоможіть фірмі правильно зробити квартальний звіт по фінансовій діяльності, задля уникнення податкових стягнень прибульцями-податківцями.**

1. Запустіть програму ЕТ.

2. Створіть список користувача з назвами місяців: Січень, Лютий, Березень, Квітень, Травень.

3. Створіть список користувача з назвами 6 міст України.

4. Уведіть свої дані для розв'язування задачі, аналогічно до даних поданих на малюнку.

5. Обчисліть суму, максимальне та мінімальне значення з використанням формул СУММ(), МАКС(), МИН().

6. Відцентруйте заголовки таблиці та відформатуйте її на свій смак.

7. Збережіть таблицю, і повідомте про результат виконання вчителю.

**Завдання для підсумкового уроку( завдання учні отримують заздалегідь). Сьогодні ви маєте виконати роль вчителя для прибульців із планети Excel і навчити їх використовувати формули та функції в таблиці в табличному процесорі Excel 2007.**

**Як учні використовували інформаційно-комунікаційні технології в дослідницькій роботі над проектом?**

Учні безпосередньо при виконанні практичних завдань працюючи за комп'ютером, користуються методичними рекомендаціями, які розміщені на слайдах презентацій розробленої вчителем.

## ***Як вчитель використовував інформаційно-комунікаційні технології для зацікавлення учнів до навчання?***

Використовую презентацію, як для подання нового матеріалу так і при виконанні практичних завдань учням, при поданні матеріалу використовую інтерактивну дошку, що дуже зацікавлює учнів. Для перевірки знань учнів часто складаю та використовую комп'ютерні тести за допомогою програм TestW2.

### ***Які результати одержали учні в проекті?***

Зразок виконання учнівської роботи за завданням 1 (рис.3 та рис.4)

(допоможіть прибульцям із планети Excel визначити найкращу футбольну команду у вашому місті)

Висновок: за результатами праведених обчислень, можна сказати, що у Золотоноші найкращою футбольною командою є «Молот».

Зразок виконання учнівської роботи за завданням 2 (*оскільки прибульці із планети Excel тільки-но переїхали на планету Земля в Україну Черкаську область м Золотоноша і не знають місцевих тарифів житлово-комунальних послуг, то вам слід допомогти їм виконати розрахунок на сплату житлово-комунальних послуг*)(рис5)

Зразок виконання учнівської роботи за завданням 3 (рис.6)

(*прибульці, котрі на своїй планеті Excel працюють у податковій інспекції, зацікавилися фінансовою діяльністю деякої фірми в масштабах України, допоможіть фірмі правильно зробити квартальний звіт по фінансовій діяльності, задля уникнення податкових стягнень прибульцями-податківцями*)

Зразок виконання учнівської роботи за завданням до підсумкового уроку (*сьогодні ви маєте виконати роль вчителя для прибульців із планети Excel і навчити їх використовувати формули та функції в таблиці в табличному процесорі Excel 2007*)

***Зразок 1(рис. 7-13)***

- Підготувати комп'ютер до роботи. Завантажити табличний процесор.
- У новому аркуші з іменем «Календар формули» вставити, скопійовану таблицю «Календар на січень – лютий 2010», За даними у таблиці підрахувати кількість субот у січні, кількість неділь у січні та лютому. Результат розмістити у довільну вільну комірку поза таблицею і підписати .
- На аркуші з іменем «Математичні функції» створити таблицю «Значення функції», провести в ній обчислення. Записати у звіт формули для обчислення значень.

- Створити файл з іменем «ПР7\_3». На аркуш із іменем «Ціни на ПК» створити таблицю за зразком.
- На новий аркуш з іменем «Кіно формули» скопіюйте таблицю «Кіно».
- З'ясуйте, скільки всього придбано квитків, кількість грошей, сплачених за всі квитки на фільм «Сімпсони». З'ясуйте, на який із кінофільмів найбільше продано квитків, а за який кінофільм було найменше сплачено коштів. Для цього в комірку А7 вивести найбільше значення з діапазону Е3:Е5, а в комірку А8 вивести найменше значення з діапазону F3:F5. Запишіть у звіт обидві формули. У комірку А9 виведіть середню ціну квитка на сеанс, запишіть у звіт формулу та результат обчислення.
- Створіть у новому аркуші «Книги» таблицю «Продаж книг», структуру якої подано нижче.
- Заповніть її даними. Виконайте обчислення процента виконання плану за жовтень, за квартал по кожному магазину, якщо відомо, що за планом кожний магазин кожного місяця має реалізувати по 200 книжок. Впорядкуйте таблицю по зростанню виконання плану за квартал.
- Скопіювати на новий аркуш з іменем «Фрукти формули» таблицю «Товарний чек». До таблиці доповнити відомості: «Середня ціна 1кг фруктів», «Загальна вага всієї покупки фруктів», «Мінімальна ціна за 1кг фруктів», «Максимальна ціна 1кг фруктів».
- У новому аркуші з іменем «Абітурієнт» створіть таблицю даного зразка. Визначте результат: поступив на бюджет, контракт чи взагалі не поступив до ВНЗ абітурієнт. У звіт запишіть складену формулу формулу:
- У новому аркуші з іменем «Оцінка з технологій» створити таблицю оцінок учнів за практичні роботи та тематичну атестацію з теми «Текстовий редактор Word, як сучасний інструмент діловодства» за даним зразком, заповнити її. Серед оцінок за практичні роботи є «Н» - учень не виконував практичну роботу. Підрахувати скільки не виконаних практичних робіт має кожен учень (СЧЁТЕСЛИ), його рейтинг без «н» (СУММЕСЛИ), середню оцінку учня з теми (рейтинг/5), оцінку за тему (ОКРУГЛ).
- На аркуші «Вікові групи» створити таблицю «Вікові групи». З'ясуйте за допомогою логічних функцій, до якої вікової групи належить кожна особа, та позначте її статус у відповідному стовпчику за такою схемою: дошкільнята (до 6 років), школярі (від 6 до 16 років), студенти (від 16 до 21 року), молодь (від 21 до 30 років), середній вік (від 30 до 45 років), старший вік (від 45 до 60 років), пенсіонери (від 60 років).
- Запустіть програму для роботи ЕТ.

- Уведіть дані для розв'язування задачі, за прикладом на малюнку (**вводьте власні дані!!!**).
- Перемкніть клавіатуру на англійський алфавіт, оскільки адреси клітинок у формулах потрібно вводити англійською мовою.
- Зверніть увагу, що в даній таблиці для заголовку відведено Зрядки (діапазон A1:E3), а дані безпосередньо для розв'язування задачі вводять з 4 рядка таблиці. Визначте спочатку суму по кожному найменуванню товарів, а потім всього затрачених коштів.

В даний файл скопіювати всі аркуші попередніх практичних робіт. Впорядкувати аркуші робочої книги в послідовності виконуваних завдань. Виділити різним кольором ярлики аркушів для кожної окремо практичної роботи (ПР-7\_1, ПР-7\_2, ПР-7\_3).

1) «Заливка», «Стилі заливки», «Кросворд», «Автопродовження», «Кіно», «Чек покупок».

2) «Кіно форматування», «Записничок», «Редагування», «Редагування чеку», «Умовне форматування», «Курс валют»

3) «Календар формули», «Кіно формули», «Книги», «Фрукти формули», «Абітурієнт», «Оцінка з технологій»

2. Зберегти файл з іменем «Табличний процесор», здати звіт, закрити програму, вимкнути комп'ютер.

### **Зразок 2(рис.14,15)**

*Використання формул в електронних таблицях.*

Задача. Підготувати електронний касовий (товарний) чек, де зафіксовано купівлю шести семи найменувань товарів деякої предметної групи (автомобілі, книги, телевізори, косметика, продукти тощо). Вхідні дані (назву, ціну, кількість товарів) задайте самостійно. Обчисліть вартість кожного товару і вартість покупки. На малюнку показано зразок розв'язання задачі у випадку купівлі канцтоварів.

1. Форматуйте числа в стовпцях С і Е так, щоб після десяткової крапки було дві цифри. Для цього виділіть лише числові дані і стовпці С та натисніть на кнопки ЗБІЛЬШИТИ або ЗМЕНШИТИ РОЗРЯДНІСТЬ. Обмежтеся двома цифрами після десяткової крапки. Всі ці дії повторити для стовпця Е.
2. Відцентруйте усі значення відразу в двох стовпцях А і D. Розглянемо, як вибрати два несуміжних діапазони. Виберіть стовпець А, клацнувши на його назві ЛКМ, і не відпускаючи клавіші миші, натисніть Ctrl. Клацніть на назві стовпця D, тепер клацніть на кнопку ПО ЦЕНТРУ на панелі ГОЛОВНА.



