

ПЕДАГОГІКА

УДК 37.016:004

*Леся Паршукова*

*(Умань)*

## **КВЕСТ –ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ**

***Анотація:** В статті розглянуто методи, що використовуються вчителем інформатики для підвищення ефективності роботи учнів, розвивають їх творчі здібності та дозволяють вчителю здійснювати творчий підхід до організації уроку. Описано методику підготовки та проведення квестів з використанням інформаційних ресурсів та їх інтеграцію в навчальний процес.*

***Ключові слова:** пізнавальна активність, процес навчання, урок інформатики, квест-технології, ігрові технології*

***Abstract:** In the article the methods used by science teachers to improve the performance of pupils develop their creativity and allow teachers to implement creative approach to the lesson. The method of preparation and quests using information resources and their integration into the educational process*

***Key words:** cognitive activity, learning, lesson science, technology quest, game technology*

Інформаційний розвиток суспільства змушує вчителя поєднувати традиційні засоби навчання та нові інформаційні технології. Виникає необхідність підтримувати пізнавальну активність учнів під час навчальної діяльності використанням інтерактивних засобів, мультимедійної техніки протягом всього уроку. Засобом розвитку пізнавальних здібностей учнів є вмiле застосування таких методів і прийомів, які забезпечують високу активність учнів у навчальному пізнанні.

Методи і прийоми активізації, що їх застосовує вчитель, повинні враховувати рівень пізнавальних здібностей учнів, бо непосильні завдання можуть підірвати віру учнів у свої сили і не дадуть позитивного ефекту. Свої

знання та досвід вчитель повинен поєднувати з використанням ігрових технік, квестів, спільної роботи з документами та веденням блогу, щоб отримати високі результати засвоєння знань учнів[1,с. 34].

Новою формою проведення уроків з поєднанням різних елементів мотивації навчальної діяльності та ІКТ є квести. Один квест можна розробити на цілу тему і в рамках одного уроку працювати над певним завданням, що триматиме дитячу увагу та цікавість до завершення квесту (теми), адже дітям подобається виконувати завдання в рамках певного сюжету.

У зв'язку з швидкими темпами розвитку ІКТ-технологій та процесом переходу до інформаційного суспільства перед системою освіти постає нове завдання: розробити технології, які забезпечили б формування в учнів умінь вчитися, оперувати і управляти інформацією, швидко приймати рішення та якісно організовувати свою інформаційну діяльність.

Крім того, Інтернет (соціальні мережі, онлайн-ігри, Інтернет-серфінг) та комп'ютерні технології стають невід'ємною частиною життя сучасного школяра. Це призводить до обмеження кола інтересів дітей та зниження рівня їх пізнавальної активності. Особливої актуальності набуває проблема створення умов та використання інноваційних форм навчання на уроках інформатики.

Вчитель повинен поєднати засвоєння теоретичного матеріалу та формування нових вмінь і навичок таким чином, щоб пізнавальна активність учнів була на високому рівні. Методи, що використовуються вчителем, повинні підвищувати ефективність самостійної роботи учнів, розвивати їх творчі здібності та дозволяти вчителю здійснювати творчий підхід до організації уроків.

Квест-технології з використанням інформаційних ресурсів та інтегруючи їх в навчальний процес, допомагають ефективно розв'язувати ряд педагогічних проблем:

- ✓ отримання знань та їх інтеграція в свою систему знань;
- ✓ уточнення та розширення понять;
- ✓ підвищення мотивації до самоосвіти;

- ✓ реалізація креативного потенціалу;
- ✓ розвиток навичок спілкування при роботі в команді;
- ✓ активізація найменш зацікавлених учнів.

Переваги використання в роботі квест-технології:

- ✓ квести – це командні ігри, де більшість завдань просто неможливо виконати без допомоги команди. А це сприяє згуртуванню учнівського колективу;
- ✓ у квесті поєднуються елементи навчання і відпочинку (вчуся граючи);
- ✓ можливість з користю провести час (придбати нові знання, досвід і відпочити);
- ✓ необхідно проявляти винахідливість, тренувати пам'ять і увагу, проявляти кмітливість і метикуватість;
- ✓ квест підтримує навчання на рівні мислення, аналізу, синтезу, оцінки.

