

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
Педагогічний факультет  
Кафедра педагогіки дошкільної та початкової освіти

**ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ  
КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО  
ВІКУ ЗАСОБАМИ ОСВІТНІХ ВЕБКВЕСТІВ**

**Кваліфікаційна робота**

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконала: студентка II курсу 261М групи  
Спеціальності 013 Початкова освіта  
Освітньо-професійної програми  
Початкова освіта  
Баканча Анастасія Олександрівна  
Керівник доц. Горлова А. В.  
Рецензент к.пед.н., доцент Мироненко О. В.

Херсон – 2020

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. Освітні веб-квести - чинник формування ключових компетентностей молодших школярів.....</b>	<b>9</b>
1.1.Квест-технології - ефективний інструмент навчання учнів початкової школи.....	9
1.2.Особливості застосування веб-квестів на уроках початкової школи.....	14
1.3.Сучасний стан сформованості інформаційно-комунікаційної компетентності учнів початкової школи.....	19
<b>РОЗДІЛ 2. Експериментальна перевірка використання веб-квестів в освітньому процесі початкової школи.....</b>	<b>23</b>
2.1. Педагогічні умови впровадження освітніх веб-квестів на уроках.....	23
2.2. Застосування «Квест-марафону» в освітньому процесі початкової школи.....	25
2.3. Підсумки експериментальної роботи.....	38
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>41</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>44</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>46</b>



## ВСТУП

**Актуальність теми дослідження.** Глобальні перетворення, що відбуваються на сучасному етапі розвитку цивілізації, вимагають переосмислення багатьох питань, пов'язаних з формуванням особистості. В наш час, коли людина опинилася сам на сам з величезним обсягом інформації, пріоритетним стає завдання цілеспрямованої підготовки зростаючої людини на засадах компетентнісного підходу до життя в нових умовах інформаційного суспільства, свідомого користування інформаційно-комунікаційними технологіями та системою мас-медіа.

В умовах модернізації системи сучасного української освіти знання, вміння і навички все більше розглядаються не стільки як основна мета навчання, скільки як інструментальна основа формування компетенцій учня. У рамках нової освітньої парадигми системно-діяльнісного навчання в пріоритеті знаходиться цілісний розвиток особистості учня, його здатність до рефлексії та самостійності в прийнятті рішень.

Сучасна тенденція розвитку освіти обумовлює першочергове розв'язання питань розвитку ключових компетентностей школяра, серед яких важливе місце посідає інформаційно-комунікаційна компетенція – «опанування основою цифрової грамотності для розвитку і спілкування, здатність безпечного та етичного використання засобів інформаційно-комунікаційної компетентності у навчанні та інших життєвих ситуаціях»

Теоретичні і методологічні досягнення інформаційно-комунікаційних технологій все більше здійснюють вплив на процес оволодіння найважливішими навичками сучасного життя: готовність людини до самостійної інформаційної діяльності, яка впливає на успішність багатьох видів діяльності. У сучасного учня початкової

школи повинні бути сформовані універсальні навчальні дії, що забезпечують здатність до організації самостійної навчальної діяльності.

Пізнавальний інтерес стає потужним засобом активізації освітнього процесу, а використання інноваційних освітніх технологій в навчанні стає найважливішим інструментом. До числа інновацій в організації освітнього процесу сьогодні можна віднести квест-технологію.

Віртуальна реальність, електронні підручники, навички створення медіа ресурсу та ведення блогу тощо – ті елементи в освітній системі, без яких неможливо уявити якісний навчальний процес, здатний прищепити учневі найважливіші сучасні компетентності. Саме тому одним з пріоритетів МОН України є пункт про діджиталізацію освіти, який передбачає доступність якісної Інтернет-мережі для міських і сільських шкіл, використання новітніх технологій в освітньому процесі.

Реалізації цього надважливого завдання сприяє застосування веб-квестів на уроках початкової школи.. Використання квест-технології в освітньому процесі знайшло відображення при вирішенні широкого кола теоретичних і прикладних питань, пов'язаних із: визначенням психолого-педагогічних засад розвитку професійної компетентності викладачів (О. Гура, І. Зимня, Н. Кузьміна, В. Сластьонін та ін.); виявленням особливостей використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у освітньому процесі (Р. Гуревич, А. Кучай, А. Панфілова та ін.). Дослідженню готовності педагога до різних видів педагогічної діяльності приділено увагу у працях А. Капської, О. Пехоти та ін. Питання використання квест-технології в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б. Додж, Т. Марч, М. Андрєєва, О. Багузіна, Я. Биховський, Г. Воробйов, О. Гапєєва, Д. Грабчак, М. Гриневич, Л. Желізняк, Л. Іванова, С. Іць, Н. Кононець, С. Напалков, Г. Шаматонова, О. Шевцова, В. Шмідт, О. Шульгіна та ін.