3. Розграфіть таблицю. Для цього виділіть таблицю без заголовка і викликавши КОНТЕКСТНЕ МЕНЮ на виділеній області, оберіть ФОРМАТ КОМІРОК ОБ'ЕМНА РАМКА.
4. Виділіть та замалюйте клітинки з цифрами блакитним кольором, а заголовки стовпців жовтим.
5. Проявіть свою творчість при виборі шрифту, кольору та заливки заголовку таблиці.
6. Змініть вхідні дані в клітинках D7 та D9 і простежте, як зміняться результати. Яке тепер значення Всього? Занотуйте результати зміни до зошита.
7. Продемонструйте виконану роботу вчителю і збережіть її.

***Як змінилось ставлення учнів до навчання (наведіть приклади) Як змінилися результати їх навчальної діяльності?***

При порівняльному аналізі результатів перевірконої роботи в підгрупі, де навчання йшло з використанням квест-проекту, і звичайною підгрупою було цікаво, головним чином, довідатися, чи впливає застосування квест-проекту на уроці на рівень знань учнів. Для перевірки було розроблено тест на визначення основних теоретичних знань, що включає також питання, що стосуються інформаційної діяльності, і завдання для перевірки умінь та навичок учнів. Отримані результати свідчать про те, що рівень знань у I підгрупі, вище ніж у II підгрупі(для якої вивчення теми проводиться за стандартом).

Якими успіхами учнів можна похвалитися?

Найбільшою втіхою для мене як для вчителя є прояв зацікавленості при вивченні теми та активність учнів при виконанні даного квест-проекту. Не можу не похвалитися тим, що значна частина класу почала розробляти і пропонувати власні ідеї для вивчення нових тем в наступному семестрі, тож тепер без квест-проектів і навчання не навчання. Адже, як виявилось навчатися граючись і цікаво і результативно.

***Що, на Вашу думку, є головним результатом проекту?***

Слід зазначити, що навчання за допомогою методу квест-проектів дозволяє підвищити інтерес до теми, що вивчається, підсилити мотивацію. У результаті анкетування, серед учнів I підгрупі 11 класу, в рейтингу найцікавіших на 20% більше учнів відзначили тему "Використання функцій для обчислень у середовищі табличного процесора", поставивши її на 1-2 місце з поміж тем " Комп'ютерне моделювання" та "Основи алгоритмізації".

***Яке Ваше особисте професійне надбання у результаті проекту?***

На мою думку, маю право пишатися тим, що за досить короткий час педагогічної кар'єри вже встигла набути досвіду при роботі з учнями на уроці інформатики, яким можу поділитися і з більш досвідченими колегами.

### ***Враження/відгуки колег, учнів, батьків, адміністрації***

*Вчитель математики в школі Добродій І.Л.:* «Дуже приємно, що завдяки цьому проекту, учні в черговий раз переконуються у важливості – знань з математики, оскільки ця наука пов'язана як з інформатикою, так і з повсякденним життям»

*Вчитель економіки та завуч школи Фурдига Н.А.:* «...особисто я налаштована на співпрацю і участь у розробці подальших проектів – це дуже цікаво, може й собі спробувати...»

*Класний керівник Фортуна Л.О.:* «Чула від дітей захоплення, вникла в суть проекту, звісно і я б хотіла б вчитись граючись.... Якщо ж відверто, то не очікувала такої високої результативності»

*Учень 11 класу Яковенко С.:* «Хотілося б і надалі вчитися за такою системою, бо це дуже контролює, хочеться бути не гіршим за інших»

*Учениця 11 класу Азанова К.:* «Чому в школі з інших предметів не впроваджують таких проектів?»

*Учениця 11 класу Борковська А.:* «Клас наш дуже дружній, але цю запеклу конкуренцію важко було непомітити...»

*Мама учениці 11 класу:* «Була вражена, коли донька почала цікавитися, скільки в місяць коштів наша родина сплачує за житлово-комунальні послуги, та як виявилось такі розрахунки проводять у школі, на мою думку, це дуже корисно і необхідно...»

### ***Чи плануєте продовжувати роботу?***

По виконанні проекту від багатьох вчителів школи отримую пропозиції про співпрацю – розробки проектів в поєднанні декількох предметів. Спираючись на результативність даного квест-проекту, бачу здоровий глузд у цій співпраці.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Білоусова Л.І. Інформатика в таблицях і схемах./ Л.І. Білоусова, Н.В. Олефіренко. – Харків: ТОРСІНГ ПЛЮС, 2010. – 112 с.
2. Ривкінд Й. Я. Інформатика: підручник для 7-го кл. загальноосвітня навч. закл. / Й. Я. Ривкінд та ін.. – Київ: Генеза, 2015. – 240 с.
3. Морзе Н. В. Інформатика: підручник для 11х кл. загальноосвітня навч. закл.: рівень стандарту/Н.В Морзе, О.В. Барана, В.П. Вембер, О.Г. Кузьмінська. - Київ: Школяр, 2011. – 304 с.

**Г.М. Іваненко, учитель інформатики**  
Вербівської ЗОШ I-III ступенів  
Городищенської районної ради

## **ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ІНФОРМАТИКИ**

Сьогодні у зв'язку з поширення розвитку ІКТ технологій, із необхідністю підготовки учнів до самоосвіти, важливого значення набуває ресурсно-орієнтоване навчання – комплекс методів та засобів навчання, націлених на цілісний підхід до організації навчального процесу, який зорієнтований не тільки на засвоєння знань і набуття навичок, але і на тренінг здібностей самостійного й активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку і практичного застосування інформаційних ресурсів, зокрема, освітніх інтернет-ресурсів. Одним із засобів організації ресурсно-орієнтованого навчання є технологія веб-квест, яка на сьогодні недостатньо висвітлена у сучасній педагогічній літературі.

Проблему використання Веб-квестів та їх розробки активно вивчають іноземні та вітчизняні науковці. Існує два погляди на поняття веб-квест: веб-квест - як освітній продукт та веб-квест - як освітня технологія.

Розвиток інтерактивної технології Веб-квест, її інтеграція з технологією Блогів зумовили появу технології Блог-квест.

Технологія навчання у найширшому і найзрозумілішому сенсі — це сукупність методів та прийомів, застосовуваних у навчальному процесі. В ідеалі технологія навчання є послідовністю дій викладача й учнів, при виконанні якої, врахувавши індивідуальні й вікові особливості учнів та та професійно-методичний рівень викладача, запланований результат обов'язково має настати.

У класичному розумінні веб-квест (web-quest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інтернет-ресурси. Як зазначає В. В. Шмідт, веб-квести – це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Г. Л. Шаматонова акцентує увагу на тому, що веб-квест – це захоплююча подорож в мережі Інтернет, яка передбачає запити в різних пошукових системах, отримання досить великого об'єму інформації, її аналіз, систематизацію і подальшу презентацію. Фактично, веб-квест є дидактичною структурою, в рамках якої викладач формує пошукову діяльність учнів, задає параметри цієї діяльності і визначає її часові межі. При цьому викладач перестає бути «джерелом знань», створює необхідні умови для пошуку інформації, а учні перетворюються з пасивних об'єктів навчальної діяльності в її активних суб'єктів.

По суті, веб-квест є інтерактивним процесом, у ході якого учні самостійно придбавають необхідні знання. Отже, технологія веб-квест – це сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою. Така технологія дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти чоловік), розвиває конкурентність та лідерські якості учня, підвищить не тільки мотивацію до процесу здобування знань, а й відповідальність за результати діяльності та їх презентацію. Цю технологію можна використовувати незалежно від навчальної дисципліни, головне – мати доступ до Інтернету. Під інтернет-ресурсом може розумітися як сайт (хост), так і певний розділ сайту.

Основна перевага використання веб-квестів на уроках інформатики це те, що крім вдосконалення умінь і навичок роботи в мережі Інтернет, пошуку потрібної інформації, учні вдосконалюють також і навички роботи з певним програмним забезпеченням (MS PowerPoint, MS Publisher, MS Excel тощо), готуючи звіт.

#### **Структура веб-квесту, вимоги до його окремих елементах:**

- **Ясний вступ**, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд всього квесту.
- **Центральне завдання**, де чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи
- **Список інформаційних ресурсів** (в електронному вигляді - на компакт-дисках, відео та аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів по темі), необхідних для виконання завдання.
- **Ролі**. Учням повинен бути представлений список ролей (від 2 і більше), від імені яких вони можуть виконати завдання. Для кожної ролі необхідно прописати план роботи та завдання.
- **Опис процедури роботи**, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту при самостійному виконанні завдання (етапи).
- **Опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту**.
- **Керівництво до дій**, де описується, як організувати і представити зібрану інформацію.
- **Висновок**, де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом.

## Етапи роботи над квестом

### • Початковий етап (командний)

Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на 1 роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами.

