

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Педагогічний факультет
Кафедра філології

**ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТУ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ
КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ
ШКОЛЯРІВ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 401 групи

Спеціальності 013 Початкова освіта

Спеціалізація: дитяча психологія

Освітньо-професійної (наукової)

програми Початкова освіта

Варзар Юлія Юріївна

Керівник к.пед.н., доцент Мельничук Ю.Ю

Рецензент к.пед.н., доцент Денисенко В.В.

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	Ошибка! Закладка не определена.
РОЗДІЛ 1. МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТУ ЯК ЗАСОБУ НАВЧАННЯ	7
1.1. Різноманітність форм квесту	7
1.2. Застосування ігрових прийомів у формуванні комунікативної компетентності молодших школярів	14
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТУ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ.....	21
2.1. Використання веб-квестів у практиці загальних закладів середньої освіти	21
2.2. Структура уроку веб-квесту	33
ВИСНОВКИ	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	43
ДОДАТКИ.....	50
Додаток А. Розробка уроку з української мови.....	50
Додаток Б. Кодекс академічної доброчесності.....	55
Додаток В. Перевірка кваліфікаційної роботи на плагіат.....	56

ВСТУП

Сучасні вітчизняні суспільні реалії, з одного боку, свідчать про прагнення значної частини молоді втекти у віртуальний простір і зниження її участі у реальному спілкуванні, а з іншого - підкреслює важливість міжособистісного спілкування в різних сферах людського життя. Це вимагає від науковців і педагогів-практиків упровадження нових підходів, форм і методів навчально-виховної діяльності, які б відповідали потребам розвитку комунікативної компетентності особистості та сприяння їх самореалізації в особистому та громадському житті. Основи спілкування людини закладаються в дитинстві і важливе місце в цьому процесі займає школа. Сучасні вимоги та реформи суспільства в галузі національної системи освіти зміщують акцент зі знаннєвої на компетентісну парадигму, в тому числі у початковій школі. Чільне місце серед міжпредметних компетентностей належить комунікативній компетентності, яка є метою та засобом навчальної діяльності учнів початкових класів і формується в результаті систематичної навчальної роботи із застосуванням різноманітних засобів. Її набуття, з одного боку, готує дітей до активного спілкування та взаємодії у сім'ях, школах та широкому суспільстві, а з іншого, є основою для успішної участі у реалізації освітнього процесу в школі. Розкриття передумов формування комунікативної компетентності учнів молодших класів є важливою запорукою цього процесу. Вчителі початкових класів відіграють головну роль у формуванні комунікативної компетентності учнів. У зв'язку з цим важливим питанням є вивчення початкового рівня розвитку навичок спілкування учнів, їх розуміння проблем у цій галузі, використовуючи відповідні форми, методи та інструменти.

У межах нової освітньої парадигми системно-діяльнісного навчання першочерговим завданням є загальний розвиток особистості учня, його рефлексивних здібностей та самостійності у прийнятті

рішень. За таких обставин пізнавальний інтерес стає потужним засобом активізації навчального процесу, а використання інноваційних нових освітніх технологій у навчанні стає найважливішим інструментом. До числа інновацій в освітньому процесі ми можемо сміливо віднести квест-технологію. В умовах широкого використання Інтернету та різноманітних технологій комунікації уживання на уроках веб-квесту має великий пізнавальний потенціал.

Найхарактернішою ознакою такого способу пізнання є те, що учні самі стають активними співтворцями навчального процесу. Кожен школяр бере участь у колективній та груповій співпраці. Учень і вчитель стають рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчально-виховного процесу.

В контексті розробки нових освітніх технологій особливі позиції займають квест-технології, які є засобом наближення учнів до реального життя та залучення до вирішення конкретних завдань у міжособистісному та навчальному спілкуванні та співпраці.

Використання квест-технології в освітньому процесі знаходить своє відображення у вирішенні ряду теоретичних та прикладних завдань, пов'язаних із наступним: визначення психолого-педагогічної основи розвитку професійних здібностей викладачів (О.Гура, І.Зимня, Н.Кузьміна, В.Сластьонін та інші.); виявленням особливостей використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі (Р. Гуревич, А. Кучай, А. Панфілова та інші). Питання підготовки вчителя до різних видів навчальної діяльності приділено увагу в таких працях: (А. Капська, О. Пехота).

Питання використання квест-технології в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: (Я. Биховський, Г.Воробйов, О. Гапєєва , Д. Грабчак, М. Гриневич, Л. Желізняк, Л.Іванова, Б. Додж, Т. Марч, М. Андрєєва, О. Багузіна, С. Іць, Н.Кононець, С. Напалков, Г. Шаматонова, О. Шевцова та інші).

Актуальність теми «Використання квесту як засобу формування комунікативної компетентності молодших школярів» полягає в тому, що сьогодні важливою стадією процесу реформування традиційної освіти в контексті глобалізації є широке й ефективне впровадження інноваційних методик в освітній процес, оскільки вони допомагають підвищити його якість та зацікавленість учнів та педагогів. Незважаючи на те, що ігрові технології дедалі більше використовуються сьогодні у загальноосвітніх і вищих навчальних закладах, квест залишається не досить вживаною і методично недостатньо розробленою освітньою технологією.

Об'єкт дослідження: процес формування комунікативної компетентності молодших школярів.

Предмет дослідження: квест як засіб формування комунікативної компетентності молодших школярів.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати використання квесту як засобу формування комунікативної компетентності молодших школярів.

У відповідності до поставленої мети визначено такі **завдання дослідження:**

- 1) проаналізувати різноманітність форм квесту;
- 2) дати характеристику застосування ігрових прийомів у формуванні комунікативної компетентності молодших школярів;
- 3) простежити питання використання веб-квестів у практиці загальних середніх закладів освіти;
- 4) проаналізувати структуру веб-квесту.

Комплексний підхід до дослідження предмета зумовив логіку використання таких **методів**, як бібліографічний, інформаційний, джерелознавчий, системний.

Практичне значення дослідження обумовлюється визначенням квеста як засобу формування комунікативної компетентності молодших

школярів. Результати дослідження можуть бути використані в освітньому процесі і представлені в інноваційній формі.

Апробація. Результати дослідження обговорювалися на засіданнях кафедри філології та були висвітлені в статті «Методика використання квесту як засобу формування комунікативної компетентності молодших школярів», що надрукована в збірнику статей «Лінгводидактична підготовка та професійний розвиток сучасного вчителя початкової школи».

РОЗДІЛ 1. МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТУ ЯК ЗАСОБУ НАВЧАННЯ

1.1. Різноманітність форм квесту

Модернізація сучасного освітнього процесу в навчальних закладах визначається впровадженням інноваційних форм та методів співпраці з дітьми. Під впливом зовнішніх та внутрішніх чинників учні активно формують свій світогляд, Я-концепцію та моральні цінності. Усі ці передумови - це потреба у вихованні національних та культурних особливостей учнів, які у недалекому майбутньому будуть творити українську історію. Важливо, щоб вони не тільки любили Україну, а, насамперед, відчували себе українцями, були справжніми патріотами, спілкувались українською мовою, вивчали історію свого народу, зберігали традиції та розвивали українську культуру. З огляду наукових праць сучасних дослідників (О.Мішагіна, М.Кадемія, О.Ільченко, І.Сокол), найбільше вони звертають увагу на виховний потенціал квесту та активно рекомендують впроваджувати його у навчальний процес.

Квест – це популярна форма гри серед дітей та молоді. Вони мають неабиякий творчий потенціал. Їх можна створювати на основі минулого: героїчного, історичного, пригодницького, а також за допомогою комп'ютерної гри, літературного твору, а ще вони можуть бути класичними, тобто з використанням листів, карт. Мета квестів - «розшифрувати» або відгадати, знайти певні місця на будь-яких окремих територіях (школи, музеї, вулиці, міста), де потрібно буде виконати певні дії та отримати підказки (інструкції, коди) для виконання наступного завдання. У такому «зашифрованому» місці гравець

знайшовши ще одну підказку, продовжує пошук. Така гра забезпечує швидке, якісне виконання певних завдань, яке стояло перед дітьми, і в кінцевому результаті команда досягає певної цілі, у результаті чого отримує приз. Підлітки дуже люблять квести, тому що вони є дуже цікавими, захоплюючими, оскільки вони активізують знання, вміння та навички дітей.

Існує дві форми веб-квестів:

- «closesystem», у якій інформація міститься в рамках одного веб-сайту й не виходить за його межі;
- «opensystem», де школярі мають самостійно знайти матеріал для виконання завдання, користуючись порадами наставника та списком рекомендованих джерел.

Серед деяких класифікацій квесту найдосконалішою вважають саме ту класифікацію, за якою педагогічні технології об'єднанні за інструментально значущими та різноманітними системними ознаками.

І. М. Дичківська, відповідно до сукупності педагогічних технологій, розрізняє їх за такими критеріями:

1. За рівнем застосування: предметні (призначені для вдосконалення викладання окремих предметів); локальні й модульні (передбачають часткові зміни педагогічних явищ); загальнопедагогічні (стосуються загальних засад освітніх процесів).

2. За провідним чинником психічного розвитку: соціогенні (переважають соціальні чинники); психогенні (провідна роль належить психічним чинникам); біогенні (провідна роль належить біологічним чинникам).

3. За філософською основою: наукові й релігійні; гуманістичні й антигуманні; матеріалістичні та ідеалістичні; антропософські й теософські (засновані на вченнях про всезагальний абсолют) діалектичні й метафізичні; вільного виховання та примусу тощо.

4. За науковою концепцією засвоєння досвіду: біхевіористські (за основу взято теорію научіння); асоціативно-рефлекторні; розвивальні (ґрунтуються на теорії розвитку здібностей);

5. За ставленням до дитини: особистісно орієнтовані; авторитарні; дидактоцентристські;

6. За типом організації та управління пізнавальною діяльністю: ігрові, діалогові, тренінгові технології комп'ютерні, структурно-логічні; інтеграційні.