Сьогодні все більш актуальним в освітньому процесі стає використання у навчанні прийомів і методів, які формують вміння самостійно здобувати знання, збирати необхідну інформацію, висувати гіпотези, робити висновки й умовиводи. Відтак, у сучасного учня початкової школи повинні бути сформовані універсальні навчальні дії, що забезпечують здатність до організації самостійної навчальної діяльності. Зазначимо, що навчальна діяльність – це діяльність, що має своїм змістом оволодіння узагальненими способами дій у сфері наукових понять.

Для молодших школярів навчальна діяльність – особлива форма активності учня, спрямована на зміну самого себе як суб'єкта навчання – стає провідною і набуває характерних особливостей. Навчання в початковій школі має бути спрямоване на формування у учнів інформаційних компетенцій, знань і умінь, способів інформаційної діяльності, які будуть потрібні їм в новому інформаційному середовищі проживання. Основне завдання сучасного педагога є надання можливості творчого переосмислення і систематизації набутих знань і навичок, а також їх практичного застосування, можливість реалізації здібностей учнів початкової школи. Одним із засобів, які допомагають в реалізації цього завдання, має бути технологія веб-квестів.

Актуальність досліджуваної проблеми, її недостатня розробленість у педагогічній теорії та практиці, а також виявлені протиріччя зумовили вибір теми магістерського дослідження **«Формування інформаційно-комунікаційної компетентності в учнів молодшого шкільного віку засобами освітніх веб-квестів»**.

**Об'єкт дослідження** – освітній процес у початковій школі.

**Предмет дослідження** – організаційно-педагогічні умови формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів засобами освітніх веб-квестів.

**Мета дослідження** – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити педагогічні умови та шляхи формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів засобами освітніх веб-квестів.

**Гіпотеза дослідження.** Формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів засобами освітніх веб-квестів в загальноосвітньому навчальному закладі набуде ефективності за таких умов:

1. Створення у навчальному закладі такого медіасередовища, що сприяє активізації пізнавального інтересу, розвитку навичок пошуку інформації, її дослідження та критичного аналізу;

2. Максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в освітньому процесі;

3. Систематичне використання новітніх інноваційних технологій (веб-квестів) у спільній роботі вчителя, дітей та батьків. що спрямовано на формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів.

Відповідно до мети й гіпотези визначено такі завдання дослідження:

1. На підставі аналізу наукової літератури визначити основні інструменти формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів та обґрунтувати педагогічні умови їх використання в освітньому процесі початкової школи;

2. Діагностувати сучасний стан процесу формування інформаційно-комунікаційної компетентності учнів початкової школи;

3. Експериментально перевірити ефективність впровадження в освітній процес початкової школи циклу веб-квестів на уроках та в позаурочній діяльності.

**Методи дослідження :**

Теоретичні:

-аналіз науково-педагогічної літератури для визначення актуальних питань підготовки учнів початкової школи до формування інформаційно-комунікаційної компетентності;

-метод періодизації, за допомогою якого встановлювалися якісні зміни в організації процесу формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів на різних етапах;

-системно-структурний метод застосовувався для характеристики теоретичних питань формування інформаційно-комунікаційної компетентності учнів 1-4 класів.

Емпіричні : педагогічне спостереження, бесіди, індивідуальні та групові обговорення.

**Наукова новизна.** Вперше проаналізовано умови та найбільш ефективні шляхи формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів засобами освітніх веб-квестів.

**Практичне значення.** Матеріали дослідження можуть бути корисними для вчителів початкової школи, батьків, студентів ЗВО, які вивчають особливості формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів, слухачів курсів удосконалення кваліфікації педагогічних кадрів.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дипломна робота пов'язана з напрямом наукових досліджень кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету «Формування професійної компетентності кадрового педагогічного потенціалу у системі суспільних трансформаційних процесів».

**Апробація результатів дослідження.** Теоретичні опрацювання знайшли своє відображення у статті «Освітні веб-квести як чинник активізації пізнавального інтересу молодших школярів», яка увійшла до збірки матеріалів Всеукраїнської студентської науково-практичної інтернет-конференції «Розвиток особистості молодшого школяра:



Сучасні реалії та перспективи», яка відбулася на базі Прикарпатського національного університета ім. Василя Стефаника.

**Структура роботи:** випускна робота має вступ, два розділи, висновки, список використаних джерел, додатки.

## РОЗДІЛ 1

### Освітні веб-квести - чинник формування ключових компетентностей молодших школярів

#### 1.1. Квест-технології - ефективний інструмент навчання учнів початкової школи

Сучасна українська система освіти сьогодні розглядає теоретичні знання та практичні вміння і навички як підґрунтя формування компетентностей учня. Пріоритетною метою школи є розвиток особистості дитини, її вміння самостійно здобувати та використовувати знання, робити свідомий вибір та відповідально ставитися до себе та оточення.