### • Рольовий етап

Індивідуальна робота в команді на загальний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролями, виконують завдання. Так як мета роботи НЕ змагальна, то в процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємне навчання членів команди вмінням роботи з комп'ютерними програмами та Інтернет. Команда спільно підводить підсумки виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети - створення сайту.

### • Завдання:

1) пошук інформації по конкретній темі; 2) розробка структури сайту; 3) створення матеріалів для сайту; 4) доопрацювання матеріалів для сайту.

### • Заключний етап

Команда працює спільно, під керівництвом педагога, відчуває свою відповідальність за опубліковані в Інтернет результати дослідження. За результатами дослідження проблеми формулюються висновки і пропозиції. Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використовуваної інформації, її ставлення до заданої теми, критичний аналіз, логічність, структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність, професіоналізм подання. В оцінці результатів беруть участь як викладачі, так і учні шляхом обговорення або інтерактивного голосування.

## Про критерії оцінки веб-квесту

Ключовим розділом будь-якого веб-квесту є докладна 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 кількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

Bernie Dodge (<http://webquest.sdsu.edu/rubrics/rubrics.html>) рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, які можуть включати оцінку:

- *дослідницької та творчої роботи,*
- *якості аргументації, оригінальності роботи,*

- *навичок роботи в мікрогруп,*
- *усного виступу,*
- *мультимедійної презентації,*
- *письмового тексту і т.п.*

Web-квести можуть бути короткостроковими і довгостроковими. Метою короткострокових проєктів є набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над короткочасним web- квестом може займати від одного до трьох сеансів. Довгострокові web- квести спрямовані на розширення і уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим web-квестом, учень повинен вміти вести глибокий аналіз отриманих знань, вміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи по темі. Робота над довгостроковим web-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум два).

#### **Деякі доповнення:**

Web-квести найкраще підходять для роботи в міні-групах, проте існують і web-квести, призначені для роботи окремих учнів. Додаткову мотивацію при виконанні web-квеста можна створити, запропонувавши учням вибрати ролі (наприклад, учений, журналіст, детектив, архітектор і т.п.) і діяти відповідно до них: наприклад, якщо викладач запропонував роль секретаря Об'єднаних Націй, то цей персонаж може послати лист іншому учаснику (який грає роль президента Росії, наприклад) про необхідність мирного врегулювання конфлікту. Web-квест може стосуватися одного предмета або бути міжпредметних. Дослідники відзначають, що в другому випадку дана робота ефективніша.

#### **Форми web-квесту**

Наведемо найбільш популярні:• Створення бази даних з проблеми, всі розділи якої готують учні. Створення мікросвіту, в якому учні можуть пересуватися за допомогою гіперпосилань, моделюючи фізичний простір.• Написання інтерактивної історії (учні можуть вибирати варіанти продовження роботи; для цього кожен раз вказуються два-три можливих напрямки; цей прийом нагадує знаменитий вибір дороги у дорожнього каменя російськими богатырями з билин).• Створення документа, що дає аналіз будь-якої складної проблеми і що запрошує учнів погодитися або не погодитися з думкою авторів.• Інтерв'ю on-line з віртуальним персонажем. Відповіді та питання розробляються учнями, глибоко вивчити дану особистість. (Це може бути політичний діяч, літературний персонаж, відомий учений, інопланетянин і т.п.) Даний варіант роботи найкраще пропонувати не окремим учням, а міні-групі, що одержує загальну оцінку (яку дають інші учні і вчитель) за свою роботу.

### Для створення бланка оцінки необхідно:

1. Сформулювати найбільш значущі критерії оцінки. Критерії повинні бути адекватні типу завдання, цілям і видам діяльності і в рівній мірі враховувати: досягнення заявленої мети; якість виконання роботи; якість процесу виконання роботи; зміст; складність завдання. 2. Визначити шкалу оцінки - наприклад, трьох-, чотирьох-, п'ятибальну. 3. Підготувати опис параметрів оцінки. Необхідно починати з опису ідеального варіанту виконання завдання, а потім переходити до опису можливих недоліків виконання роботи по кожному критерію. Вимоги до опису параметрів: мова опису повинен бути зрозумілий учням; опис має дозволяти визначити кількісні відмінності одного параметра від іншого; різниця між кількісними показниками повинна бути приблизно однаковою (наприклад, 4 бали ставиться при наявності 1-2 орфографічних помилок, 3 бали - за наявності 3-4 помилок і т.д.) 4. При необхідності можна також вказати значимість кожного критерію в загальній оцінці (наприклад, у відсотках).

### Що можна прочитати про Веб-квест:

Використання Веб-квестів в навчально-виховному процесі  
[http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/)

Технологія ВЕб-квест при вивченні інформатики  
[http://www.confcontact.com/2013-specproekt/pe5\\_sikora.htm](http://www.confcontact.com/2013-specproekt/pe5_sikora.htm)

Блог-квести (приклад)  
<http://teachpid.blogspot.com/>

Веб-квести з природничо-математичних дисциплін  
<http://informatkwest.blogspot.com/>

Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся  
<http://festival.1september.ru/articles/513088/>

Освітні веб-квести (приклад)

[http://school-sector.relarn.ru/tanya/3master/webquest\\_01.html](http://school-sector.relarn.ru/tanya/3master/webquest_01.html)

Інформаційні ресурси

- <http://900igr.net/prezentatsii/informatika/Veb-kvest/004-Web-kvesty.html>
- [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/)
- <http://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/library/tehnologiya-veb-kvest-kak-interaktivnaya>
- [http://www.rusnauka.com/4\\_SND\\_2013/Pedagogica/5\\_123956.doc.htm](http://www.rusnauka.com/4_SND_2013/Pedagogica/5_123956.doc.htm)

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Желізняк Л.Д. Технологія „Веб-квест” на уроках інформатики. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/)

2. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі[Електронний ресурс]. - Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/)

3. Кононец Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Наталія Кононец // Педагогічні науки : зб. наук. праць. – Полтава, 2012.– Вип. 54.– С. 76–80.

4. Таратухина Т. А. Использование технологии веб-квест в учебном процессе / Таратухина Т. А.. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://nsportal.ru/schola/snostrannye-yazyki/library/ispozovanie-tekhnologii-veb-kvest-v-uchebnom-protssesse>



**Н.В. Нечипоренко**, учитель інформатики  
Уманської міської гімназії Уманської  
міської ради

## **СУЧАСНИЙ ПІДХІД ДО СТВОРЕННЯ «ВЕБ-КВЕСТУ»**

Одним із завдань реформування освіти в Україні є розвиток особистості, здатної самостійно мислити, пропонувати оригінальні ідеї, приймати сміливі, нестандартні рішення та відповідати за їхній результат.

Тому для якісного здобуття знань учнями учителю необхідно впроваджувати інформаційно-комунікаційні технології навчання. Перед учителем постає питання впровадження нових форм і методів роботи з учнями. Значущими стають такі технології навчання, які забезпечують кожного учня різноманітними завданнями та підвищують його індивідуальну відповідальність за результати навчальної діяльності. Ефективною є особистісно зорієнтована технологія навчання, так як забезпечує комфортні умови для розвитку дитини з різним рівнем підготовки та реалізує її природні задатки. Високий рівень знань забезпечують уроки з використанням ігрових елементів з диференціацією завдань, коли учень виконує ті завдання, де може виявитися його творча індивідуальність. Технологія веб-квест при правильному плануванні забезпечить ефективне вирішення низки питань:

- пошук необхідної інформації у мережі Інтернет, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів тощо;
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді;
- вміння знаходити декілька способів рішень, обирати оптимальний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- набуття досвіду публічних виступів.

Активну взаємодію «учитель-учні» під час проведення квесту можуть забезпечити сучасні Інтернет-сервіси: електронна пошта, групи в соціальних мережах, інтерактивні електронні посібники, сайти, блоги, сервіси Web 2.0, ВікіВікі (Wiki-Wiki), соціальні геосервіси, засоби для збереження закладок, соціальні сервіси збереження мультимедійних ресурсів тощо. Давня мудрість говорить: «Хто стоїть на місці, той відстає». А хто не хоче відставати, мусить рухатися вперед і не зупинятися, а досягнувши вершини, підійматися вище. У цьому й полягає основна місія сучасного учителя. Використовуючи веб-квест на уроках, переконалась у тому, що підвищується мотивація учнів через використання різноманітних сервісів, які є рушієм пізнавальної діяльності. Працюючи над виконанням завдань учні здійснюють пошук та збір інформації її узагальнення та приймають рішення з досліджуваної проблеми. Результатом

такої діяльності є формування в особистості навичок, необхідних в умовах глобалізації.

Як показує практика, підготовка до уроку за технологією веб-квест вимагає великих затрат часу, й для впровадження даної технології потрібно звернути увагу на:

1) **підключення до Інтернету всіх пристроїв.** Для організації активної роботи учнів у процесі навчання доцільно планувати такі види робіт, під час виконання яких учень відчуває особисту причетність до всього, що відбувається на уроці.