7. За орієнтацією на особистісні структури: емоційно-художні й емоційно-моральні (формування сфери естетичних і моральних відносин); інформаційні (формування знань, умінь, навичок); технології саморозвитку (формування самокерованих механізмів особистості); операційні (формування способів розумових дій; прикладні (формування дієво-практичної сфери); евристичні (розвиток творчих здібностей).

Крім того, узагальнюючи різні підходи до класифікацій проєктів та аналізуючи науково-педагогічну літературу, розроблена узагальнювальна класифікація квестів, а саме за інструментально - значущими ознаками та різноманітними системними :

1. За формою проведення вони поділяються на такі види:

- веб-квести, які спрямовані на аналіз і пошук веб-ресурсів, створення веб-продукту;
- QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів;
- медіаквести;
- квести на природі;
- комбіновані комп'ютерні ігри-квести - це один з жанрів комп'ютерних ігор, що являє собою інтерактивну історію з головним героєм.

2. За режимом проведення поділяються:

- у реальному режимі;
- у віртуальному режимі;

– у комбінованому режимі.

3. Квести поділяються за терміном реалізації:

– короткострокові (саме в них поглиблюються знання і вони можуть бути розраховані на один-три уроки);

– довгострокові (поглиблюються знання і можуть бути розраховані на семестр або навчальний рік).

4. За формою роботи вони можуть бути: групові; індивідуальні.

5. За технічною платформою поділяються:

– форуми;

– віртуальні щоденники й журнали;

– сайти;

– Google-групи;

– вікі-сторінки;

– соціальні мережі.

6. Квести розрізняють за структурою сюжетів – це лінійні, нелінійні, кільцеві.

7. За предметним змістом квести є:

– моноквест; веб

– міжпредметний квест.

8. За середовищем та інформаційною освітою:

– віртуальне освітнє середовище;

– традиційне освітнє середовище.

9. За перевагою учнівської діяльності:

– творчий;

– дослідницький;

– інформаційний;

– пошуковий;

– ігровий квест;

– рольовий.

10. За типом завдань (за класифікацією Т.Марча та Б.Доджа)

«переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання» [9];

- будь-які аспекти дослідження особистості під час самопізнання;
- «компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури» [9];

- розробка плану або проєкту на основі заданих умов;

- пошук і систематизація інформації під час аналітичного завдання;

- «детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів» [9];

- виконання творчого завдання в певному жанрі – створення вірша, п'єси, відеоролика, пісні;

- знаходження рішення з гострої проблеми, досягнення консенсусу;

- об'єктивна оцінка та обґрунтування певної позиції;

- «журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації» [9] (поділ на суб'єктивні думки і доказові факти);

- ведення дискусії, переконання опонентів або нейтрально налаштованих осіб;

- «наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел».[9]

Слід зазначити, що квест може бути класифікований за кількома параметрами одночасно, не дивлячись на те, що це один і той самий вид діяльності.

Ця класифікація дає змогу підготувати вчителів до впровадження квест-технологій.

На сьогодні відбулися значні зміни в системі освіти, особливо зріс розвиток сучасного інформаційного суспільства, що в умовах

інформатизації, модернізації вимагає всебічного та різнопланового використання інформаційних технологій. Особливо широке й ефективне впровадження інноваційних методик в освітній процес допомагає підвищити його якість, зацікавленість учнів та викладачів, є важливим етапом у процесі реформування традиційної системи освіти. Однією із таких методик, яка саме вчить знаходити потрібну інформацію, а також вирішувати поставлені завдання, піддавати її аналізу, є методика веб-квестів. Веб-квест – це форма уроку, орієнтована на розвиток пізнавальної та пошукової діяльності учнів, значна частина якої реалізується за допомогою Інтернет-ресурсів.

Веб-квест містить такі основні елементи:

- вступ, у якому обов'язково вказуються терміни проведення роботи і надається вихідна ситуація або завдання;
- посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для веб-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів;
- поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками тощо;
- висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок.

«Розпочинаємо з того, що на першому етапі учитель проводить підготовчу роботу, знайомить учнів із темою, формулює основну проблему» [16].

Щодо завдань веб-квеста, то це окремі блоки питань і переліки посилань в Інтернеті, де можна отримати необхідну інформацію. Поставити запитання слід так, щоб, відкриваючи сайт, учні розуміли

принципи добірки матеріалу, тобто вибирали головне з усієї знайденої інформації. Цей етап пошуку в Інтернеті має найбільший потенціал для розвитку: під час пошуку відповідей на запитання вдосконалюється критичне мислення, уміння аналізувати, порівнювати, абстрактно мислити. Вчителі можуть контролювати процес, надаючи списки питань, приклади завдань та графіки.

Наступним етапом є оформлення результатів, де здійснюється осмислення вже проведеного дослідження. Ця робота передбачає вибір відповідної інформації та представлення її у вигляді слайдів, брошур, анімацій, плакатів чи фото звітів. Результати роботи над веб-квестами можна провести у вигляді конференції, щоб учні мали можливість показати свою фактично зроблену роботу або власний практичний доробок. Результати веб-квеста для звіту можуть мати різні форми: бази даних; діалоги, історія чи моделі для наслідування; веб-файл, що містить аналіз неоднозначностей, може надавати посилання на основні статті та заохочувати користувачів додавати власні коментарі або не погодитися з авторами; проведення псевдо-інтерв'ю з експертом протягом заняття або публікація його у мережі. На цьому етапі розвиваються такі риси особистості, як почуття відповідальності за виконану роботу, самокритичність, взаємодопомога та уміння виступати. Можна практикувати розміщення результатів роботи над веб-запитами на спеціальному веб-сайті в Інтернеті, щоб досягти трьох цілей: діти мають розуміти, що завдання є матеріальним та високотехнологічним; вони повинні зацікавити аудиторію результатами роботи, у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

І кінцевим результатом, тобто завершальним етапом, є оцінка, але для веб-квесту обов'язковим є попереднє (перед початком роботи) повідомлення його принципів.

Кожна робота може бути оцінена за різними критеріями (доцільне розкриття певної теми, оригінальність, визначення часу певної

презентації та інше). Виставляючи оцінку, учитель підводить підсумки досвіду, який отримав учень під час виконання самостійної роботи, використовуючи технологію веб-квест. Логічним у завданнях з деяких тем є включення риторичних питань до заключної частини, які стимулюватимуть активність пошукової роботи.

Отже, «веб-квест – одна із найбільш ефективних моделей використання Інтернету в освітньому процесі. Учитель перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку й обробки інформації. Така діяльність перетворює учнів на активних суб'єктів навчальної діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але й відповідальність за результати цієї діяльності та їх презентацію. Ця методика є сучасною та перспективною, має ряд переваг, заслуговує на широке впровадження в освітній процес» [4].

1.2. Застосування ігрових прийомів у формуванні комунікативної компетентності молодших школярів

Основи спілкування людини закладаються в дитинстві і саме школі належить чільне місце у цьому процесі. Також чільне місце серед міжпредметних компетентностей належить комунікативній компетентності, яка є метою та засобом у навчальній діяльності молодших школярів і формується в результаті систематичної навчальної роботи. Я гадаю, що її набуття, з одного боку, передбачає підготовку дітей до активної комунікативної взаємодії в сім'ї, школі, соціумі, а з іншого боку, є основою для успішної участі у реалізації освітнього процесу в школі. Розкриття передумов формування комунікативної компетентності молодших школярів є важливою запорукою цього процесу. Саме головну роль у формуванні комунікативної

компетентності учнів початкової школи відіграє вчитель. У зв'язку з цим важливим питанням є вивчення педагогом початкового рівня розвитку комунікативної компетентності учнів першого класу, усвідомлення ним проблем, які лежать у цій сфері, використання відповідних форм, методів і засобів роботи.

У результаті аналізу Державних вимог до рівня загальноосвітньої підготовки учнів виокремлено низку комунікативних компетентностей (умінь), які мають бути сформовані в учнів молодшого шкільного віку, серед них основні такі: вміти слухати й чути мовлення вчителя; вміти сприймати і розуміти мовні одиниці (текст) різного рівня складності; вміти передавати основний зміст прочитаного, побаченого або почутого; вміти сприймати і будувати діалог, обмінюватися репліками зі співрозмовниками з урахуванням ситуації; мати уявлення про правила співжиття та взаємодію людей у родині, колективі, суспільстві; дотримуватися правил етикету під час спілкування, виявляти повагу до співрозмовника, толерантність під час обговорення прочитаного (прослуханого) твору; розуміти значення мови в житті кожного народу, української мови як державної; вміти орієнтуватися в навколишньому середовищі та встановлювати елементарні комунікативні контакти (вітання і прощання, знайомство, висловлювання вдячності і вибачення) з однолітками і дорослими під час виконання тих чи інших соціальних ролей у різних життєвих ситуаціях; робити запит щодо нової інформації, ставити співрозмовникові запитання різних типів з метою з'ясування або уточнення певної інформації у процесі спілкування і відповідати на подібні запитання; висловлювати емоції (радість, захоплення, подив, згоду, незгоду, сумнів) у зв'язку з почутим від співрозмовника; контролювати власні емоції; знати правила поведінки у конфліктних ситуаціях і застосовувати правила розв'язання конфліктів, зокрема узгоджувати власні потреби з потребами інших людей; вміти колективно та індивідуально інсценізувати художні твори, життєві ситуації; вміти

здійснювати простий пошук інформації в Інтернет, отримувати та надсилати електронні листи; мати уявлення про мову музики та мову образотворчого мистецтва; застосовувати у спілкуванні найпростіші поняття і терміни щодо синтетичних мистецтв тощо.

Можна сказати, що успішний випускник початкової школи вміє співпрацювати з однолітками та знаходити порозуміння з дорослими та іншими людьми, а також навчений працювати в команді, має розвинені лідерські якості, толерантний і, головне, комунікативний.