Життя в інформаційному просторі, взаємодія з величезним обсягом інформації вимагають використання інноваційних інструментів в освітньому процесі. Особливо це стосується початкової школи, коли відбувається становлення пізнавальних процесів та утворення мотиваційно-ціннісної сфери дитини.

Ці питання стосуються широкого кола проблем, які розв'язують вітчизняні та зарубіжні представники психолого-педагогічної науки: умови розвитку професійної педагогічної компетентності (І. Зимня, В. Сластьонін, Л. Петухова, С. Скворцова та ін.), використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в початковій школі (А. Кучай, Л. Петухова, В. Коткова та ін.), формування інформаційної компетентності учнів молодшого шкільного віку (О.Зайцева, О. Семенов, А. Хуторський, А. Зав'ялова), застосування ефективних інструментів активізації пізнавальної діяльності молодших школярів (О. Багузіна, Н. Кононець та ін.).

Освітній процес в початковій школі, за висновками вчителів-практиків, набуває ефективності за умов вдалого формування в учнів

вмінь орієнтуватися в потоці інформації, збирати необхідні факти, критично підходити до їхнього аналізу та оцінки, робити об'єктивні висновки та використовувати це в процесі самореалізації.

В наш час вітчизняна система освіти розглядає теоретичні знання та практичні вміння і навички як основу формування компетентностей учня. Надзавданням початкової школи є розвиток гармонійної особистості дитини, її вміння орієнтуватися в інформаційному просторі, самостійно здобувати і використовувати знання, робити свідомий вибір та відповідально ставитися до будь-якої справи.

Життя та діяльність в Інтернет-середовищі, щоденна взаємодія з величезним обсягом нової інформації вимагають використання інноваційного інструментарію в освітньому процесі. В першу чергу це стосується початкової школи. Саме на цьому етапі дорослішання відбувається становлення пізнавальних інтересів та формування мотиваційно-ціннісної сфери дитини. Тож в цей сенситивний період педагоги мають застосовувати такі освітні технології, які сприяють формуванню універсальних навчальних умінь та забезпечують практичну реалізацію системного, функціонального та діяльнісного підходів.

Як зазначають сучасні науковці О. Співаковський, Л. Петухова, С. Пахомова, «використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі початкової школи... дозволяє внести кардинально нове у звичайні форми роботи вчителя, сприяє цікавому й повнішому, всебічному розкриттю, зрозумілішому поданню навіть дуже складного навчального матеріалу, й тим самим забезпечує значне скорочення навчального часу для успішного засвоєння теми» [20]. Така робота в системі сприяє формуванню інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів, що в свою чергу «відчутно здійснює вплив на успішність життєдіяльності особистості і розширює

свободу дій людини, впливає на соціальний статус, є запорукою соціальної захищеності людини у суспільстві» [16; 21].

Розв'язання задачі формування інформаційних умінь молодших школярів можливе за допомогою веб-квесту – сучасного засобу активізації пізнавальної діяльності школярів. Його використання відбувається з метою підвищення мотивації учнів до змісту освітнього процесу, розвитку «вмінь навчатися» та формування ключових компетентностей.

Тож сьогодні, актуальним питанням є впровадження квест-технології на уроках початкової школи для створення оптимального освітнього середовища та ефективних умов всебічного розвитку учнів.

Широке коло зазначених вище проблем привертають увагу вітчизняних та зарубіжних представників психолого-педагогічної науки: умови розвитку професійної педагогічної компетентності (М. Андрєєва, О. Багузіна, І. Зимня, В. Сластьонін та ін.), використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в початковій школі (Л. Петухова, О. Співаковський, В. Коткова, А. Кучай, О. Мороз та ін.), застосування веб-квесту як ефективного інструменту активізації пізнавальної діяльності молодших школярів (Б. Додж, Т. Марч, Н. Кононець, І. Сокол, Л. Хоменко, В. Шмідт та ін.).

Ці дослідники впевнені, що освітній процес в сучасній початковій школі має оновлюватися одночасно з модернізацією всіх сфер життя суспільства. Тож урізноманітнення форм та методів навчання, що сприяють розширенню кругозору дитини та оволодінню корисними навичками, є завданням кожного педагога [20; 23].

Універсальною технологією, за висновками учителів-практиків, в даному контексті є веб-квест.

Квести (в перекладі з англійської мови quest – «пошук»), що застосовуються педагогами для навчання, розвитку та виховання школярів, в освітній або позаурочній діяльності, отримали назву

*освітніх*. На сьогодні в педагогічній практиці поширені два види освітніх квестів: веб-квести (від англійського web - «павутина, мережа»), що виконуються в віртуальному інтернет-просторі, і реал-квести («живі» квести), пов'язані з реальними переміщеннями в просторі і виконанні в приміщеннях (в школі, університеті, в музеях, виставкових залах і інших установах) або на вулиці.