2) **планування уроку.** Залучення всіх учнів класу до активної роботи на уроці. Для вивільнення часу - перевірку виконаних учнівських робіт перекласти на комп'ютерні засоби.

3) **створення власного навчального середовища,** використання сервісів Веб 2.0. Для взаємодії вчителя з учнями доцільно створити власний сайт. За такої організації навчального середовища учні мають можливість опрацьовувати навчальний матеріал у зручній для них час та у необхідному для них обсязі, виконувати практичні завдання та надсилати їх на перевірку учителю, отримувати результати їх виконання. Наступним етапом діяльності вчителя може стати розробка власного інтерактивного підручника, що є актуальним у наш час.

4) **покрокова підготовка учнів класу.** Вимагає затрат часу на підготовку до впровадження такої технології;

5) **постійне самовдосконалення учителя.** Використовуючи інформаційні технології поряд із класичними методами навчання, учитель має чітко визначити, на якому етапі уроку використання їх буде найбільш ефективним.

Важливу роль відграє спільна діяльність учителя і учнів на уроці, де учні мають активно залучатися до різних видів навчальної діяльності, починаючи від пошуку інформації до демонстрації результатів власної діяльності.

При плануванні уроку за технологією «веб-квест» варто окреслити етапи:

Для підвищення ефективності уроку, окрім традиційних підручників та мультимедійних презентацій, використовую навчальні відео- та аудіоматеріали, інтерактивні завдання, електронні книги, сервіси Web 2.0.

Понад п'ять років практикую використання сервісів Google (Додаток 1) та сервісів Web 2.0 у власному сайті. Для організації навчання у середовищі створюю можливості для спільної роботи учнів.

Для самостійної роботи учня доцільним є створення інтерактивного робочого аркуша. Такі листи можна створити засобами GoogleDocs. Цікавим є сервіс [app.wizer.me](http://app.wizer.me). <http://app.wizer.me/>

Стимулом до самонавчання є організація контролю знань учнів. Зручним та ефективним у роботі вчителя є доповнення до Форм Google Flubaroo, LearningApps.org, Kahoot, з використанням QR кодів – Plickers, Classdojo (Додаток 2)

Для створення спільного проекту є зручними сервіси: Padlet, Linoit, Rizzoma. (Додаток 3)

Для роботи над проектом та створенням флеш-карток можна скористатись сервісами Studenthandouts, Quizlet. (Додаток 4)

Хостинги для розміщення відео- аудіо-, презентацій, фото також дають можливість учневі самостійно опрацювати відеоурок, переглянути презентацію. Прослухати запис розповіді учителя. Найпоширенішими є YouTube, Академія Хана, Glogster, SlideShare SlideBoom, Calameo, Prezi. (Додаток 5)

Зручною і ефективною технікою візуалізації мислення та альтернативної запису є ментальні карти, використання яких добре підходить для «мозкового штурму», оскільки кожне ключове слово може мати асоціації з іншими. Завдяки таким асоціаціям можна створювати великі та розгалужені карти розуму. На відміну від звичайного мозкового штурму, під час якого отримується множина невпорядкованих ідей, які згодом впорядковуються, застосування карт розуму сприяє утворенню мережевих структур від самого початку. Карти ідей можуть також бути документацією результатів мозкового штурму. Це нетрадиційний, але природний спосіб організації мислення, що має декілька незаперечних переваг перед звичайними способами запису. Дивовижний спосіб «укладання», структуризації великого обсягу інформації на один аркуш, коли легко можна всю інформацію охопити поглядом і сприйняти цілісно у взаємозв'язку всіх об'єктів - mind maps (вони мають безліч назв: карти розуму, карти пам'яті, інтелект-карти тощо).

Переваги методу в тому, що він застосовний при розв'язанні завдань з різних областей людської діяльності: в особистому житті (для самоаналізу, написання резюме, планування бюджету, навчання, ведення щоденника і т.д.), у роботі (планування, аналіз, звіт, реалізація проекту тощо), навчанні (конспект, план, систематизація джерел тощо). Практикую використання сервісів FreeMind, Popplet, MindMeister, сервісів Google MindMup, MindMap. (Додаток 6)

Стрічка часу буде незамінним помічником у навчанні, полегшує запам'ятовування матеріалу для "візуалів", так як всі події представлені на стрічці реально. Сервіси стрічки часу - Dipity, TimeRime та ін. (Додаток 7)

Жодна освітня технологія не може розглядатися як універсальна. Провідну роль у процесі навчання відіграє учень, отже, педагог має обрати ефективні методи і форми навчальної роботи, які забезпечать його ефективну й результативну навчальну діяльність. Організація навчального процесу в сучасних умовах вимагає поєднання різних технологій, творчого підходу до використання кожної з них, а також створення нових навчальних технологій. У цій справі важливі глибокі знання учителем предмета, учнів, своїх можливостей, усвідомлення мети діяльності й результатів на кожному етапі її досягнення. Педагог має постійно працювати над підвищенням свого рівня знань і вмінь з володіння новітніми ІТ, співпрацювати з учнями, створювати власні та використовувати наявні дидактичні матеріали.

Наразі інформаційно-комунікаційні технології – це, звичайно, не панацея для вирішення усіх освітніх проблем, але це дуже хороший помічник педагога. Однак до того часу, поки вчитель не використовуватиме новинок освітніх технологій з Інтернет-джерел, наша школа буде користуватись лише надбаннями минулого і не розвиватиметься по-новому, а консервативні підходи до навчання та виховання учнів гальмуватимуть розвиток освітніх процесів.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Калюжна М.В. Навички вчителя XXI століття [Електронний ресурс]: [http://englishwebteacher.blogspot.com/2012/06/blog-post\\_12.html](http://englishwebteacher.blogspot.com/2012/06/blog-post_12.html)
2. The 33 Digital Skills Every 21st Century Teacher should Have [Електронний ресурс]: <http://www.educatorstechnology.com/2012/06/33-digital-skills-every-21st-century.html?m=1>
3. Elizabeth Huergo. [Електронний ресурс]: <http://dailyedventures.com/index.php/2012/12/09/elizabeth/>
4. Гончаренко Н.М. Зміна особистісних характеристик під впливом мультимедійних технологій: матеріали Міжнар.наук.-практ. конф. (Київ, 6—7 грудня 2012р.) [Електронний ресурс]: <http://iitzo.gov.ua/mizhnarodna-naukovo-praktychna-konferentsiya-innovatsijni-tehnolohiji-navchannya-obdarovanoji-molodi>

**К. С. Літвинська**, учитель математики та інформатики Золотоніської СШТ №2  
Золотоніської міської ради

## **КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ З ІНФОРМАТИКИ**

Сучасна освіта робить напрямок на те, щоб учні оволоділи певними компетентностями, що відображено в стандартах робочих програм шкіл і вузів. Також актуальним на сьогоднішній день є інноваційні технології в освітньому процесі, тобто використання особливих форм, методів, способів, прийомів у навчально-виховному процесі. Одним з таких способів є урок-квест. Це досить нове поняття, що використовується для навчання. Дана форма уроку поступово починає використовуватися на різних предметах, але вимагає копіткої підготовки до розробки даного виду занять, тому що в ньому повинні бути всі ознаки уроку як форми навчальної роботи й одночасно ігрової форми навчання.

Ігрова форма уроків набуває все більшої популярності на заняттях у багатьох освітніх закладах, оскільки зараз в Інтернеті зустрічається велика кількість розробок, пояснювальних записок учителів, які використовують особливі форми уроку, в тому числі й ігрові.

Різні визначення уроку-квесту пропонують самі вчителі, однозначного наукового поняття як такого немає. Тому можна спробувати дослідити визначення квесту, визначення уроку і об'єднати дані поняття в урок-квест.

Отже, квест — пригодницька гра, що представляє собою інтерактивну історію з головним героєм, керованим гравцем, частіше використовується поняття в комп'ютерних іграх. Урок — це така форма організації педагогічного процесу, при якій педагог протягом точно встановленого часу керує колективною пізнавальною й іншою діяльністю постійної групи учнів (класу) з урахуванням особливостей кожного з них, використовуючи види, засоби і методи роботи, що створюють сприятливі умови для того, щоб усі учні опанували основи досліджуваного предмета безпосередньо в процесі навчання, а також для виховання й розвитку пізнавальних здатностей та духовних сил школярів (за А. А. Бударному)[3].