Формування комунікативної компетентності учнів здійснюється такими способами:

- оптимального добору традиційних методів, прийомів, форм роботи з розвитку усного й писемного, діалогічного та монологічного мовлення; використання завдань для розвитку діалогічного мовлення, а саме: реконструювати текст у діалог; відтворити, розіграти діалог із прослуханого; спостерігати за поданим діалогом; скласти власний діалог за поданими репліками; відповідно до життєвих ситуацій; скласти діалог за малюнками;
- проведення уроків розвитку зв'язного мовлення, на яких формуються навички побудови творів-розповідей, описів, роздумів;
- компетентнісної спрямованості змісту й організаційних форм уроків, що передбачають оволодіння всіма видами мовленнєвої діяльності;
- організації та проведення нетрадиційних форм уроків (інтегровані уроки, уроки-подорожі, уроки-казки тощо), які сприяють розвитку творчих здібностей, формуванню комунікативних умінь і навичок учнів;
- застосування інноваційних педагогічних технологій (інтерактивне навчання, розвиток критичного мислення, проєктне навчання тощо), нових форм і методів навчання (рефлексія, релаксація, емпатія, інтерактивні методи тощо) [34].

Сьогодні продуктивно розвиваються технології медіаосвіти, що передбачають організацію й проведення мультимедійних уроків та уроків з мультимедійною підтримкою, зокрема, використання мультимедіа-презентацій, медіатренажерів, електронних мультимедіа-видань. Цільове призначення технології полягає в тому, що діти вчаться співпрацювати; у процесі діалогу в них формуються комунікативні вміння та навички.

Формувати комунікативну компетентність учнів початкових класів доцільно засобами інтерактивного навчання.

Інтерактивні форми навчання передбачають організацію комфортних умов для навчання, під час якого використовуються моделі життєвих ситуацій, рольові ігри та методи, що дають змогу створювати ситуації пошуку, співпереживання, суперечностей, ризику, сумніву, переконання, задоволення, аналізу та самооцінки своїх дій, спільне розв'язування проблем. Це насамперед таке навчання, у якому змінюється роль вчителя, його функції. Учитель у процесі інтерактивного навчання перестає бути єдиним носієм певної інформації та певної суми знань, завдання якого – передати ці знання. Натомість він постійно й активно стимулює учнів до самостійної творчої роботи, виконуючи роль проєктувальника і консультанта. Крім того, інтерактивна діяльність передбачає організацію та розвиток такого спілкування, яке веде до взаєморозуміння, взаємодії, до спільного вирішення загальних і, водночас, значимих для кожного учасника завдань. Науковцями і практиками доведено, що інтерактивне навчання є ефективним засобом стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності та сприяє розвитку критичного мислення, зростанню впевненості у власних силах, розвитку самостійності, креативності, формуванню організаторських і комунікативних здібностей, відповідних життєвих компетентностей, зростанню успішності.

Застосування інтерактивних технологій формує в учнів уміння:

- аналізувати навчальну інформацію, творчо підходити до засвоєння навчального матеріалу, що забезпечує усвідомленість засвоєння знань;
- формувати власну думку, правильно її висловлювати, доводити власну позицію, аргументувати її й дискутувати;
- слухати іншу людину, поважати альтернативну думку;
- орієнтуватися в різних життєвих ситуаціях, знаходити правильні рішення;
- будувати конструктивні взаємини в групі, уникати конфліктів, розв'язувати їх, шукати компроміси, прагнути діалогу та консенсусу;
- виконувати творчі роботи, проекти.

Найвідоміші форми інтерактивного навчання, що використовуються в початковій школі: рольові ігри, проекти, змагання, конкурси тощо. Також широко застосовуються прийоми інтерактивного навчання в традиційних формах навчальної діяльності – робота в парах, малих групах, мозковий штурм, мікрофон, незакінчене речення та ін.

Багато науковців зазначають, що закономірності формування розумових дій на матеріалі шкільного навчання виявляються в ігровій діяльності дітей. Адже з початком навчання у школі різко змінюється соціальне середовище дитини, що, безумовно, впливає на її психологічний стан. І саме гра, як звична діяльність для вікової групи, може допомогти їй подолати жорсткість, сором'язливість і страх. Тому, на думку вчених, саме ігрові форми навчання найбільше сприяють адаптації дитини до нових умов і соціалізації молодшого школяра у шкільне середовище. Гра сприяє розвитку пізнавальної активності учнів. Тому, на мою думку, питання формування комунікативної компетентності учнів молодшого шкільного віку засобами ігрової технології в навчально-виховному процесі є актуальним та пріоритетним напрямком роботи вчителя початкової ланки.

На відміну від інших форм роботи для учнів початкових класів, ігрова діяльність створює всі необхідні передумови для ефективної організації навчального процесу з усіх дисциплін шкільного циклу. Вона має широке функціональне поле, серед яких комунікативна функція – освоєння діалектики спілкування, введення у систему суспільних відносин, засвоєння норм колективної взаємодії із однолітками та старшими людьми. Гра є абсолютно незамінною школою спілкування, яка налаштовує дітей молодшого шкільного віку на складні форми комунікативної взаємодії.

Збагачений ігровими моментами освітній процес активізує пізнавальні можливості учнів початкових класів: гра навчає, захоплює, викликає бажання взяти участь у ній і одночасно знімає психологічну напругу, що більшою чи меншою мірою супроводжує будь-яке навчальне навантаження. Гра завжди спонукає до прийняття рішень – що сказати, як відповісти, як виграти? Бажання вирішити ці питання загострюють розумову діяльність гравців, пробуджують інтерес і активність дітей. І саме це дає можливість проявити себе в цікавій, творчій для них діяльності, спонукає учня до спілкування – до комунікації з однолітками та іншими співрозмовниками.

Для молодшого шкільного віку характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Ми знаємо, що діти люблять грати, особливо, коли їх заохотити. Діти легко включаються в будь-яку діяльність, особливо в ігрову, самостійно організовуються в групову гру, продовжують ігри з будь-якими предметами, іграшками. Тож виникає необхідність знайти засіб, що залучає учня до навчальної праці, що дозволяє йому відчувати радість пізнання. Саме гра може стати таким засобом.

Порівняно з іншими формами роботи для учнів початкових класів, особливо ігровою діяльністю, це створює всі необхідні передумови для ефективної організації навчального процесу з усіх дисциплін шкільного

циклу. Вона має широке функціональне поле, серед яких комунікативна функція – освоєння діалектики спілкування, введення у систему суспільних відносин, засвоєння норм колективної взаємодії з однолітками та старшими людьми. Гра є абсолютно незамінною школою спілкування, яка налаштовує дітей молодшого шкільного віку на складні форми комунікативної взаємодії.

Дієвий вплив на розвиток комунікативної компетентності дитини мають ранки та позакласні заходи. «Ігрові дії, які вони забезпечують, відображають різні життєві ситуації та рольові ігри, які сприяють залученню всього класу до спілкування та спільної дружньої, колективної справи. Сьогодні сучасних учнів непросто чимось здивувати і по-справжньому зацікавити, тож педагоги шукають нові способи підвищення пізнавальної активності дітей.»[22]

«Такою формою організації навчального процесу є квест, який застосовується у позакласній роботі та який є зразком творчої емоційно-інтелектуальної гри. Квест – це такий вид ігрового, комп'ютерного або літературного сюжету, у якому подорож до мети відбувається через подолання ряду труднощів.»[22]

На мою думку, для дитячого позакласного заходу форма квесту підходить ідеально. Учні зустрічаються із різними ситуаціями, перешкодами, проблемами, які влаштовують проблему, вирішують як із проблемою впоратися, а саме як її розв'язати.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТУ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

2.1. Використання веб-квестів у практиці загальних закладів середньої освіти

Застосування досягнень інформаційної індустрії, саме це є запорукою успіху нових педагогічних технологій у творчих процесах. Основу всіх освітніх процесів становлять знання. Головними процесами в комп'ютерних освітніх технологіях є обмін знаннями, їх накопичення і передавання.

Ми йдемо в ногу із сьогоденням і тому сьогодні Інтернет загальнодоступний і широко використовується в освіті для: організування навчальних курсів; дослідження інформаційних ресурсів; професійного розвитку педагогів ігрового навчання; підвищення мотивації до навчання; обміну професійною інформацією з колегами або фахівцями-експертами в інших країнах. доступу до інформації, не відображеної в традиційних джерелах; співпраці з людьми у всьому світі.

Зараз сучасні діти, це вже не ті діти, які навчались наприкінці минулого століття та на початку 21 століття. Адже, ще не переступивши шкільний поріг, діти краще, впевненіше і швидше володіють будь-якою інформаційною технологією, ніж батько та мати. Багато батьків хизуються тим, що вони подарували світу майже генія і не задумуючись над тим, що час, витрачений на сидіння за гаджетами, має негативний вплив на їх здоров'я. Ми впевнені, що зараз нове покоління просиджує

годинами за комп'ютером, замість того, щоб поспілкуватися з однолітками, товаришами. Адже живе спілкування нічого більше не замінить. Тим паче, що багато дітей черпає з інтернет мережі недоцілну і не потрібну інформацію, а також споживають інформацію з різноманітних сайтів, які є заборонені для дітей. (див. табл. 2.1) У результаті школа має дві величезні проблеми: учнів та їх батьків. Адже батьки гадають, що вони правильно виховують своїх дітей. І якщо це можна пояснити дорослим, продемонструвати та підтвердити їхні помилки у певних прикладах, діях, то в цьому важко переконати дітей. І саме такий натиск з боку вчителя та батьків, з будь-яких педагогічних проблем, призводить до того, що з боку підлітка виникає «глуха стіна», а вчитель для нього перестає бути авторитетом. Найбільш болюче те, що більшість батьків не розуміють і не підтримують вчителя.

Таблиця 2.1

Активність виходу дітей в мережу Інтернет, %

	Щодня	3 рази на тиждень	1 раз на тиждень
10-11 років	10%	75%	15%
12-13 років	22%	67%	11%
14-15 років	34%	54%	12%

Зараз є багато способів, щоб йти в ногу з часом. На своїх уроках використовувати різноманітні презентації, відеоролики, сторінки спеціального навчального порталу та придбати спеціальні компакт-диски з освітніми програмами, що рекомендовані Міністерством освіти і науки України.