Веб-квест – формат уроку, орієнтований на запит, в якому більшість або вся інформація, з якою працюють учні, надходить з Інтернету. Може бути створений за допомогою різних програм, включаючи простий документ для обробки тексту, який включає посилання на веб-сайти [5].

Засновники технології веб-квестів Т. Марч та Б. Додж трактують квести як «орієнтовну на вирішення проблем діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет» [26].

О.Гапєєва, розкриваючи сутність поняття «веб-квест», підкреслює поєднання його проблемного завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інтернет-ресурси [7, с. 335].

В. Шмідт порівнює веб-квести з міні-проектами, які відбуваються шляхом пошуку інформації в Інтернеті. «Завдяки такому конструктивному підходу до навчання, учні не тільки добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, але й скеровують всю свою діяльність на поставлене перед ними завдання...» [25].

Ми цілком поділяємо визначення І. Сокол, що тлумачить квест як «технологію, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила та реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь XXI ст.» [18, с. 28].

В різних джерелах освітній квест трактується як вид проектних інтерактивних технологій [6], як «спеціальним чином організований вид

дослідницької діяльності». Гриневич М.С. розглядає медіаосвітні квести, як нову й перспективну технологію в медіа дидактиці [8, с. 153].

Запропоновані визначення освітнього веб-квесту пов'язують його з певною іншою педагогічною технологією: проблемного навчання, ІКТ, проектною, дослідницькою, інтерактивною. Ми цілком підтримуємо позицію авторів, які розкривають сутність освітніх веб-квестів через призму самостійної технології – універсальної, інтегративної та оригінальної. Педагогічна технологія, за В. Лозовою, здійснюється у певній запланованій послідовності, «передбачає конкретні способи, прийоми, послідовні дії, механізми організації навчання в цілому і розглядається як чітке наукове проектування і відтворення педагогічних дій, що гарантують успіх [12].

Одночасно, маємо зауважити: квест-технологія близька до ігрової наявністю сюжету та застосуванням ролей для вирішення освітнього завдання. Освітній продукт, матеріальний результат (фотовиставка, відеоролик, презентація та ін.), який створюється відповідно до проблеми-задачі та алгоритм дій пов'язують веб-квести з проектною, мультимедійною та технологією проблемного навчання. Ознаки інтегрованої технології – визначення вчителем ідей, вмінь та навичок, які мають засвоїти школярі, допомога у досягненні цілей, особистісно-індивідуальний підхід до кожної дитини та варіативність способів розв'язання задачі у власному темпі – також присутні у квест технології.

Ми зупинилися на визначенні квест-технології К. Ігумноюю та І. Радецькою, які доводять ідею про оригінальність квест-технології, яка інтегрує в собі «ідеї проектного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді і ІКТ; поєднує цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного і серії допоміжних завдань з грою за певним сюжетом » [10].

Хоча на сьогодні немає одностайної думки щодо визначення науковцями квест-технології, вона привертає увагу психологів і

педагогів, оскільки її метою є розвиток інформаційно-комунікаційної компетентності учнів початкової школи, активізація пізнавального інтересу школярів, розвиток «вміння навчатися», формування вмінь самостійної роботи та самоаналізу.

Ця думка підтверджується О.Білоус, яка досліджує питання якості педагогічної освіти як одного із пріоритетів розвитку суспільства у ХХІ столітті. Науковець підкреслює важливість здатності людини «використовувати інформаційні й комунікаційні технології для певної мети ефективно, критично і продуктивно» [2]. Тож, початкова школа має стати тим майданчиком, на якому відбувається закладання основ оперативної роботи з інформацією для розв'язання задач різного рівня, ефективної діяльності з медіа джерелами та розуміння етики їх використання [11].

## **1.2. Особливості застосування веб-квестів на уроках початкової школи**

Значна варіативність дефініцій понять «квест», «веб-квест», «квест-технологія» пояснюється порівняно недавнім впровадженням квестів у вітчизняну освітню практику і розглядом квест-технології в якості предмета наукових розробок. Для нашого дослідження важливим було з'ясувати особливості та переваги застосування навчальних веб-квестів в початковій школі.