Розглянемо визначення «компетентність». Компетентність – сукупність знань, умінь, навичок і способів діяльності, необхідних для якісної продуктивної діяльності після навчання. Відповідно про урок-квест можна сказати наступне: урок-гра, яка являє собою певний сюжет або послідовність дій з певними правилами, з точно встановленим часом, протягом якого педагог керує колективною пізнавальною та іншою діяльністю групи учнів з метою формування певних компетенцій. Урок-квест як інноваційний напрям освіти

може використовуватися як інформаційна та комунікаційна технологія для науково-дослідної основи уроку, що включає в себе елементи творчості і рішення логічних завдань. Саме такі ознаки, як дослідження і рішення логічних задач, несе в собі квест. Відповідно урок-квест може бути взаємопов'язаний з іншими формами навчання й виховання і давати кращі результати в навчальному процесі. Також може бути спрямований на формування відповідних освітніх компетентностей в учнів: розвиток логічного мислення, здатність до розумового експерименту, знаходження вірного рішення у тому чи іншому завданні, виховання якостей особистості .

### **Розробка квесту для 7 класу**

#### **Тема. Веб-квест «Етапи побудови інформаційної моделі»**

##### **Мета:**

- Сприяти формуванню комунікативної компетентності учнів;
- узагальнення і систематизація знань учнів щодо поняття моделі, типів моделей;
- формування навичок та вмінь з пошуку інформації в Інтернеті, правильного використання інтернет-ресурсів для підтримки навчального процесу;
- формування вміння працювати в колективі та відповідальності;
- формування основ орієнтованої діяльності учнів, розвиток навичок самостійної роботи;
- розвиток навичок та вмінь аналізувати, систематизувати знайдену інформацію та робити висновки.
- виховувати старанність.

##### **Після проходження веб-квесту учні повинні:**

- мати уявлення про етапи побудови інформаційної моделі;
- які засоби можна використовувати для подання інформаційних моделей;
- знати за яким алгоритмом виконується побудова інформаційної моделі об'єкта;
- ознайомитися для яких форм подання інформаційних моделей використовують графічні редактори;
- знати для яких форм подання інформаційних моделей використовують редактори презентацій;
- знати яку форму подання доцільно вибрати для інформаційної моделі тощо.

**Тип веб-квесту:** короткочасний.

## Хід веб-квесту

### I. Організаційний момент.

Повторення правил техніки безпеки.

### II. Мотивація веб-квесту.

Подати інформаційну модель можна з використанням різноманітних засобів. Раніше архітектори, створюючи модель майбутньої будівлі, виконували креслення на великих аркушах паперу, використовуючи креслярські інструменти та олівці. Геологи, створюючи інформаційну модель експедиції, прокладали її маршрут на географічній карті, а розрахунки майбутніх витрат застосовували у вигляді таблиць в зошит.

У наш час подання інформаційної моделі можна також виконувати на комп'ютері з використанням різноманітних програмних засобів.

Мета веб-квесту — розглянути найпоширеніші засоби, які можна використовувати для подання інформаційних моделей. Крім того вивчити яку форму подання доцільно вибрати для інформаційної моделі.

Вам необхідно виступити в одній із ролей:

Роль 1. Користувач мережі.

Роль 2. Фармацевт.

Роль 3. Дизайнер

Кожна мінігрупа після проходження веб-квесту повинна відповісти на головне питання веб-квесту: «Які етапи побудови інформаційної моделі».

### III. Організація роботи у веб-квесті. Створення міні-груп. Розподіл ролей.

Для проходження веб-квесту клас необхідно розбити на команди по 3 людини і вибрати для кожної команди відповідну роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному. У кожній ролі є свої завдання, які буде необхідно виконати і підготувати звіт про виконану роботу у вказаному в завданнях вигляді. Завдання веб-квесту є окремими блоками питань, в яких є перелічені інтернет-ресурси, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, що при перегляді сайту учень був вимушений робити підбір матеріалу, виділивши головне з тієї інформації, яку він знаходить. Після завершення роботи над квестом проводиться захист робіт (звіт) у вигляді поданому до кожної ролі. З кожної команди виступатимуть по одному учасникові. Основні критерії звіту: розуміння завдання, достовірність використовуваної інформації, творчий підхід.

*(Кожен учасник веб-квесту отримує пам'ятку — алгоритм роботи у веб-квесті, яка допоможе йому організувати свою роботу)*

#### Пам'ятка для учасників веб-квесту

1. Познайомтеся з темою і проблемою квесту.

2. Виберіть одну із запропонованих ролей.
3. Познайомтеся із завданнями своєї ролі.
4. Вивчіть список ресурсів.
5. Складіть план пошуку інформації згідно своєї ролі.
6. Досліджуйте інформаційні ресурси згідно своєї ролі.
7. Оформіть звіт у вигляді мультимедійної презентації, веб-сторінки, веб-сайту, буклету чи в іншій запропонованій формі.
8. Познайомтеся з критеріями оцінки вашого звіту.
9. Обговоріть результати роботи в мікрогрупі.
10. Підготуйтеся до захисту веб-квесту.

### **Роль 1. Користувач мережі**

#### ***Завдання***

До обов'язків користувачів мережі входить описати, які етапи побудови інформаційної моделі, які засоби можна використовувати для подання інформаційних моделей. Провести дослідження та представити їх у вигляді діаграм. Вам потрібно буде відповісти на такі запитання:

1. Сформулювати алгоритм побудови інформаційної моделі.
2. Чи обов'язково дотримуватися цього алгоритму?
3. Які є форми подання інформаційних моделей?
4. В яких програмних середовищах будується інформаційна модель?

#### ***Використовуйте для пошуку такі джерела:***

<https://uk.wikipedia.org/wiki> — Портал «Вікіпедія — вільна енциклопедія»

<http://wiki.kspu.kr.ua/index.php> — Вікі КДПУ

<http://bukvar.su/> — Реферати українською

**Форма звіту:** презентація, буклет або веб-сторінка.

### **Роль 2. Фармацевт**

#### ***Завдання***

До обов'язків фармацевта входить користуючись даними джерелами побудувати інформаційну модель *ромашка лікарська*, яку можна використовувати на уроках біології під час вивчення особливостей будови рослин. Крім того розглянути в якому програмному забезпеченні доцільніше будувати інформаційну модель.

Вам потрібно буде відповісти на такі запитання:

1. Описати мету побудови моделі.
2. Вказати ПО і суттєві властивості моделі?
3. Вибрати для цієї моделі форму подання та засіб.

#### ***Використовуйте для пошуку такі джерела:***

<https://uk.wikipedia.org/wiki> — Портал «Вікіпедія — вільна енциклопедія»



<http://agronomist.in.ua/sad/likarski-roslini-ukraini/romashka-likarska-opis-i-likarski-vlastivosti.html><http://www.avast.com>

<http://fitoterapevt.pp.ua/>

**Форма звіту:** презентація, буклет або веб-сторінка.

### **Роль 3. Дизайнер**

Ви графічний дизайнер спеціалізуєтесь на оформленні навколишнього середовища засобами графіки. Працюєте з вивісками, рекламними щитами, плакатами, покажчиками, знаками та схемами, які ми бачимо навколо, а також дбаєте і забезпечує зручність читання необхідної нам інформації, такої як Інтернет-сайти, журнали, газети, листівки, обкладинки книг і дисків, меню в ресторані, каталоги товарів, візитки, а також упаковка продуктів, промтоварів та графічне оформлення вітрин..

#### **Завдання**

Завдання дизайнера—розробити інформаційну модель ромашки лікарської в залежності від того яку графічну форму подання вибере фармацевт..

Вам потрібно буде відповісти на такі запитання:

1. Які засоби можна використовувати для подання інформаційних моделей?
2. Від чого залежить вибір форми подання інформаційної моделі?
3. Яку форму подання доцільно вибрати для інформаційної моделі?

#### **Ресурси для роботи:**

<http://vidminnyk.com/prykladne-programne-zabezpechennja/systemy-obrobky-grafichnyh-zobrazhen/grafichnyj-redaktor-paint>

[http://ua-referat.com/Графічний\\_редактор\\_Paint](http://ua-referat.com/Графічний_редактор_Paint)

<http://www.br.com.ua/>

**Форма звіту:** графічне подання моделі у формі зображення.

**III. Робота учасників веб-квесту над обраними завданнями з використанням ресурсів мережі Інтернет.**

#### **IV. Представлення результатів роботи.**

Виступ учнів з кожної групи. Представлення звіту.

#### **V. Підведення підсумків. Оцінювання учнів.**

Обговорення кожного виступу. Самооцінка та взаємооцінка результатів роботи.

Отже, веб-квест — це формат уроку з орієнтацією на розвиток пізнавальної, дослідницької діяльності учнів, на якому основна частина інформації добувається через ресурси Інтернет. Ця технологія перетворює

інформаційні технології на універсальний інструмент, здатний допомогти в рішенні найрізноманітніших проблем сучасної людини.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Желізняк Л.Д. Технологія „Веб-квест” на уроках інформатики. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/)

2. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/)

3. Кононець Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Наталія Кононець // Педагогічні науки : зб. наук. праць. – Полтава, 2012.– Вип. 54.– С. 76–80.