Саме сучасний вчитель передбачає готовність до застосування нових освітніх ідей, здатність постійно навчатися, бути завжди у творчому пошуку. Ці якості, здається, не є додатком до диплому про освіту, а формуються у щоденній учительській праці.

На сьогодні для забезпечення можливості різнобічного розвитку учня пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки. Однією з таких методик є методика веб-квестів, яка навчає, як знайти необхідну інформацію, проаналізувати її, систематизувати та вирішити поставлені завдання. Веб-квестом називається організований вид дослідницької діяльності, де учні можуть здійснювати пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами для виконання певних завдань. Адже саме квести створюють для того, щоб учні вчилися вдало використовувати будь-яку отриману інформацію з практичною метою, тому що ця технологія розвиває критичне мислення, а також сприяє розвитку синтезу, аналізу й оцінки інформації. Веб-квест – це сучасна технологія, основана на проєктному методі навчання, яка передбачає пошукову діяльність учнів з елементами рольової гри під керівництвом педагога. Тематика веб-квестів може бути найрізноманітніша, а проблемні завдання будуть різнитися за ступенем складності. Результатами їх виконання може бути представлена презентація, комп'ютерна презентація, документи, веб-сторінки тощо.

Навчання в умовах гуманізації і глобалізації освіти, в свою чергу, повинно бути особистісно орієнтованим. Воно, в свою чергу передбачає індивідуалізацію залежно від психолого-педагогічних особливостей того, хто здобуває знання, тобто навчається. Тому підвищення ефективності освітнього процесу можна забезпечити на основі індивідуалізації навчально-пізнавальної діяльності учня.

В умовах масового попиту, цінується навчання персоніфіковане, можливе лише на основі високих технологій, яке побудоване на комп'ютерних засобах.

Саме навчання із застосуванням комп'ютерних засобів основане на дидактичній концепції, сутність якої полягає в тому, що процес навчання побудований на самостійній пізнавальній діяльності учня. Адже, коли учні старших класів використовують Інтернет-ресурси для

роботи, вони повинні використовувати правильну, точну інформацію, яку вчитель обрав для них заздалегідь. Тісне спілкування учителя і старшокласника є беззаперечною ознакою очної форми навчання, і тому спілкування з будь-якою машиною, навіть найрозумнішою, її не замінить. Проте в такій педагогічній ситуації визначальний талант педагога, адже відомо, що традиційне навчання не має такого ефекту, як індивідуальне. Максимальне розкриття творчих здібностей учнів потребує максимально сприятливого освітнього середовища, що забезпечувало б доступ учнів до навчальної інформації.

Особливе місце, на нашу думку, у всіх видах комп'ютерного навчання займає продуктивний метод, за типом якого спілкування викладачів та учнів належить до групи «багато багатьом». До них належать рольові ігри, форуми, групи проектів тощо.

Плани занять, зроблені за допомогою Інтернет-ресурсів, включають:

- дослідження сайтів із тематики, яка цікавить насамперед учителя та учнів;
- орієнтування на публікацію власних матеріалів в Інтернеті;
- забезпечення можливостей співпраці, спільної діяльності з учителями;
- використання структури навчальної діяльності таким чином, який потребує учнів використовувати Інтернет із навчальною метою.

Крім занять у групі, учні старшої школи самостійно можуть вести пошук додаткової інформації, розподілятися та об'єднуватися з іншими групами, обмінюватися знаннями, які здобули, а також осмислювати одержані відомості і писати свої авторські матеріали в мережі Інтернет. Саме така успішність цієї роботи, яку має забезпечувати співпраця з педагогом.

Важливим є те, що в процесі творчої роботи учні отримують цікаві, творчі завдання, на які повинні дати відповідь, залучившись до

пошуку діяльності. Звичайно, будь-який веб-квест не повинен бути ізольований від освітнього процесу в цілому, він потребує безпосереднього зв'язку з попередньою та наступною пізнавальною діяльністю учнів.

Слід зазначити, що квест-технологія має інтегрований характер, про що свідчать такі тези:

«• алгоритм квесту будується за логікою технології проблемного навчання – від постановки проблеми до шляхів її вирішення, представлення результату й рефлексії, що впливає на розвиток учня як активного суб'єкта життєдіяльності;

• освітні «продукти», що виконуються індивідуально або в групі в результаті завершення квесту, можуть бути різними: від вирішення поставленої проблеми у вигляді відповіді на питання до створених мультимедіа презентацій, роликів, сайтів, буклетів та ін. У цьому сенсі, на наш погляд, освітні квести взаємопов'язані з ідеями «інструментальної» педагогіки і методом проектів Дж. Дьюї (США) кінця ХІХ ст.;

• інтрига й сюжет, привнесені в цю технологію є елементами ігрового навчання – рольової або пригодницької гри, яка за своєю сутністю має командний характер;

• використання спеціальних комп'ютерних програм, інформаційних можливостей мережі Інтернет як у процесі виконання, так і представлення результату квесту, обміну думками характеризує цю технологію як інформаційно-комунікаційну.»[51]

Освітній квест – це інтегрована технологія, яка об'єднує ідеї проектного методу, взаємодії в команді й ІКТ проблемного та ігрового навчання; поєднує цілеспрямований пошук під час виконання головного проблемного та серії допоміжних завдань із пригодами (або) грою за певним сюжетом.

Квести бувають: довгострокові і короткострокові; в межах міжпредметних та однієї дисципліни.

Веб-квести можна застосовувати для роботи в різних групах. Вони також підходять для роботи в мінігрупах. Але ще існують і веб-квести, які можна також використовувати для роботи окремих учнів. Щоб виконати будь-який вид веб-квеста, учням спочатку пропонуємо вибрати ролі (наприклад, детектив, архітектор, учений, журналіст, тощо), а також можна створити додаткову мотивацію. Веб-квести можна проводити з одного предмета або вони можуть бути міжпредметними. Дослідники зазначають, що в деяких окремих випадках робота буде ефективнішою.

Веб-квест має таку структуру:

- а) вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квеста, план роботи або огляд усного квеста);
- б) центральне завдання (завдання, питання, на які учасники мають знайти відповідь в межах самостійного дослідження, який підсумковий результат має бути досягнутий);
- в) список інформаційних ресурсів, які можна використати під час досліджень, у тому числі ресурси Інтернет;
- г) опис основних етапів роботи; керівництво до дії;
- д) висновок (підсумки дослідження, питання для подальшого розвитку теми).

Ключовим розділом саме будь-кого веб-квесту є оцінювання самих себе, товаришів по команді, тобто детальна шкала критеріїв оцінки. Цими ж критеріями користується й учитель.

Так як веб-квест є комплексним завданням і саме тому оцінка його виконання повинна обґрунтовуватися окремими критеріями, які будуть орієнтовані на тип проблемного завдання і форму подання результату.

Проведення веб-квестів допомагає розвивати творчу особистість, як вчителя, так і учня. До участі також можна залучити й родину дитини, що допоможе створити командну, сімейну атмосферу.

Серед характерологічних особливостей творчої особистості виділяють: оригінальність; відхилення від шаблону; високу самоорганізацію; працездатність ініціативність; наполегливість.

І отже, саме ці особливості можна реалізувати при проведенні веб-квестів. Всі певні завдання, які притаманні квесту повинні бути націлені на розвиток цих характеристик.

Як залучити до веб-квестів учнів, завжди залежить від уміння викладача це вчитель буде використовувати у ході пояснення або повторення, запалити і запропонувати самостійну роботу над проблемою, у вигляді веб-квесту відкриття нової проблеми у вивченому вже матеріалі зацікавити їх. І все це буде сприяти тому щоб зацікавити учнів.

Проектна діяльність за допомогою мережевих ресурсів має низку переваг. А саме для педагогів, які на уроках використовують Інтернет, то технологія веб-квестів буде легким способом навчити користуватися в навчальних цілях.

Головні переваги веб-квестів:

- вони дають викладачеві яскравий приклад того, як здійснювати проектну роботу;
- модель роботи з веб-квестами можна знайти в Інтернеті, і за бажанням, його можна змінювати або використовувати без змін;
- в Інтернеті є шаблони, що можуть бути корисні викладачам, які бажають створювати свої веб-квести, різні завдання, котрі можна використати в запропонованій технології, багато є різних методичних порад для вчителів, що, де і як можна знайти певні корисні сайти для створення веб-квесту;
- викладач надає список сайтів, який учні використовують при виконанні проекту. І саме тут учень витрачає менше часу на пошук певної інформації, аніж на виконання завдання;

– діти з великим задоволенням будуть працювати за цією технологією з метою підвищення володіння науковими знаннями з предмета.

Оскільки всі учні мають базові навички запису текстової інформації, вміють з нею працювати, використовувати Інтернет і його сервіси, можна задіяти технологію блог-квесту в будь-якому навчальному закладі. Блог-квести не прив'язуються до конкретного предмета, а також можуть використовуватися в різних предметних галузях. Крім цього ця технологія підходить як для дітей, так і дорослих, особливо для вчителів. Найбільше блог-квести проводяться колективно, де значна увага приділяється самостійній діяльності, роботі в групах із використанням онлайн-спілкування; маючи доступ до Інтернету, одержується можливість працювати з будь-якого місця і в будь-який час.

Завдяки роботі з веб-квестами у вчителів та учнів підвищується ІТ-компетентність, це знайомить з новими різними видами Інтернет-сервісів, сприяє розвитку критичного мислення та вдосконалювати вміння знаходити та вирішувати проблеми.

Для того щоб створити та провести квести, не потрібно завантажувати ніяких додаткових програм або отримувати певні знання та навички, адже необхідним є лише комп'ютер з доступом до мережі Інтернет та творче мислення, а особливо це подобається учневі і це є перевагою.

Комп'ютерні навчальні ігри мають розвивальний потенціал. Актуальність їх полягає в тому, що вони дають змогу підвищити мотивацію до навчання й самонавчання.