Освітня діяльність для молодших школярів є провідною, в процесі якої, на засадах суб'єкт-суб'єктних відносин, відбувається формування і розвиток ключових компетентностей. Для життя в інформаційному суспільстві і успішної соціалізації, учні початкової школи мають оволодіти ІК компетенціями, способами інформаційної діяльності та вміннями застосовувати їх щоденно. Тож сучасний педагог має створити оптимальні умови для реалізації цього завдання. Саме квест-технологія є

однією з таких умов, оскільки шляхом інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання, має виконувати такі найважливіші функції:

- Освітню – залучення класу і кожного школяра до активного діяльнісного процесу пізнання, формування вмінь і здібностей працювати самостійно та в команді.
- Розвивальну – розвиток пізнавального інтересу, творчого потенціалу, формування дослідницьких вмінь, навичок самостійної роботи з інформацією, мотивації.
- Виховну – виховання вмінь групової роботи, відповідальності та цілеспрямованості.

I. Сокол визначає такі характеристики квест-технології:

*Мета* – Формування «людини 21 століття»;

*Роль педагога* – визначає освітні цілі квесту, складає сюжетну лінію. Педагог оцінює не лише кінцевий результат, а й процес діяльності учня. Забезпечує організацію пошуково-дослідницької навчальної діяльності;

*Особливості* – здійснення освітніх завдань через ігрову діяльність; упровадження ІК засобів навчання, які сприяють самовираженню учня; цілеспрямоване мотивування емоційної та інтелектуальної активності дитини; пошуковий характер навчальної діяльності; розвиток інформаційно-комунікаційної компетентності [19, с. 369].

В освітньому середовищі на платформах: Освіта.ua – ([www.osvita.ua.com](http://www.osvita.ua.com)); «Освіторія» - онлайн-медіа про виховання та навчання дітей України ([osvitoria.media](http://osvitoria.media)); Освіта Нова ([osvitanova.com.ua](http://osvitanova.com.ua)); На Урок ([naurok.com.ua](http://naurok.com.ua)) є багато наробок вчителів-новаторів, які допомагають орацювати квест-технологію для ефективного застосування на уроках інформатики, української мови, природознавства та в позаурочній роботі.



Учителі початкової школи різних куточків України (К. Вороніна, О. Мішагіна, О. Сухаревська, С. Деріга, Т. Омельченко, М.Христич та ін.), реалізуючи функції квест-технології, доводять ефективність використання веб-квестів та створюють методичні рекомендації для їх проведення.

Серед особливостей застосування веб-квестів виділяють такі:

- а) веб-квести здійснюються в класі, відбувається глибоке «занурення» учнів у відкритий інформаційний простір;
- б) під час їх виконання вмикаються складні розумові дії (аналіз, порівняння, систематизація та ін.);
- в) запропоновані педагогом джерела слугують ключем для *використання* інформації, а не тільки для її збирання;
- г) зазвичай це групова робота з розподілом ролей та обов'язків [5].

Враховуючи те, що методологічною основою квест-технології є активне навчання, участь молодших школярів у веб-квестах дає можливість пройти «повний цикл мотивації від уваги до задоволення», одночасно ознайомитися «з автентичним матеріалом, який дає їм змогу досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції та відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значущість» [19].

Існує велика кількість класифікацій квестів:

- *за формою проведення*: – комп'ютерні ігри-квести; веб-квести – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів, створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник тощо); QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів (двовимірний штрихкод); медіа-квести – спрямовані на пошук і аналіз медіаресурсів; відеоквести; комбіновані;
- *за режимом проведення*: в реальному режимі; у віртуальному режимі; у комбінованому режимі;
- *за терміном реалізації*: короткострокові та довгострокові;
- *за формою роботи*: групові; індивідуальні;

- за предметним змістом: моноквест; міжпредметний квест;
- за структурою сюжетів: лінійні; нелінійні; кільцеві;
- за інформаційним освітнім середовищем: традиційне середовище; віртуальне освітнє середовище;
- за технічною платформою: віртуальні щоденники й журнали (блоги, ЖЖ тощо); сайти; форуми; Google-групи; вікі-сторінки; соціальні мережі;
- за провідною діяльністю учнів: дослідницький; інформаційний; творчий; пошуковий; ігровий квест; рольовий;
- за типом контактів: учні одного класу, школи; учні одного району; учні однієї країни; учні з різних країн;
- за типом завдань: переказ; створення презентації, плаката, оповідання; проектування; компіляція (трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки та ін.); створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика; аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації; журналістське розслідування (об'єктивний виклад інформації) [19].

Тематика веб-квестів, що використовуються в початковій школі, може бути найрізноманітнішою («Скарби народної мудрості», «Цікавинки Остапа Вишні», «Дорогами рідного краю» та ін.). Розрізняють два основні типи веб-квестів: короткострокові (тривають один-три уроки) і довгострокові (відбуваються протягом декількох місяців або семестру).

Структура квест-уроку зазвичай така:

1. організаційна частина;
2. мотивація навчальної діяльності;
3. актуалізація опорних знань;
4. проходження квесту;
5. підбиття підсумків і обговорення результатів роботи [15].