**І.М. Носаченко**, вчитель інформатики  
Корсунь-Шевченківської гімназії  
Корсунь-Шевченківської районної ради

### ПРАВИЛА ОН-ЛАЙН БЕЗПЕКИ

*Розробка уроку*

**Мета:** розвивати та формувати такі ключові компетентності:

навчальну:

- ☒ вміння здобувати інформацію з різноманітних джерел різними способами, виділяти головне, аналізувати, оцінювати, використовувати на практиці;
- ☒ складати алгоритм навчальної діяльності;
- ☒ здійснювати навчальну діяльність у взаємодії;
- ☒ прогнозувати результат такої діяльності, докладати зусилля до його досягнення;
- ☒ формулювати, висловлювати, доводити власну думку;
- ☒ самонавчання і самоорганізація;
- ☒ здатність навчатися протягом усього життя, підвищувати професійний рівень;

здоров'язберігаючу:

- ☒ здатність зберігати фізичне, соціальне, психічне та духовне здоров'я – своє та інших людей;

соціальну:

- ☒ здатність до співробітництва в групі та команді, мобільність, уміння адаптуватись і визначати особисті цілі та виконувати різні ролі й функції в колективі, планувати, розробляти й реалізовувати соціальні проекти індивідуальних і колективних дій;

- ✍ робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного рішення проблем;
- ✍ уміння визначати й реалізовувати мету комунікації в залежності від обставин;
- ✍ навички публічних виступів;
- ✍ підтримувати взаємини;
- ✍ розв'язувати проблеми в різних життєвих ситуаціях;

загальнокультурну:

- ✍ спроможність аналізувати й оцінювати досягнення національної, європейської та світової науки й культури, орієнтуватися в культурному й духовному контексті сучасного суспільства;
- ✍ знати рідну й іноземні мови, інтерактивно їх використовувати;
- ✍ опанувати моделі толерантної поведінки, створювати умови для конструктивної співпраці в умовах культурних, мовних і релігійних відмінностей між людьми та народами;
- ✍ застосовувати методи самовиховання, орієнтовані на систему загальнолюдських цінностей;

компетентність щодо інформаційних і комунікативних технологій:

- ✍ уміння використовувати джерела інформації, зокрема ІКТ, для власного розвитку;
- ✍ використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, баз даних тощо);
- ✍ технічна компетентність, уміння раціонально використовувати комп'ютер для пошуку, опрацювання й систематизації, зберігання й передавання інформації;
- ✍ оперувати технологіями та знаннями, що задовольняють потреби інформаційного суспільства;

громадянську:

- ✍ здатність орієнтуватися в проблемах суспільно-політичного життя, здійснювати захист своїх громадянських прав та інтересів;
- ✍ взаємодіяти з органами державної влади на користь собі й суспільству;

підприємницьку:

- ✗ співвідносити власні економічні інтереси з наявними матеріальними, трудовими й природними ресурсами, інтересами інших людей та суспільства;
- ✗ бути готовим активно діяти, організовувати власну трудову й підприємницьку діяльність і працю колективу;
- ✗ змінюватись і пристосовуватись до нових потреб ринку праці;
- ✗ оцінювати власні професійні можливості та здібності;
- ✗ складати й реалізувати плани підприємницької діяльності, приймати економічно обґрунтовані рішення;
- ✗ вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- ✗ презентувати інформацію про результати власної економічної діяльності.

**Нестандартний тип уроку:** веб-квест

**Матеріально-технічне оснащення:** комп'ютери, мережа Інтернет, підручники Ривкінд Й. Я. «Інформатика. 10 клас. Рівень стандарту»

**Після проходження веб-квесту учні повинні:**

- мати уявлення про послуги, які надає будь-якому користувачу всевітня мережа Інтернет;
- знати правила етикет-спілкування;
- знати про небезпеки, що їх очікують в Інтернеті;
- ознайомитися з антивірусним, антиспамовим та антишпигунським програмним забезпеченням;
- знати, що призводить до інтернет-залежності і як з цим боротися;
- що потрібно робити, щоб уникнути негативного впливу мережі на психіку людини;
- знати, що таке плагіат, про відповідальність за порушення прав інтелектуальної власності тощо.

**Структура веб-квесту:**

I	Організаційний момент	2 хв.
II	Мотивація веб-квесту	2 хв.
III	Організація роботи у веб-квесті. Створення міні-груп. Розподіл ролей.	1 хв.
IV	Робота учасників веб-квесту над обраними завданнями з	25

	використанням ресурсів мережі Інтернет	хв.
V	Представлення результатів роботи	10 хв.
VI	Підведення підсумків. Оцінювання учнів	2 хв.
VII	Інструктаж щодо виконання домашнього завдання	1 хв.

## ХІД УРОКУ

### I. Організаційний момент.

- Привітання. Перевірка присутніх. Налаштування учнів на урок.
- Повторення правил охорони праці під час роботи на персональному комп'ютері.

### II. Мотивація веб-квесту.

Інтернет — дуже потужний ресурс, який значно полегшує життя та відкриває майже необмежені можливості для самореалізації та саморозвитку кожного, спілкування, навчання, дозвілля. Але разом із тим в Інтернеті приховано досить багато небезпек як для дітей та і для дорослих. Знання цих небезпек дозволить їх уникнути.

*Мета веб-квесту — розглянути найпоширеніші сервіси мережі Інтернет; інтернет-небезпеки, які підстерігають кожного користувача, а також психологічні небезпеки, яким може піддаватися школяр в мережі та дізнатися про сучасні засоби антивірусного, антиспамового програмного забезпечення. Крім того ознайомитися з відповідальністю за порушення прав інтелектуальної власності.*

Учням необхідно виступити в одній із ролей:

**Роль 1.** *Користувач мережі.*

**Роль 2.** *Консультант з програмного забезпечення.*

**Роль 3.** *Юрист.*

**Роль 4.** *Психолог.*

Кожна мінігрупа після проходження веб-квесту повинна відповісти на головне питання веб-квесту: «Як зробити світ Інтернету безпечним для себе і свого комп'ютера».

### III. Організація роботи у веб-квесті. Створення міні-груп. Розподіл ролей.

Для проходження веб-квесту групу необхідно розбити на команди по 3 учні і вибрати для кожної команди відповідну роль. Всі члени команди повинні допомагати один одному. У кожній ролі є свої завдання, які необхідно буде виконати і підготувати звіт про виконану роботу у вказаному в завданнях вигляді.

Завдання веб-квесту є окремими блоками питань, в яких є перелічені інтернет-ресурси, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, що при перегляді сайту учень був вимушений робити підбір матеріалу, виділивши головне з тієї інформації, яку він знаходить.

Після завершення роботи над квестом проводиться захист робіт (звіт) у вигляді поданому до кожної ролі. З кожної команди виступатимуть по одному учасникові. Основні критерії звіту: розуміння завдання, достовірність використаної інформації, творчий підхід.

*Кожен учасник веб-квесту отримує пам'ятку у вигляді алгоритму роботи у веб-квесті, яка допоможе учню організувати свою роботу.*

### **Пам'ятка для учасників веб-квесту**

1. Ознайомтесь з темою і проблемою квесту.
2. Виберіть одну із запропонованих ролей.
3. Ознайомтесь із завданнями своєї ролі.
4. Вивчіть список ресурсів.
5. Складіть план пошуку інформації згідно своєї ролі.
6. Досліджуйте інформаційні ресурси згідно своєї ролі.
7. Оформіть звіт у вигляді мультимедійної презентації, веб-сторінки, веб-сайту, буклету чи в іншій запропонованій формі.
8. Ознайомтесь з критеріями оцінки вашого звіту.
9. Обговоріть результати роботи в мікрогрупі.
10. Підготуйтеся до захисту веб-квесту.

### **Роль 1. КОРИСТУВАЧ МЕРЕЖІ**

#### ***Завдання***

До обов'язків користувачів мережі входить описати, які послуги надає будь-якому користувачу всесвітня мережа Інтернет, чи потрібно дотримуватися правил мережевого етикету. Провести дослідження та представити їх у вигляді діаграм.

***Дайте відповіді на запитання:***

1. Якими послугами мережі Інтернет ви користуєтесь?
2. Сформулювати правила мережевого етикету.
3. Чи обов'язково дотримуватися цих правил?
4. Що буде, якщо не дотримуватися правил мережевого етикету?
5. Чи можна надавати особисту інформацію на різних сайтах? До чого це може призвести?