На основі системи Microsoft PowerPoint учителі можуть створювати навчальні ігри. Адже у цій системі розроблення комп'ютерних ігор з використанням програм, додатків (програми розроблення веб-сторінок, веб-браузерів, програми перевірки орфографії, текстових процесорів, е-словників, створення гіпертекстів,

мультимедіа) посилює навчально-розвивальний вплив таких ігор на розвиток емоційного інтелекту учня, мислення та вдосконалення вмінь. Щоб розробити комп'ютерні ігри, програма Microsoft PowerPoint зумовлюється простим функціонуванням, особливо коли розробляються статичні ігри у вигляді завдань на яскравих слайдах. А розробка динамічних ігор, заснована на інтерактивній взаємодії зі змістом, не зустрічає жодних труднощів. Подібною до PowerPoint за функціями та інтерфейсом є програма ZohoShow (<http://show.zoho.com>), тому її теж можна використовувати для розроблення комп'ютерних ігор.

Сам процес створення комп'ютерної гри з української мови передбачає окреслення в уяві вчителя загального образу гри; визначення й обґрунтування критеріїв оцінювання навчально-ігрової діяльності учнів, побудову концептуального проєкту гри з використанням електронних програм, розроблення конкретного змісту і процедури комп'ютерної гри, соціальних сервісів мережних технологій Web 2.0.

У межах навчальних веб-квестів учні працюють індивідуально та по групах, готують презентації з ілюстраціями та фотографіями. Вони можуть розробляти власні мовні проєкти, обмінюватися інформацією та створювати ідеї. Використовуйте Skype, Messenger та електронну пошту. Обговорення лідерства тощо. Тому веб-квест як різновид комп'ютерної гри має потенціал для формування мовленнєвої компетентності учасників ігрової діяльності. Взагалі, поєднання комп'ютерних ігор та традиційних методів навчання української мови може значно підвищити продуктивність навчального процесу, а його показники якості відображені в аспекті україномовної підготовки школярів.

Уроки, розроблені у формі веб-квест у початковій школі набувають дедалі більшої популярності. Така підтримка нового методу, очевидно, обумовлена ефективністю, що проявляється у підвищенній їх активності під час виконання завдань, мотивації учасників, прояв креативності, навичок лідерства, навичок групової співпраці тощо. Веб -

квест не лише дають знання молодшим школярам, але й вчать їх працювати у команді.

Ряд учених визначає технологію веб-квест як сукупність методів і прийомів організації дослідницької діяльності, де учні початкової школи шукають потрібну інформацію, використовуючи інтернет-ресурси.

Методологічною основою веб-квест є активне навчання, де учні одержують нову інформацію, нові знання, котрі вони можуть використовувати. Характерними особливостями веб-квесту є заздалегідь визначені ресурси, в яких є інформація, необхідна для розв'язання проблеми.

Робота з веб-квестами підвищує ІТ-компетентність не тільки вчителя, а й школяра. Вона знайомить їх з сучасними Інтернет-сервісами, формує вміння розкривати методи вирішення проблем та завдань, розвиває інформаційну культуру, сприяє розвитку критичного мислення.

Технологія веб-квест дозволяє формуватися наступними компетентностями:

- використання ІТ для вирішення професійних завдань.
- знаходження різних способів рішень проблемної ситуації, визначати вірний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навички публічних виступів (обов'язково проведення передзахисту та захисту проєктів з виступами авторів, з питаннями, дискусіями).

Щоб створити та провести квест, не потрібно ніяких зусиль щодо знання технічних засобів, необхідно лише, щоб був комп'ютер з доступом до мережі Інтернет, а також творче мислення.

Веб-квести – це міні-проєкти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Учні початкової школи не тільки добирають і упорядковують інформацію, яку отримали в Інтернеті, але й скеровують свою діяльність

на поставлену перед ними ціль або певне завдання. Адже такі завдання дуже подобаються учнем. Отже, веб-квест характеризується відсутністю готових до виконання знань, алгоритмів розв'язання задач, певним зануренням у пошукову діяльність і зв'язком з реальним життям. Можна говорити, що веб-квест в початковій школі – це дидактична структура, де вчитель вдосконалювати пошукову діяльність молодших школярів. Адже саме тут педагог задає їм параметри цієї діяльності та визначати час.

Так як веб-квест є видом діяльності молодших школярів, єдиною умовою для успішного його проведення є доступ до Інтернет, а найголовніше - відповідна підготовка вчителя та учнів.

На сьогодні користування Google є популярним та найзручнішим способом вирішення будь-яких питань. Можливість ним користуватися значно полегшують роботу як учнів так і вчителів. Такі форми роботи як вікторини, тести, ребуси, схеми, кросворди та інші, часто використовуються як завдання для веб-квесту, їх можна розробити та виконувати за допомогою мережі Інтернет. Можна створювати і різноманітні дидактичні ігри, використовувати додаток LearningApps.org, для створення стрічки часу – time.graphics, myHistro та інші.

Створення веб-квесту для молодших школярів умовно можна розділити на 5 кроків (див. рис.2.1.).

Крок 1: Визначення теми. (Відповідно до вікових особливостей)

Крок 2: Вибір платформи.

Крок 3: Формування завдання.

Крок 4: Система оцінювання.

Крок 5: Джерела інформації для молодших школярів.



Рис.2.1. Схема покрокового створення веб-квесту в початковій школі

Використання даної технології вчителем у початковій школі надає можливість:

- економії часу;
- вибору учнем завдань відповідно до його рівня навчальних знань;
- протягом уроку самостійно виправити свої помилки;
- працювати індивідуально й одночасно співпрацювати з іншими;
- проявити лідерські якості та креативність;
- працювати в команді;
- розвивати комп'ютерну грамотність, опанувати комп'ютерні програми та технології;
- упроваджувати інновації в роботі;
- для розвитку критичного мислення.

Результати учні надсилають на електронну адресу у визначений термін. Потім разом з ініціативною групою учнів підводяться підсумки. Результати висвітлюються на сайтах шкіл у вигляді веб-сторінок та веб-сайтів, оголошуються переможці. Веб-квест доцільно проводити перед початком предметного тижня, щоб в рамках заходів тижня оголосити результати.

Використання веб-квестів робить молодшого школяра самостійним, пристосованим до життя, який вміє орієнтуватися в різноманітних ситуаціях, сприяє розвитку пізнавальних, творчих навичок учнів, умінь самостійно конструювати свої знання, умінь орієнтуватися в інформаційному просторі; розвитку критичного мислення, навичок інформаційної діяльності. З використанням даної технології вчитель початкової школи отримує дієвий спосіб формування мотивації навчання, творчого осмислення матеріалу, ретельного закріплення знань.[46]

На сучасному етапі розвитку освіти вчитель початкової школи в умовах реорганізації повинен бути компетентним з новітніх технологій, активно їх впроваджувати, поширювати власний педагогічний досвід, бути новатором і надавати допомогу іншим швидше пристосуватися до змін.

У своїй педагогічній праці він повинен використовувати на уроках нові форми роботи з дітьми, які б саме відповідали потребам і вимогам сучасного учня початкової школи, які б допомагали б формувати у майбутньому компетентну особистість.

2.2. Структура уроку веб-квесту

Нестандартні уроки дозволяють урізноманітнювати форми й методи роботи, дають змогу враховувати індивідуальні особливості кожної дитини, створюють умови для виховання творчих здібностей школяра, розширюють функції вчителя. Під час користування нестандартними формами на уроці формується пізнавальний інтерес учнів, діти безпосередньо беруть участь у навчанні.

Урок-квест – це урок, де вчитель заздалегідь підготував форму проведення уроку у вигляді квесту, тобто пошукової, пригодницької гри, де учні повинні зробити різноманітну низку логічних дій, спрямованих на отримання кінцевого результату.

Перевагою квест-уроку є мислення, тобто такий урок стимулює розвиток логічного мислення в учня, вчить дітей міркувати над певними завданням, з різних сторін оцінювати будь-яку ситуацію, аналізувати інформацію, пов'язує матеріал кількох предметів, залучаючи логічне і критичне мислення. А також він дає можливість дітям відчувати себе безпосередніми учасниками освітнього процесу, а не залишатися спостерігачами запропонованої вчителем інформації.

Щоб провести урок веб-квест, потрібно заздалегідь дуже підготуватися. Адже, це незвичайний урок, хоча початок уроку веб-квесту має основні, характерні для інших уроків, елементи - це «організаційна частина, мотивація навчальної діяльності, актуалізація опорних знань» [16].

При викладенні нового матеріалу урок формується за схемою: завдання - питання - робота з Інтернет-ресурсами - повернення до питання, аналіз отриманої інформації - перехід до наступного питання. Зрештою, коли ми відповімо на кожне запитання, ми отримуємо результат, який був поставленим на початку.

Щоб заздалегідь провести та підготувати такий урок, учителю потрібно чітко усвідомити роль кожного учасника освітнього процесу та розподілити їх обов'язки для досягнення певних результатів.

У свою чергу перед учнем постають певні завдання, а саме: сформулювати завдання, визначити необхідну й невідому інформацію, знайти її, а також проаналізувати та узагальнити знайдені відомості, обговорити їх, вирішити, яке завдання втратило або придбало проблемний характер; узагальнити відшукану інформацію і оформити результати роботи.

Учитель, у свою чергу, надає декілька посилань на бажані Інтернет-ресурси, наводить декілька прикладів проблемного завдання, розробляє листівки щодо критеріїв оцінювання, а також контролює сам процес пошуку.

Вчитель також надає певні рекомендації до проведення веб-квесту, а саме: пошук необхідної інформації в мережі Інтернет, аналіз та обговорення знайденої інформації, визначення ключових слів для пошуку, а також формулює висновок й обговорює його.

Саме методика веб-квестів повністю активізує освітній процес та сприяє підвищенню навчання і його якості.

Адже, на нашу думку, 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. І тому саме ця методика є сучасною та перспективною, тому що вона, в свою чергу, заслуговує на широке впровадження в освітній процес та має ряд переваг.