Для проведення інформатичного квесту вчитель повинен обрати тему, під час вивчення якої в учнів виникають труднощі, таким чином в ігровій формі, він зможе мотивувати учнів до її вивчення. Використовуючи квест, можна організувати повторення вивченого матеріалу з навчальної теми або за рік. Обираючи тип квесту потрібно звертати увагу на вік учнів: початкова школа – краще живий квест; середня школа – квест-змагання; старша школа – квест по типу «метод проектів». При розробці квесту з інформатики вчителю необхідно звертати увагу на такі елементи:

- ✓ сюжет повинен бути ігровий, інтригуючий, цікавий, незвичайний, зрозумілий учням, певної вікової категорії, бути домінуючою темою усіх завдань;
- ✓ завдання повинні бути на ускладнений пошук, який здійснюється більше ніж у два кроки. Завдання даються в незвичайній формі – загадка, ребус, пазл, хмара слів, QR-код, зашифроване послання, колаж, вживання в роль та інше;

✓ для представлення результатів виконання завдання використовуйте сучасні Інтернет-сервіси;

✓ учням повинен бути представлений список ролей (від двох і більше), від імені яких вони можуть виконати завдання, для кожної ролі необхідно прописати чіткий план роботи і конкретні завдання.

✓ заздалегідь продуманий дизайн класу інформатики, розміщено всі необхідні елементи для втілення квесту;

✓ для квесту по типу «метод проектів» бажано, щоб діти самі брали активну участь у створенні елементів квесту та оформленні кабінету.

Квест-технології є активною формою навчального заняття.

При плануванні уроків інформатики з використанням квест-технологій обов'язково необхідно врахувати:

✓ комп'ютерне та мультимедійне обладнання, яке ви зможете використати;

✓ програмне забезпечення;

✓ рівень володіння комп'ютерною технікою учнів;

✓ можливості учнів використовувати комп'ютерні технології вдома[2,с.56].

Зміст та структуру уроків з елементами квест-технологій вчитель повинен планувати відповідно обраної теми. Для цього необхідно об'єктивно оцінити вміння учнів працювати з комп'ютерною технікою, користуватися браузером, пошуковою системою, програмами офісного пакету OpenOffice та знання правил безпечного використання Інтернет-ресурсів.

Квест-технології можна використовувати у таких типах уроків, як: засвоєння нових знань, формування знань та умінь, застосування знань та умінь, а також узагальнення знань умінь та навичок.

При плануванні квесту на уроці інформатики вчитель повинен першим етапом створити цікавий сюжет в рамках якого, учням необхідно буде виконувати логічні завдання. Сюжет повинен бути не дуже заплутаним, але

цікавим. Його можна побудувати на основі легенди або казкової історії, у вигляді мандрівки чи взяти за основу міф[3,с.124].

Також необхідно пам'ятати, що проведення квесту потребує дотримання правил техніки безпеки і гігієни праці, дотримання санітарних і вікових норм роботи учнів за комп'ютером, дотримання методичних і психологічних рекомендацій щодо організації навчально-виховного процесу з інформатики.

Основною роллю квест-технологій є підвищення інтересу до предмету, активності під час навчального процесу на уроці, а також кращому засвоєнню учнями нової теми.

### **ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА**

1. Головіна Л.М. Активізація пізнавальної діяльності учнів. - М.: Проспект, 2003. - 242 с.
2. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: Збірник наукових праць. Наукові записки Рівенського державного гуманітарного університету. Випуск 7 (50). – Рівне: РДГУ, 2013. – 168с.
3. Пометун О. І. та ін. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. За ред. О. І. Пометун. – К.: Видавництво А.С.К., 2004. — 192 с.

## **Відомості про авторів**

Паршукова Леся Миколаївна – старший викладач кафедри інформатики та ІКТ Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини; тел. (068)3936372; [plm77@ukr.net](mailto:plm77@ukr.net); сертифікат ТАК; про конференцію дізналась від колег