***Використовуйте для пошуку такі джерела:***

<http://disted.edu.vn.ua/media/bp/html/etusivu.htm> — Портал «Онляндія — безпека дітей в Інтернеті»

<http://www.chl.kiev.ua> — Правила інтернет-безпеки та інтернет-етики для дітей і підлітків

<http://www.youtube.com/watch?v=MfTGJJmDP50&feature=related> — відео про інтернет-безпеку

<http://www.viruslist.com> — Портал інтернет-безпеки

**Форма звіту:** презентація, буклет або веб-сторінка.

## **Роль 2. КОНСУЛЬТАНТ З ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ**

### ***Завдання***

До обов'язків консультанта з програмного забезпечення входить користуючись даними джерелами охарактеризувати найпоширеніші класи комп'ютерних вірусів, описати сучасні засоби антивірусного захисту та порівняти можливості декількох програм. Крім того розглянути і інше програмне забезпечення, яке дозволить убезпечити комп'ютер від інших інтернет-небезпек.

Дайте відповіді на запитання:

1. Описати основні джерела вірусів та ознаки зараження комп'ютера ними.
2. Чи одразу всі ознаки проявляються у разі зараження?
3. Порівняти можливості декількох антивірусних програм, вказати їх переваги та недоліки.
4. Що являє собою антиспамове програмне забезпечення?
5. Як убезпечитися від мережових атак?
6. Які правила треба знати та виконувати, щоб не наражати комп'ютер на небезпеку зараження комп'ютерними вірусами.

### ***Використовуйте для пошуку такі джерела:***

<http://www.kaspersky.ru> — Сайт антивірусної програми Лабораторії Євгенія Касперського;

<http://bezpekainet.blogspot.com/> — Про комп'ютерні віруси, шпигунські програми, інтернет фільтри та антивірусні програми;

<http://www.avast.com> — Антивірусна програма Avast;

<http://www.drweb.com> — Сайт антивірусної програми Dr. Web;

<http://www.lavasoft.com> — Сайт виробника антишпигунської програми Ad-Aware;

<http://www.nospamtoday.com> — Антиспамова програма No Spam Today;

<http://bezpeka.kyivstar.ua/> — Портал інтернет-безпеки;

<http://disted.edu.vn.ua/media/bp/html/etusivu.htm> — Портал «Онляндія – безпека дітей в Інтернеті»;

<http://www.chl.kiev.ua> — Правила інтернет-безпеки та інтернет-етики для дітей і підлітків.

**Форма звіту:** презентація, буклет або веб-сторінка.

### **Роль 3. ЮРИСТ**

Ви юрист, який займається вивченням інформаційного права і інформаційної безпеки.

#### ***Завдання***

Завдання юриста: розглянути правові аспекти інтернет-піратства, порушення авторського права та як правильно розміщувати інформацію в мережі, щоб потім не зіткнутися з плагіатом.

Дайте відповіді на запитання:

1. Чи можна на своєму сайті розміщувати викачані з мережі картинки, тексти, музику?
2. Що таке плагіат?
3. Що таке інтернет-піратство?
4. Що буде, якщо користуватися неліцензійними програмами, викачаними з Інтернету?
5. До яких наслідків може призвести порушення авторських прав?

#### ***Ресурси для роботи:***

<http://www.patent.net.ua> — Відповідальність за порушення прав інтелектуальної власності;

<http://uk.wikipedia.org> — Порушення авторського права;

<http://www.radiosvoboda.org/content/article/24780342.html> i

<http://apo.kiev.ua/index.php> — Комп'ютерне піратство: методи і засоби боротьби;

<http://zakon1.rada.gov.ua> — Конвенція про кіберзлочинність;

<http://zakon.rada.gov.ua> — Про захист суспільної моралі;

<http://www.google.com/intl/uk/goodtoknow> — Поради щодо контролю даних в Інтернеті.

**Форма звіту:** презентація, буклет або веб-сторінка.



## **Роль 4. ПСИХОЛОГ**

Ви — психолог, який займається вивченням інформаційно-психологічної безпеки особи і впливу комп'ютерних технологій на психіку людини.

### ***Завдання***

Психолог повинен знати: у чому виявляється інтернет-залежність, чим небезпечна недостовірною інформація в мережі та що собою представляє кібернасилля.

Дайте відповіді на запитання:

1. Які симптоми інтернет-залежності?
2. Чим Інтернет вабить як засіб "відходу" від реальності?
3. Що потрібно робити, щоб уникнути негативного впливу мережі на психіку людини?
4. Що таке кібер-хуліганство?
5. Що таке кібер-булінг?

### ***Використовуйте для пошуку такі джерела:***

<http://disted.edu.vn.ua/media/bp/html/etusivu.htm> — Портал «Онляндія — безпека дітей в інтернеті»;

<http://uk.wikipedia.org> — енциклопедія;

<http://uk.wikipedia.org/wiki>, <http://www.esc.lviv.ua/internet-zalezhnist-vyhadka-chy-hvoroba/>, [http://tvi.ua/new/2014/04/04/psykholohy\\_pro\\_internet\\_zalezhnist](http://tvi.ua/new/2014/04/04/psykholohy_pro_internet_zalezhnist) — про інтернет-залежність;

<http://netiquette4uth.blogspot.com>,

<http://www.faq->

[www.ru/etiquet\\_internet\\_obschenija.htm](http://www.ru/etiquet_internet_obschenija.htm),

<http://blogosphere.com.ua/2008/07/16/web-etiquette/> — про веб-спілкування;

<http://www.osvita24.com.ua/page/kiberbulling> — про кібер-булінг;

<http://bezpeka.kyivstar.ua> — безпечний інтернет.

**Форма звіту:** презентація, буклет або веб-сторінка.

**IV. Робота учасників веб-квесту над обраними завданнями з використанням ресурсів мережі Інтернет (опорна веб-сторінка веб-квесту <http://webquestkorsun.jimdo.com/> .**

**V. Представлення результатів роботи.**

Виступ учнів з кожної групи. Представлення звіту.

**VI. Підведення підсумків. Оцінювання учнів.**

Обговорення кожного виступу. Самооцінка та взаємооцінка результатів роботи.

Отже, веб-квест — це формат нестандартного уроку з орієнтацією на розвиток пізнавальної, дослідницької діяльності учнів, на якому основна

частина інформації добувається через ресурси Інтернет. Ця технологія перетворює інформаційні технології на універсальний інструмент, здатний допомогти у вирішенні найрізноманітніших проблем сучасної людини.

#### **VI. Домашнє завдання.**

- Фіналізувати свою роботу у веб-квесті, підготуватися до виступу на уроці конференції.
- Готове завдання завантажити на сторінку результатів за адресою <http://rezult-webquest.jimdo.com/> (пароль до доступу редагування сторінки 10klas2014)

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Калюжна М.В. Навички вчителя XXI століття [Електронний ресурс]: [http://englishwebteacher.blogspot.com/2012/06/blog-post\\_12.html](http://englishwebteacher.blogspot.com/2012/06/blog-post_12.html)
2. The 33 Digital Skills Every 21st Century Teacher should Have [Електронний ресурс]: <http://www.educatorstechnology.com/2012/06/33-digital-skills-every-21st-century.html?m=1>

**Т.Є. Юрченко**, вчитель інформатики  
Телепинської загальноосвітньої школи  
I-III ступенів Кам'янської районної ради

## **СТВОРЕННЯ ТА ВЕДЕННЯ ВЛАСНОГО БЛОГУ**

*Розробка уроку*

Мета:

**навчальна:** ознайомити учнів з поняттям блога та його різновидами; розглянути програми для створення та ведення блогів; створити власний блог за допомогою сервісу google - Blogger;

**розвиваюча:** розвивати логічне мислення (вміння аналізувати, виділяти головне, робити узагальнення, висновки), пізнавальну активність та навички групової роботи;

**виховна:** виховати естетичні смаки; формувати особисту відповідальність за результат.

**Тип уроку:** веб - квест

**Тривалість проекту:** 90 хвилин ( 2 уроки )

**Обладнання та наочність:** проектор, мультимедійна дошка, ПК, доступ до мережі Інтернет, картки оцінювання діяльності учнів під час проекту, інструкції з БЖД в комп'ютерному кабінеті та при роботі за ПК.

### **ХІД УРОКУ**

#### **I. Організаційний етап**

1. Перевірка присутності учнів
2. Перевірка готовності до уроку

#### **II. Мотивація навчальної діяльності**

Веб-квест призначений для того, щоб організувати роботу над проектом, який пов'язаний з поняттями веб-технології, веб-дизайн, хмарні технології тощо. Ви поступово будете виконувати завдання й подавати звіти. Проект допоможе інтегрувати веб-технології в навчальний процес, здійснить підтримку навчальних предметів.

Ми вітаємо вас на сторінках веб-квесту!

Бажаємо успіху під час роботи, творчого натхнення та задоволення!

Стрімкий розвиток інформаційних технологій сприяв активному їх впровадженню в навчальний процес, змінюючи форми, методи та технології

підготовки. Усе це зумовило розвиток інноваційних процесів в освітній практиці і висунуло проблему використання відповідних інновацій у навчальному процесі.

Робота над проектом сприятиме більш успішному навчанню дітей, формуванню як предметних, так і ключових компетентностей, а також всебічному розвитку школярів. Підтримка навчальних предметів дає змогу інтегрувати веб-технології в учбовий процес.