Структурні компоненти, які повинен включати в себе будь-який веб-квест:

- вступ (це може бути розписані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередньо складений план роботи, перегляд квесту).
- основне завдання (підсумковий, чіткий результат самостійної роботи).
- список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді: відео, аудіоносії, паперовий вигляд, різні посилання на ресурсі в Інтернет які необхідні для виконання завдань).
- опис певної роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику при самостійному виконанні завдання.
- опис критеріїв, оцінка веб-квесту.
- висновок, де підсумовується робота, яка буде отримана учасником під час виконання самостійної роботи над веб-квестом.

Учитель повинен планувати зміст та структуру уроків з елементами веб-квесту відповідно обраної теми. І тому для цього необхідно об'єктивно оцінити вміння учнів працювати з комп'ютером, пошуковою системою, вміти користуватися браузером, а також певними програмами: Excel, Word, PowerPoint, Paint, а особливо застосовувати знання щодо правил безпечного використання Інтернет-ресурсів.

При підготовці до веб-квесту вчитель повинен намалювати собі в уяві цікавий сюжет, де учням необхідно буде виконати різноманітні логічні завдання. Сюжет повинен бути цікавим, не дуже заплутаним, щоб учні мали змогу його виконати. Цей сюжет можна побудувати, взявши за основу казкові історії або легенди.

При плануванні другого етапу, вчитель розробляє завдання. Завдання повинні відповідати віковим особливостям учнів, певній темі, рівню знань учнів або за рівнем складності.

Останній етап – це третій етап, де буде розміщений веб-квест на одній з платформ. Це може бути блог, певний сайт.

Саме тут можна буде розмістити відповідно до структури такі етапи проведення: вступ, необхідні ресурси та джерела завдання, форум або чат для спілкування чи обговорення проблемного завдання.

Щоб розмістити веб-квест на певній платформі необхідно враховувати додаткові сервіси та можливості:

- робота з документами;
- відео;
- створення таблиці результатів;
- календар веб-квесту;
- зручність додавання файлів;
- навігація та інтерфейс сторінок.

«Таким чином, використання хмароорієнтованого навчального середовища дає вчителю можливість проводити інноваційні уроки за новими формами. Аналіз передового педагогічного досвіду зарубіжних

і вітчизняних педагогів показав, що за допомогою технологій «перевернутого» навчання і веб-квесту розв'язується низка найважливіших проблем навчання – забезпечення безперервної інтенсивної навчальної комунікації за межами загальноосвітнього навчального закладу й активізація навчальної діяльності учнів, а хмароорієнтоване навчальне середовище є незамінним компонентом цього процесу.» [25]

Адже використання квестів на уроках не тільки впливає на зростання мотивації учнів, а й забезпечує відмінне тренування логіки, пам'яті та кмітливості. Така командна форма роботи чудово згуртовує клас. Крім того, захоплюючий сюжет такого тренування-пригоди та динамічність забезпечуть гарний настрій і яскраві враження.

Застосування веб-квест технології, зокрема на уроках української мови та літератури, потребує також новітнього осмислення організації освітнього процесу, який базуватиметься саме на використанні таких дидактичних технологій, для того, щоб забезпечувати досягнення мети навчання й виховання. На сьогодні сучасний педагог повинен володіти інформаційно комунікативними технологіями. Повинен мати певні навички, знання роботи з сервісами в мережі інтернет, створювати платформи для певного виду діяльності тощо. У свій час ми маємо достатню кількість ресурсів, які сприяють продуктивній інтелектуальній праці: сайт (Google; WordPress; Joomla; Wix);блоги (WordPress.com; Blogger: LiveJournal; Blog.com); платформа Moodle).

Урок-квест - це заняття, яке проходить в ігровій формі. Якщо усе правильно організувати – у захваті будуть як учні, так і педагог.

– Урок на свіжому повітрі. Для цього потрібно вийти на вулицю (парк, шкільне подвір'я, або ж поїхати на якусь екскурсію), де діти будуть шукати різноманітні підказки та предмети, щоб потім, зібравши їх, розв'язати головоломку, знайти скарб або ж відповісти на запитання.

– Урок у замкненому приміщенні. Принцип квесту – знайти вихід. Діти мають виконати низку тих чи інших дій, щоб знайти ключ та врятуватися.

У залежності від того, які інструменти можна використати, треба з'ясувати де саме відбудуватиметься урок-квест. Якщо на вулиці – то можна ввести в урок елементи спортивного орієнтування. Якщо це урок з ботаніки – добре провести його в лісі чи парку. Якщо це історія – можна організувати екскурсію, у процесі якої залучити дітей до гри, щоб факти сприймалися легше та цікавіше. Ще один варіант – поїздка до музею, в якому діти мають уважно слухати гіда та розглядати експонати, адже потім це знадобиться для віднаходження підказок.

Наприклад, урок української мови проходить у замкненому приміщенні і тому доцільно використати одним із завдань спосіб «за допомогою Інтернет-мереж». Для цього вчитель до кожного з питань дає по 3 посилання різного виду. Перше посилання хибне, в якому учні не знаходять інформації на своє питання; в другому містяться часткові відповіді на питання, тому знову слід звернутися до іншого джерела; третє посилання містить повну цілісну відповідь, що допомагає правильно виконати завдання. Така вправа має назву «Пошук з хитрощами».

Проводити таку роботу доречно у групах, парах або індивідуально.

Для відпрацювання вмінь роботи з пошуком та підготовки учнів до роботи з засобом web-квест було використано спеціальні покрокові прийоми. «Гарячий листок» – прийом, яким передбачено, що вчитель задає тему, проблему чи конкретне запитання та список відібраних ним посилань на вебсторінки, що допоможуть виконати завдання. «Мультимедійний листок» містить посилання й на мультимедійний зміст. Цікавим є прийом «Полювання», сутність якого у тому, аби за допомогою списку посилань не розкрити тему загалом, а дати чіткі відповіді на конкретно поставлені питання.

У ході таких систематичних пошуків учні згодом зможуть відрізнати якісний сайт від неякісного, лише відкривши та проглянувши, детально не читаючи його, зрозуміти, чи використовувати інформацію, яка розміщена на ньому чи шукати інший. (див. додаток)

В умовах сучасної школи, коли центром освітньої діяльності є дитина, а головним завданням кожного вчителя – формування всебічно розвинутої гармонійної особистості, все більш актуальним стає застосування сучасних технологій навчання. І однією з таких форм є інтерактивні технології. Саме при використанні інтерактивних технологій учні вчать шукати інформацію, систематизувати її та узагальнювати.

Тому онлайн-сервіс [LearningApps](#) дуже актуальний, адже за допомогою його можна створювати різноманітні інтерактивні вправи з різних предметних дисциплін для застосування на уроках (українська мова також присутня) і в позакласній роботі. А якщо ці вправи зробити як кроки квесту, то учні зможуть перевірити і закріпити свої знання в інтерактивній ігровій формі, що сприятиме формуванню їх пізнавального інтересу. (див. додаток, є посилання на інтерактивні вправи)

Таким чином, квест – це гра та навчання одночасно. Це дуже цікавий і перспективний вид діяльності. Учні початкової школи під час рольової гри розглядають певні завдання з різних сторін. Адже працюючи над цим проектом, розвивається цілий ряд компетентностей – це і використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення виконаної роботи у вигляді веб-сайтів, презентацій, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір; самонавчання і самоорганізація; робота в команді; навички публічних виступів, вміння шукати, знаходити декілька способів рішень проблемної ситуації.

Квест-технологія, щодо умов впровадження, має ряд переваг.

Саме вона дає можливість колективної творчості, «спільного створення доступу, вміння працювати в групі, оцінювання, прояв творчості, вміння планування своєї діяльності, нові форми роботи» [45].

Саме ця технологія мотивує учнів і викликає в них інтерес до пізнання більш цікавої та детальної інформації і сприяє формуванню інформаційної грамотності. Також вона розвиває самостійність, відповідальність, формує навички працювати у групі, тобто групова робота, задовольняє всім потребам сучасної освіти, спрямована на досягнення особистісних, розвиває безмежне творче мислення, предметних і міжпредметних результатів учнями. Навіть важкий навчальний матеріал можна піднести учням захоплююче.

Можна відзначити, що впровадження технології квестів в освітній процес початкової школи сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості учнів і вчителі предметних компетентностей, а також є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації освіти.

ВИСНОВКИ

1. Квест – це аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями.

Освітній квест – це інтегрована технологія, яка об'єднує ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді й ІКТ; поєднує цілеспрямований пошук під час виконання головного проблемного та серії допоміжних завдань із пригодами і (або) грою за певним сюжетом. Також це ще може бути веб-квест. Адже, веб-квест – це проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси.

2. Комунікативна компетентність – це здатність встановлювати і підтримувати необхідні контакти з оточуючими людьми, певна сукупність знань, умінь та навичок, що забезпечують ефективне спілкування, передбачають уміння змінювати глибину і коло спілкування, розуміти й бути зрозумілим для партнера у процесі спілкування.

Комунікативна компетентність молодшого школяра виявляється в здатності спілкуватися з людьми різного віку і статусу, розуміти й відтворювати сприйняту на слух та прочитану інформацію, змістовно й грамотно висловлювати свої думки в усній і письмовій формах, вільно володіти мовою в різних навчальних та життєвих ситуаціях.

Формувати комунікативну компетентність учнів початкових класів доцільно засобами інтерактивного навчання. Найвідоміші форми інтерактивного навчання, що використовуються в початковій школі: рольові ігри, проєкти, змагання, конкурси тощо. Також широко застосовуються прийоми інтерактивного навчання в традиційних формах навчальної діяльності – робота в парах, малих групах, мозковий штурм, мікрофон, незакінчене речення, а також за допомогою квесту –

такого виду ігрового, комп'ютерного навчання, у якому подорож до мети відбувається через подолання ряду труднощів.