Для створення веб-квесту як інтегрованого освітнього засобу, вчитель має чітко дотримуватися етапів, які були визначені авторами технології – Б. Доджем и Т. Марчем:

- Вступ (опис мети, ролей учасників, плану роботи, сценарію квесту);
- Ключове завдання проблемного характеру і підсумковий результат самостійної роботи;
- Список інформаційних джерел, Інтернет-платформ, посилань;
- Опис процедури роботи, розміщення квесту на веб-сайті;
- Опис критеріїв оцінки квесту;
- Рекомендації або керівництво до дій (тимчасові рамки, спосіб використання електронних джерел, форма презентації результатів);
- Висновок, де резюмується отриманий учасниками досвід та висвітлюється планування нових завдань [26].

Для вчителя початкової школи розробка веб-квесту є додатковим джерелом створення середовища, в якому учні розвивають критичне та творче мислення, навички самостійної та групової роботи, вміння пошуку, систематизації, передачі, презентації та використання нової для них інформації. Результати такої діяльності мають висвітлюватися на сайті школи, на сторінках соцмереж.

За висновками педагогів, які впроваджують технологію веб-квестів, її актуальність доводять такі переваги: вона допомагає сформувати ключові компетентності учнів – інформаційно-комунікаційну, здатність спілкуватися рідною мовою, інноваційність. Дана технологія мотивує школярів, сприяє активізації творчого потенціалу, розвиває навички самостійної роботи та діяльності в команді. Проблемні завдання вимагають пошуку шляхів застосування вже існуючих та нових знань, знаходження суперечностей, постановки мети, планування дій, аналізу і бачення проблеми з різних боків.

### **1.3.Сучасний стан сформованості інформаційно-комунікаційної компетентності учнів початкової школи**

Оскільки предметом нашого дослідження є формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів, нашим завданням було визначити її рівень, сучасний стан.

Враховуючи все, зазначене вище, можна стверджувати: поняття ІК-компетентності перебуває у стані розвитку. Українські фахівці, як і більшість дослідників, це поняття трактують як «доведену здатність працювати індивідуально або колективно, використовуючи інструменти, ресурси, процеси та системи, які відповідають за доступ та оцінювання інформації (відомостей та даних), отриманої через будь-які медіа-ресурси, та використовувати таку інформацію для вирішення проблем, спілкування, створення інформованих рішень, продуктів і систем, а також для отримання нових знань» [2].

Наше дослідження ми проводили на базі Чулаківського ЗПЗСО Чулаківської селищної ради Голопристанського району Херсонської області. В експерименті взяли участь молодші школярі 3А (14 осіб – контрольна група) та 3Б (16 осіб – експериментальна група) класів.

Констатувальний етап експерименту проводився з метою визначення рівня сформованості ІК компетентності учнів початкової школи.

У визначення компонентів ІКК ми керувалися розробками О. Шалімової, яка визначає інформаційно-комунікаційну компетентність як «інтегративне утворення особистості, яке виявляють у прагненні, здатності й готовності до ефективного застосування сучасних засобів інформаційних і комп'ютерних технологій для вирішення завдань у

навчанні й повсякденному житті, усвідомлюючи при цьому значущість предмета та результати діяльності» [24, с. 42].

Здійснивши аналіз наукових підходів до питання складових ІКК молодшого школяра, ми зупинилися на таких:

- *ціннісно-мотиваційний компонент* (демонструє значущість інформації для учня (для власних потреб, для самореалізації в соціумі, для користі оточуючих людей);

- *пізнавально-інформаційний* (показує знання та відтворення інформаційних дій, вміння аналізувати та порівнювати, навички встановлення причинно-наслідкових дій, здатність переносити інформаційні дії на розв'язання нових задач);

- *діяльнісний* (визначає вміння користування комп'ютерною технікою для реалізації ефективних способів пошуку інформації, володіння вміннями налаштувати гаджети до локальної мережі, до мережі Інтернет; навички тестування зв'язку в комп'ютерній мережі, виявлення помилок ).

Визначення рівнів сформованості ІКК молодших школярів відбувалося за критеріями Т. Хіленко, які ми адаптували до наших умов [22] :

Учні з **низьким рівнем** ІКК демонструють егоїстичну спрямованість в процесі пошуку інформації; не переносять отримані знання на інші сфери діяльності, володіють комп'ютерною технікою недостатньо; виконують завдання, оцінюють та корегують власні дії майже завжди за допомогою дорослих.

**Середній рівень** ІКК у школярів, які використовують отриману інформацію для власної реалізації; переносять отримані знання на інші сфери діяльності ситуативно; володіють комп'ютером на достатньому рівні.

Школярі з **високим рівнем** ІКК знаходять інформацію для потреб оточуючих; інформаційні дії використовують у проєктній діяльності для розв'язання нових навчальних завдань завжди.