### **III. Постановка завдання**

Завдання веб-квесту - питання, на які потрібно знайти відповідь в межах самостійного дослідження, на основі яких підсумковий результат має бути досягнутий.

Основними завданнями даного Веб-квесту є:

- 1) Пошук та систематизація інформації та трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел по темі "Веб-технології, технології ВЕБ 2.0";
- 2) Використання технологій Веб-2.0 при вивченні предметів шкільного курсу;
- 3) Розробка структури та дизайну блогу;
- 4) Створення матеріалів для блогу;
- 5) Доопрацювання отриманих матеріалів та захист створеного проекту

Проект короткостроковий, учасники проекту поступово виконують завдання та подають звіти про отримані результати. Таким чином, крок за кроком, ми наблизимось до поставленої мети та як результат проекту кожна група представить створений блог та здійснить захист виконаної роботи.

### **IV. Розподіл ролей Перший етап роботи**

Перший етап роботи - це груповий етап.

Для того, щоб продуктивно працювати в проекті необхідно виконати деяку підготовку до роботи.

**На цьому етапі ви повинні:**

1. Об'єднатися в групи (1 – 4 особи в кожній групі)
2. Обрати назву для групи

3. Кожна група створює свій власний блог на сервісі Google. (Назва блогу Телепинська загальноосвітня школа. Квест. Група ... »)  
<http://it-specjalist.com.ua/google-tools/stvorennya-blohu-blogger.html> (створення блогу)

4. Розглянути запропоновані ролі та розподілити їх між собою. При виконанні деяких завдань вам прийдеться міняти ролі. Завдання ви будете отримувати поступово. Після кожного виконаного завдання на сайті буде представлений звіт кожної групи.

### **Адміністратор**

Це не просто роль, а це велика відповідальність за результат роботи всієї групи, тому що ти повинен:

1. Скоординувати та організувати роботу всієї групи
2. Бути в курсі роботи кожного члена групи
3. Адмініструвати створення блогу
4. Взяти на себе відповідальність за результат роботи всієї команди
5. Побувати на місці кожного з учасників групи

**Адміністратор повинен:**

1. Дізнатися хто такі блогери?
2. Для чого необхідні блогери?

- 1) <http://electric.org.ua/old/my/job4blogger.html>
- 2) <http://cityplan.in.ua/page/view/39>

3. Для звіту створити буклет за допомогою **Microsoft Publisher**

### **Технолог**

Ця роль не менш відповідальна, бо тобі необхідно знати і володіти усіма веб - технологіями, потрібними для успішної роботи групи. Ти - першопроходець. Ти головний з точки зору технічного спеціаліста, тому ти повинен:

1. **Ознайомитись з поняттям блога та його різновидами**

- 1) <https://uk.wikipedia.org/wiki/Блог>
- 2) <https://sites.google.com/site/voloshinolen/distancijnij-kurs-it-individualnoie-ta-kolektivnoie-komunikacii/urok-3>

2. **Розібратись самостійно та навчити й показати кожному члену групи як створити блог**

- 1) <https://www.youtube.com/watch?v=c3duof8GoeM>
- 2) <https://www.youtube.com/watch?v=oSM5-zyiqIc>
- 3) <https://www.youtube.com/watch?v=EAGy39xRPXQ>
- 4) <https://www.youtube.com/watch?v=5dfxwoYMTBs>

**3. Проконтролювати виконання поставлених завдань кожним членом групи**

**4. Для звіту створити буклет за допомогою Microsoft Publisher**

### **Дизайнер**

Це дуже цікава та відповідальна роль, бо саме веб-сайт стане візитівкою вашої групи, саме веб-сайт стане відображенням всієї роботи, яку виконала група.

- Від тебе вимагається аналіз всіх можливих варіантів використання - автоматизованих сервісів Інтернету для створення веб-сторінок, та вибір оптимального для того, щоб представити свою роботу в найкращому вигляді.

**Дизайнер повинен:**

- 1. Ознайомитись зі структура блогу**
- 2. Дізнатися, які основні напрямки та тенденції сучасного веб-дизайну**

- 1) <http://glossary.starbasic.net/index.php?title=Веб-дизайн>
- 2) <https://www.youtube.com/watch?v=hMSwb9hGfLw>

**3. Для звіту створити буклет за допомогою Microsoft Publisher**

### **Педагог**

Оскільки на веб-квест - це освітній проект, то як результат роботи ви повинні продемонструвати всі отримані знання, застосовуючи їх в навчальному процесі. І тому ролі педагога зможе опинитись кожен з вас, коли буде демонструвати можливості веб-сервісів та застосування цих можливостей при вивченні навчальних предметів.

Це не означає, що ти повинен володіти психологією та педагогікою, але ти повинен продемонструвати, що отримані тобою знання дають безліч можливостей покращити процес навчання, зробити його більш цікавим та доступним.

Це буде як результат роботи цілої команди та кожного особисто. Матеріали, створені тобою можна буде застосувати під час навчання та оволодіння новими знаннями.

Твоя задача - продемонструвати всі ті можливості, які тебе зацікавили та які ти вивчав.

**Педагог повинен:**

**1. Ознайомитись з термінологією та основними датами блогу**

1) <https://uk.wikipedia.org/wiki/Блог>

**2. Для звіту створити буклет за допомогою Microsoft Publisher**

**Журналіст**

В цій відповідальній ролі побуває кожен з вас, бо кожен буде готувати статтю.

Тобі необхідно скласти враження розумного, ерудованого, здатного до узагальнення та обгрунтування отриманого матеріалу людини, здатного вміти бачити деталі; виділяти нюанси; вміти зацікавити читачів.

Для когось це буде перша проба пера, для когось це буде цікавою та повчальною практикою

Перш за все ти повинен вміти думати і працювати з інформацією - знаходити, відбирати, вивчати, аналізувати, порівнювати й оцінювати факти, виходячи з власного світогляду.

Ти повинен бути оперативним, об'єктивним, передавати інформацію, не нав'язуючи аудиторії особистої точки зору. Важливо вміти в потоці інформації виділити головне, знайти пояснення фактам, висловити свої думки точно і зрозуміло.

**Журналіст повинен:**

**1. Ознайомитись з принципами публікації у блозі**

1) <http://naub.oa.edu.ua/wp-content/uploads/2012/01/naub.-Публікація-наукової-статті.-Пам'ятка-.pdf>

2) [https://ua.wikimedia.org/wiki/Принципи\\_публікації\\_у\\_блозі](https://ua.wikimedia.org/wiki/Принципи_публікації_у_блозі)

3) <https://www.youtube.com/watch?v=2lEgWdlAPWs>

4) <https://www.youtube.com/watch?v=0xh0yrNvu9E>

**2. Для звіту створити буклет за допомогою Microsoft Publisher**

**Другий етап роботи**

**Другий етап роботи - це рольовий**

На цьому етапі ви повинні:

1. Виконати завдання відповідно з отриманим ролям
2. Підготувати матеріал для створення блогу

3. Розмістити матеріал на блозі: кожна група розміщує на блозі звіти про виконану роботу, тобто розроблені бюлетені

### **Третій етап роботи**

Третій етап роботи - це знову груповий етап

На цьому етапі ви повинні:

1. Підготуватись до захисту проекту
2. Захистити виконаний проект:
  - А) кожна група демонструє створений бюлетень
  - Б) кожна група демонструє розміщену публікацію на блозі

### **V. Підбиття підсумків уроку**

Виставлення оцінок за проект

### **VI. Домашнє завдання**

1. Завдання за підручником.
2. Складіть кросворд за темою уроку.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Калюжна М.В. Навички вчителя XXI століття [Електронний ресурс]: [http://englishwebteacher.blogspot.com/2012/06/blog-post\\_12.html](http://englishwebteacher.blogspot.com/2012/06/blog-post_12.html)
2. The 33 Digital Skills Every 21st Century Teacher should Have [Електронний ресурс]: <http://www.educatorstechnology.com/2012/06/33-digital-skills-every-21st-century.html?m=1>
3. Elizabeth Huergo. [Електронний ресурс]: <http://dailyledventures.com/index.php/2012/12/09/elizabeth/>
4. Гончаренко Н.М. Зміна особистісних характеристик під впливом мультимедійних технологій: матеріали Міжнар.наук.-практ. конф. (Київ, 6—7 грудня 2012р.) [Електронний ресурс]: <http://iitzo.gov.ua/mizhnarodna-naukovo-praktychna-konferentsiya-innovatsijni-tehnolohiji-navchannya-obdarovanoji-molodi>

Видання підготовлено до друку та віддруковано  
редакційно-видавничим відділом КНЗ «ЧОППОПП ЧОР»  
Зам. № 1464 Тираж 100 пр.  
18003, Черкаси, вул. Бидгощська, 38/1