3. Дослідження показало, що у практиці загальних закладів середньої освіти веб-квести використовуються як одна з методик. Вони створені для того, щоб діти могли навчитися використовувати інформацію в практичних цілях, адже дана технологія сприяє розвитку комунікативної компетентності, критичного мислення, умінь аналізу й оцінки інформації.

4. Урок-квест з української мови має певну структуру, тому викладення матеріалу можна розподілити на такі етапи: завдання - питання - робота з Інтернет-ресурсами та освітніми сервісами. Після відповіді на кожне з питань, учні отримують результат, тобто вирішене завдання, яке ставилось на початку.

Педагог, застосовуючи веб-квест технології, зокрема повинен володіти ІКТ технологіями, а також певними сервісами, створювати платформи для певного виду діяльності та розміщувати їх в мережі Інтернет тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алендарь Надія. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах [Електронний ресурс] / Надія Алендарь // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. - 2017. - Розділ 2. Теорія навчання. 1 (350). - Режим доступу: http://esnuir.eenu.edu.ua/bitstream/123456789/13776/1/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%8C_21-25.pdf
2. Бугайова Н.А. Квести і проекти з використанням .Н. А. Бугайова О. М. Вікторіна. – Кіровоград: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2016. – 64 с.
3. Васильєва О. В. Критерії та рівні сформованості комунікативної компетентності молодших школярів / О. В. Васильєва // Педагогічний альманах. - 2013. - Вип. 20. - С. 16-22.
4. Веб-квест на уроках української мови та літератури як засіб активізації навчальної діяльності учнів [Електронний ресурс]: посібник / [Гарбовська Л. Г., Рожок І. Л., Сукач Н. В.] // Освіта.ua. Форум педагогічних ідей "Урок". – Режим доступу:
5. Веб-квест як педагогічна технологія: посібник для формування нових знань і навичок щодо використання сучасних ІТ-технологій / матеріали підготувала І. М. Блідар; держ. навч. закл. «Кіровоградський професійний ліцей сфери послуг». – Кропивницький, 2017. – 70 с.
6. Використання пошукової технології для посилення 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.- 57 с.
7. Гірник А.В. Застосування ІКТ на уроках української мови та

- літератури: теорія, практика, досвід / А. В. Гірник // Вивчаємо українську мову та літературу. - 2016. - №15. - С. 8-9.
8. Горєлова О. В. Роль ігрових технологій у розвитку комунікативної компетентності молодших школярів [Електронний ресурс] / О. В. Горєлова // На Урок: освітній проект: [офіц. сайт]. – Електрон. декст. дані. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/rol-igrovih-tehnologiy-u-rozvitku-komunikativno-kompetentnosti-molodshih-shkolyariv-42514.html>
 9. Дичківська, Ілона Миколаївна. Інноваційна технологія навчання : навч. посіб. / І. М. Дичківська. - К. : Академвида, 2004. - 351 с. - (Альма-матер).
 10. Досвід учителів України з використання хмарних сервісів у системі загальної середньої освіти: збірник наукових праць / за заг. ред. С. Г. Литвинової. – Київ. : Компринт, 2016. – 310 с.
 11. Дубяга С. М. Педагогічні технології в початковій школі: навч.-метод. посіб. для студ. вищих навч. закл. напряму підготовки "Початкова освіта" / С. М. Дубяга. - Мелітополь: Видавництво МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2015. - 160 с. - (Інновації в початковій школі).
 12. Єфіменко І. М. Формування комунікативної компетенції учнів початкових класів шляхом використання інтерактивних методів навчання / І. М. Єфіменко // Наукові записки [Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Сер. : Педагогічні науки. - 2019. - Вип. 177(1). - С. 161-165.
 13. Жуковський В. М. Роль учителя у процесі формуванні комунікативної компетентності молодших школярів на основі структурного підходу до особистості / В. М. Жуковський // ScienceRise. Pedagogical Education. - 2017. - № 12. - С. 48-54.

- 14.Журба К. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків / Катерина Журба, Ірина Шкільна // Рідна школа. – 2017. - №11-12. – С. 44-52.
- 15.Збірник виступів учасників II Всеукраїнської науково-практичної конференції вищих навчальних закладів України теми: «Використання інноваційних технологій в освітньому просторі». - К.: Філія «Білгород-Дністровський економіко-правовий коледж» Вищого навчального закладу Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі», 2019. - 133 с.
- 16.Ільченко О. В. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі [Електронний ресурс] / О. В. Ільченко // Освіта.ua. Форум педагогічних ідей .Режим доступу: http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/
- 17.Книга О. Ю. Веб-квест як різновид сучасної дидактичної гри / О. Ю. Книга // Вивчаємо українську мову та літературу. - 2017. - №19/20/21. - С. 57-61.
- 18.Корицька Г. Р. На основі методу діяльності, використовуючи технологію онлайн-запитів, щоб навчити учнів українській мові / Г. Р. Корицька // Інформаційні технології і засоби навчання. - 2018. - Т. 65, № 3. - С. 66-75.
- 19.Корицька Галина. Навчальна програма тренінгу "Організація пошукової творчої діяльності учнів у процесі навчання української мови засобами веб-квест технології": (для вчителів української мови та літератури) / Г. Корицька, І. Подлесна // Українська мова і література в школі. - 2018. - №6. - С. 55-63.
- 20.Корицька Галина. Організація пошукової творчої діяльності учнів у процесі навчання української мови засобами веб-квест технології: навч.-метод. посіб. для вчителів української мови та літератури. Ч. 1 / Г. Корицька, І. Подлесна // Українська мова і література в школі. - 2019. - №1. - С. 30-38.

- 21.Корицька Галина. Організація пошукової творчої діяльності учнів у процесі навчання української мови засобами веб-квест технології: навчально-методичний посібник. Ч. 2 / Г. Корицька, І. Подлесна // Українська мова і література в школі. - 2019. - №2. - С. 26-39.
- 22.Королюк Т. «Шукаємо знання у квесті» / Т. Королюк // Учитель початкової школи. - 2014. - №12. – С. 37-38.
- 23.Краснобрижий І. В. Деякі аспекти використання в навчальному процесі тренінгів з елементами квест-технологій / І. В. Краснобрижий, С. О. Прокопов // Науковий вісник Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ. - 2019. - № 2. - С. 213-217.
- 24.Лецюк І. З. Технологія веб-квест як дидактичний засіб організації самостійної роботи майбутніх учителів початкової освіти / І. З. Лецюк // 2014. - Вип. 36. - С. 259-264.
- 25.Литвинова С. Г. Технології навчання учнів у хмароорієнтованому навчальному середовищі загальноосвітнього навчального закладу / С. Г. Литвинова // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2015. - Том 47 (№3). – С. 49-66.
- 26.Матеріали другого регіонального науково-практичного семінару "Використання інтерактивних технологій навчання в мовній освіті молодших школярів": (28 березня 2013 року) / М-во науки і освіти України, Херсон. держ. ун-т. Факульт. дошк. та початк. освіти, Наук.-дослід. лаб. пед. дослідж. та інноваційно-освітніх технологій. Каф. філології; упоряд. І. А. Нагрибельна [та ін.]. - Херсон: Херсонська міська друкарня, 2013. - 304 с.
- 27.Мелешко Л. В. Формування мовленнєвої компетентності учнів у процесі навчання української мови з використанням комп'ютерних ігор / Л. В. Мелешко // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2017. – Т.60 (№4). – С. 87-93.

28. Мірошник С. І. Організація квесту у вивченні літератури [Електронний ресурс] / С. І. Мірошник // Народна освіта: електронне наукове фахове видання. – Режим доступу: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5363
29. Мішагіна О.Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів [Електронний ресурс] / О. Д. Мішагіна // Освіта.ua. Форум педагогічних ідей "Урок". – Режим доступу: http://osvita.ua/school/%20lessons_summary/edu_technology/34730/
30. Нікіфорова Ірина Петрівна. Оновлюємо методичне озброєння: (використання комп'ютерних технологій на уроках української мови і літератури) / І. П. Нікіфорова // Джерела : газета освітян Херсонщини. -2018. - №18 (31 жовт.). - С. 4-5.
31. Новак М. Теоретичні основи формування комунікативної компетентності молодших школярів / М. Новак // Початкова школа. - 2014. - № 2. - С. 56-58.
32. Оксінчук Т. В. Інтеграція технології веб-квесту в освітній навчальний простір / Т. В. Оксінчук, І. В. Семенюк // Педагогічний пошук. - 2018. - № 1. - С. 74–76.
33. Паршикова О. Застосування комунікативно-ігрових прийомів у формуванні міжкультурної комунікативної компетентності молодших школярів / О. Паршикова // Педагогіка. - 2017. - № 4. - С. 33-41.
34. Попович Л. Формування комунікативної компетентності молодших школярів / Л. Попович // Початкова школа. - 2015. - № 1. - С. 52-54.
35. Пономарьова К. І. Формування комунікативної компетентності молодших школярів у процесі навчання української мови: посіб. / К. І. Пономарьова. - К., 2019. - 131 с.
36. Семенів Наталія. Формування ІКТ-компетентності учнів на уроках української мови / Н. Семенів // Українська мова і література в

- школі. - 2018. - №2. - С. 14-18.
- 37.Скрипка О.І. Використання інноваційних технологій на уроках української мови та літератури: з досвіду роботи / О. І. Скрипка // Вивчаємо українську мову та літературу. - 2017. - №19/20/21. - С. 3-9.
- 38.Сокол І. М. Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості / І. М. Сокол // Освіта та розвиток обдарованої особистості. - 2013. - № 2. - С. 28-30.
- 39.Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання / І. М. Сокол // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти. - 2013. - Вип. 7. - С. 168-171.
- 40.Сокол І. М. Класифікація квестів / І. М. Сокол // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. - 2014. - Вип. 36. - С. 369-374.
- 41.Томаш В. В. Особливості впровадження веб-квест технології в навчально-виховний процес / В. В. Томаш, В. О. Давидович // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 13 : Проблеми трудової та професійної підготовки. - 2017. - Вип. 9. - С. 87-91.
- 42.Формування комунікативної компетентності учнів молодшого шкільного віку засобами ігрової діяльності [Електронний ресурс] // Сайт Елены Лавровой: [офіц. сайт]. – Електрон. текст.
- 43.Фурсикова Т. Веб-квест як інноваційна медіаосвітня технологія / Т. Фурсикова // Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Сер. : Педагогічні науки. - 2015. - Вип. 139. - С. 116-118.
- 44.Хвещевська О. О. Характерні особливості квест-технології як ефективного засобу навчання молодших школярів / О. О. Хвещевська, В. С. Хорунжа // Інноваційна педагогіка. – 2019. – Спецвип. – С. 143-146.