В нашому дослідженні ми використовували спостереження, бесіди, тестування (Шкільний тест розумового розвитку) та методики «Таблиці Шульте», «Незакінчені речення» [17] (Додаток А). Результати впроваджених вступних діагностик нами графічно подано на Рис. 1.1, Рис. 1.2.

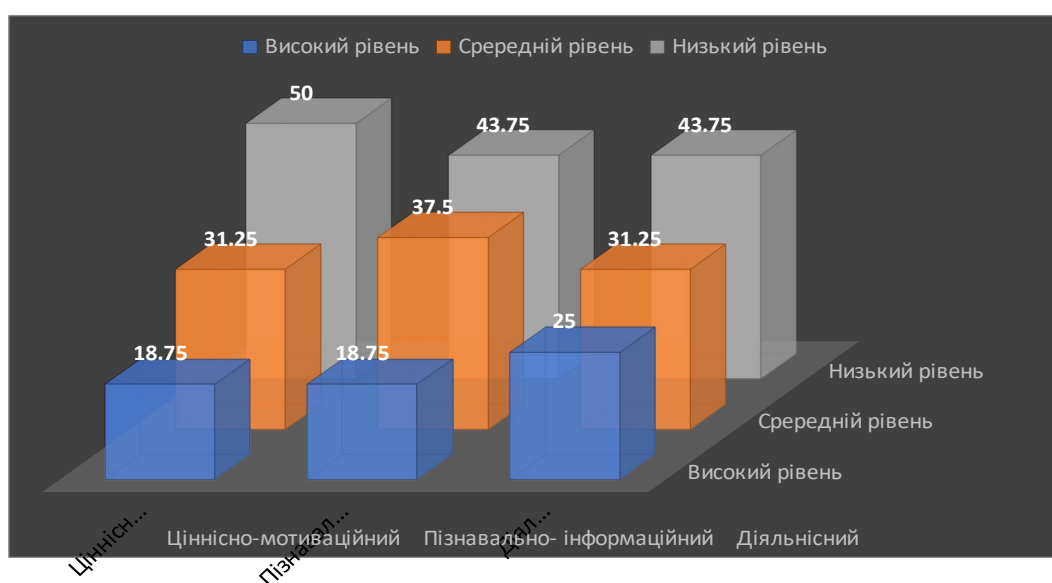
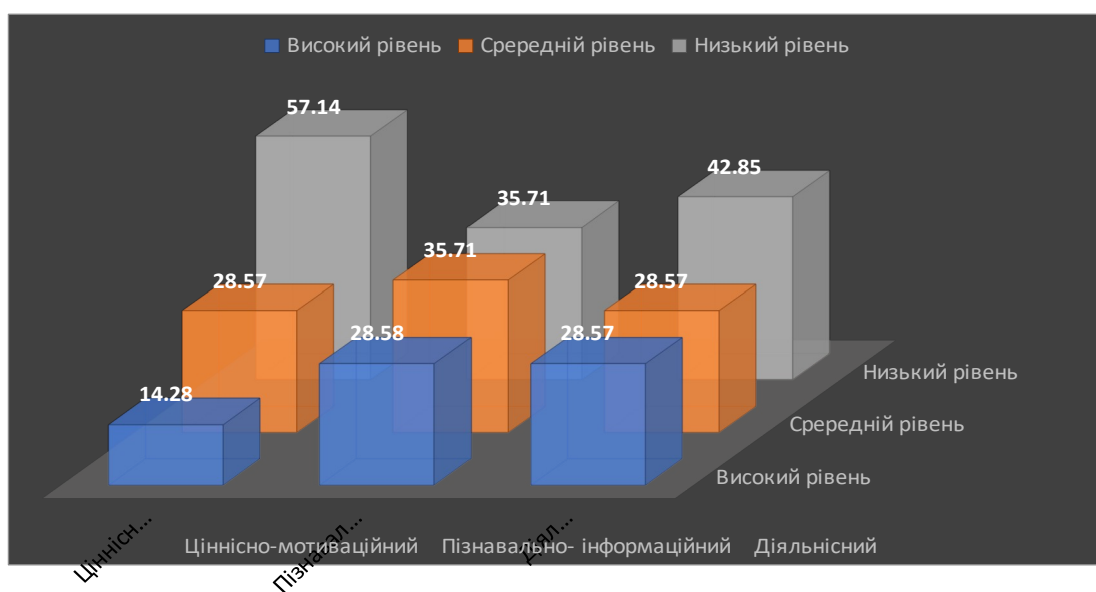


Рис 1.1. Рівень сформованості ІК-компетентності на констатувальному етапі експерименту контрольної групи

*Рис. 1.2.* Рівень сформованості ІК-компетентності на констатувальному етапі експерименту експериментальної групи

Діагностика сформованості інформаційно-комунікаційної компетенції виявила низку проблем. Третьюкласники контрольної та експериментальної груп продемонстрували, в основному, середній і низький рівень володіння комп'ютером. Пріоритетна діяльність з комп'ютерною технікою для них – ігрова. Що стосується самостійного пошуку інформації з метою її подальшого застосування, тільки сім учнів виявили ці вміння та бажання удосконалюватися в такій роботі.