- 45.Химинець, Василь Васильович. Інновації в початковій школі [Текст] / Василь Химинець, Марія Кірик. - Тернопіль : Мандрівець, 2010. - 312 с. - (Інновації в освіті).
- 46.Хома Т. В. Комунікативна компетентність, її складові / Т. В. Хома // Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія : Педагогіка та психологія. - 2018. - Вип. 1. - С. 203-206.
- 47.Хоменко Л. Г. Технологія "Web-квест" як форма інтерактивного навчання молодших школярів в умовах НУШ / Л. Г. Хоменко // Інноваційні педагогічні рішення у початковій освіті: зб. наук. праць [за заг. ред. / О. А. Федій, відпов. ред. Ю. Г. Павленко; Полтав. нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка. – Полтава: Видавець Шевченко Р. В., 2018. – С. 134-141.
- 48.Чепіль, Марія Миронівна. Педагогічні технології: навч. посіб. / М. М. Чепіль, Н. З. Дудник. - К.: Академвидав, 2012. - 223 с. - (Альма-матер).
- 49.Чернюк Галина. У пошуках намиста богині Лади: урок-квест на повторення правил написання прикметників / Г. Чернюк // Дивослово. - 2018. - №2. - С. 2-4.
- 50.Чистякова І. А. Значення технології веб-квест для сучасної школи / І. А. Чистякова // Освіта для ХХІ століття: виклики, проблеми, перспективи: матеріали І Міжнародної науково-практичної конференції 29-30 жовтня 2019 року / Мін-во освіти і науки України, Сумський держ. пед. ун-т ім. А. С. Макаренка. - Суми : Видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2019. - Т. 1. - С. 106-110.
- Юрченко В. Виховання комунікативної компетентності учнів є важливим завданням початкової школи / В. Юрченко // Імідж сучасного педагога. - 2013. - № 4. - С. 59-62.

Відповідь : «Ріпка», « Колобок», « Рукавичка», «Котигорошко».



<https://learningapps.org/view5146323>



<https://learningapps.org/view6658543>



<https://learningapps.org/view9004754>

III. Станція ПОЕТИЧНА

Завдання. Відновіть рядки вірша, вставляючи пропущені букви.
Прочитайте виразно.

Л...б...ть ...кр...їн..., ...к с...ну... л...б...ть,
...к в...т...р, ...к тр...в..., ...к в...д... .
В г...д...н... щ...сл...в... ... в р...д...ст... м...ть,
Л...б...ть ... г...д...н... н...д...л... .
(В.Сосюра)

IV. Станція ШИФРУВАЛЬНА

Завдання: Розшифруйте за допомогою алфавіту. 33 – 24, 15, 21, 1, 13, 18, 7, 27, 31!

Відповідь: Я – УКРАЇНЕЦЬ!

V. Станція ВІНОЧОК

Учитель: - Віночок в українців є символом чистоти і краси. Починали носити віночки дівчата з трьох років. Перший віночок плела дитині мама.

Віночок – це не просто краса, а й оберіг, знахар душі і лікар. У ньому є чаклунська сила, яка біль знімає, волосся береже. Ця сила в квітах.

А от чи знаєте ви, що символізували різні кольори стрічок у вінку?
Спробуйте відгадати...

Завдання. Поєднайте колір стрічки з його символом.

коричнева

природа, життя

<i>жовта</i>	<i>вода</i>
<i>зелена</i>	<i>хліб</i>
<i>синя</i>	<i>земля</i>
<i>блакитна</i>	<i>небо</i>
<i>оранжева</i>	<i>чистота</i>
<i>фіолетова</i>	<i>сонце</i>
<i>біла</i>	<i>розум</i>

VI. Станція ТВОРЧА

Завдання. Складіть сенкан за схемою до слова **МОВА**

Мова

2 слова (яка?)

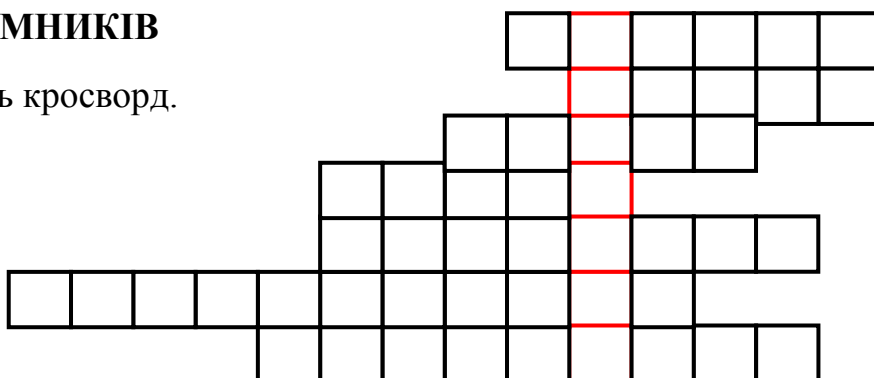
3 слова (що робить?)

Порівняння (як.....)

Висновок (1 слово)

VII. Станція РОЗУМНИКІВ

Завдання. Розв'яжіть кросворд.



1. Старовинний оберіг дому та родини. Він супроводжував людину усе життя.
(6 букв) (*Рушник*)
2. Вони з'являються у людини, яка несе добро і любов людям. (5 букв) (*Крила*)
3. Дерево – символ нашої Батьківщини. (5 букв) (*Верба*)
4. Музичний інструмент, на якому грали мандрівники, співаки, яких українці за всіх часів дуже шанували. (5 букв) (*Кобза*)
5. Прізвище видатної української поетеси. (8 букв) (*Українка*)
6. У світі є одна,
Всім потрібна вона. (11 букв) (*Батьківщина*)
7. Це є справжній оберіг на здоров'я, щасливу долю, любов... (9 букв) (*Вишиванка*)

Учитель: яке в вас вийшло слово?

Діти: Україна.

VIII. Станція ЖАЙВОРОНКОВА

Учитель: Діти, яку пташку в Україні називають степовим соловейком?

Діти: -Жайворонка!

Завдання. З букв слова **жайворонок** складіть нові слова.

Відповідь: (*вкрай, край, жар, корова, коровай, корона, край, рай, кров, кран, нора, рак, ранок, район...*)

IX. Станція МУДРА

Завдання. З окремих слів складіть і поясніть прислів'я.

Відповідь: *Хто мови своєї цурається, хай сам себе стидається.*

Птицю пізнати по пір'ю, а людину по мові.

X. Рефлексія. Кожна команда на останній станції отримала конверт з буквами.

Завдання. Потрібно скласти з них слово і помістити його у вислів.

1-а команда. (о, а, м, в) **Мова** – то цілюще народне джерело, хто не припаде до нього вустами, той сам всихає від спраги...

(В.Сухомлинський)

2-а команда. (а, о, м, в) **Бринить**, співає наша **мова**,

Чарує, тішить і п'янить.

(Олександр Олесь)

3-а команда (о,а,м,в) **Мова** – найцінніший скарб народу.

(Іван Огієнко)

4-а команда (в, о, а, м) *Хай живе солодка – співуча,*

*ні з чим не зрівняна українська **мова!***

(В.Солоухін)

Обговорення висловів.

-То ж яка наша мова? (підказка з назв станцій)

- *казкова, мелодійна, цікава, мудра, різнобарвна, співуча...*

Учитель: - Який, на вашу думку, скарб ми знайшли?

- Що зрозуміли?

- Чого навчились?

Учитель: **«Як парость виноградної лози, плекайте мову!»**

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Варзар Юлія Юріївна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

- дотримуватися:
 - вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
 - принципів та правил академічної доброчесності;
 - нульової толерантності до академічного плагіату;
 - моральних норм та правил етичної поведінки;
 - толерантного ставлення до інших;
 - дотримуватися високого рівня культури спілкування;
- надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формувати його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
 - не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
 - не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
 - не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
 - не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
 - не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
 - не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
 - не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальностей до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

02.04.2020



Юлія Варзар



Yulia Varzar(kvest)

Завантажено: 05/27/2020 | Перевірено: 05/27/2020

● Matches
 ● Цитати
 ● Використані джерела
 ● Значні символи



Matches

Веб джерела

265

1	lavrovablog.wordpress.com https://lavrovablog.wordpress.com/%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D1%82%D0%82%D0%8D%D0%8D%...	3.41%
2	dspace.pnpu.edu.ua http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/1224r/1/17.pdf	3.00%
3	vseosvita.ua https://vseosvita.ua/library/kvest-na-uroci-fiziki-123781.html	2.43%
4	studopedia.org https://studopedia.org/10-44358.html	2.21%
5	osvita.ua https://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_techology/30113/	2.08%
6	www.sites.google.com https://www.sites.google.com/site/vitalinaustelakamk/home/katalog-internet-resursiv-vctelivtehnologija-veb-kvest	2.00%
7	osvita.ua https://osvita.ua/school/lessons_summary/profeoriv/32834/	2.08%
8	nvk3.kupyansk-rada.gov.ua http://nvk3.kupyansk-rada.gov.ua/files/docs/2019/16508_Dopovid_Sivonannya_velykivestva_doporotogoyu_kvnamu.docx	1.98%
9	shkola.ostriv.in.ua http://shkola.ostriv.in.ua/pubkaciovcode-7A3F91EB152E1f8c-24b7bc55727	1.57%
10	shkola.ostriv.in.ua http://shkola.ostriv.in.ua/pubkaciovcode-7A3F91EB152E1f8c-9a6b21a26	1.57%