Результати проведеного констатувального етапу експерименту підняли питання підвищення якості самостійної освітньої діяльності школярів в умовах інформатизації освіти, вимагали розробки та практичної перевірки педагогічних умов впровадження спеціальних ІКТ-інструментів, а саме – квест-технології в освітній процес початкової школи.

## РОЗДІЛ 2

### Експериментальна перевірка використання веб-квестів в освітньому процесі початкової школи

#### 2.1. Педагогічні умови впровадження освітніх веб-квестів на уроках

Аналіз наукової літератури з теми дослідження та вивчення досвіду роботи вчителів-новаторів дає підстави стверджувати, що технологія використання веб-квестів у процесі освітньої діяльності – це ефективний метод навчання з використанням інформаційних ресурсів мережі Інтернет. В процесі застосування квест-технології добре реалізується пошук та використання учнями навчальної інформації, значимої з точки зору цілей навчання, проектно-дослідницької діяльності школярів, заснованої на взаємодії з ресурсами мережі Інтернет, використання комунікаційних компонентів для навчального спілкування учнів і педагогів. Дана технологія навчання особливо актуальна, тому що доступ учнів до інформаційних ресурсів мережі Інтернет забезпечує школярів основним і додатковим навчальним матеріалом, необхідним для навчання в школі, для виконання завдань вчителя, самостійного навчання і організації дозвілля.

Вагомих причин для використання веб-квестів на уроках у початковій школі досить багато. Це легкий спосіб включення Інтернету в освітній процес, удосконалення інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів. Квест може виконуватися індивідуально, але ми обрали групову роботу при вирішенні квесту. При цьому досягаються дві основні мети навчання – комунікація та обмін інформацією. Квести розвивають критичне мислення, а також уміння порівнювати, аналізувати, класифікувати, мислити абстрактно. В учнів підвищується мотивація, вони сприймають завдання як щось «реальне» і



«корисне», що веде до підвищення ефективності навчання. Участь в веб-квестах дає учням: нові знання, вміння користуватися глобальними інформаційними ресурсами, сучасними засобами телекомунікації, новими пакетами прикладних програм, удосконалюються навички ділового колективного спілкування, спільного вирішення проблем.

Під час розроблення умов, за яких використання веб-квестів буде ефективним засобом розвитку ІК-компетентності, ми керувалися положенням випереджувальну роль активності у процесі освітньої діяльності. Т. Бондаренко підкреслює: «реалізація принципу активності в навчанні має велике значення, оскільки навчання і розвиток носять діяльний характер, і від якості навчання залежить його результат» [1, с. 224].

Активність, прагнення до оволодіння знаннями та навичками супроводжується вольовими зусиллями і великим бажання досягти результату. Такий характер навчання, за спостереженням вчителів-практиків, завжди призводить до позитивних підсумків.

Одночасно відбуваються процеси, які сприяють оволодінню учнями ІК-компетентностями:

- змінюється роль учителя, він перетворюється на наставника-координатора, консультанта, старшого партнера;
- використовуються сучасні інформаційні освітні ресурси (якісні матеріали мережі Інтернет, відео, інтерактивні завдання, електронні навчальні матеріали, електронні тести для самоперевірки та ін.);
- підвищуються вимоги до навчальної діяльності учнів (відбувається зміщення акценту на процес пізнання учня, де він самостійно відкриває для себе нові знання);
- розв'язуються різнопланові проблеми навчання в обговореннях і дискусіях, в групах та індивідуально [13].

Тож педагогічними умовами, що сприяють впровадженню освітніх веб-квестів на уроках початкової школи з метою формування

інформаційно-комунікаційної компетентності в учнів, ми визначили такі:

1. Створення у навчальному закладі такого медіасередовища, що сприяє активізації пізнавального інтересу, розвитку навичок пошуку інформації, її дослідження та критичного аналізу;

2. Максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в освітньому процесі;

3. Систематичне використання новітніх інноваційних технологій (веб-квестів) у спільній роботі вчителя, дітей та батьків. що спрямовано на формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів.

Реалізуючи пропоновані умови, ми розробили цикл веб-квестів, які впроваджували в освітній процес.

## **2.2. Застосування «Квест-марафону» в освітньому процесі початкової школи**

У ході експерименту було використано систему короткочасних веб-квестів «Квест-марафон» та фінальний довгостроковий веб-квест, реалізований у формі проєкту. Спочатку з поняттям веб-квесту та основними формами роботи учні ознайомились на уроках інформатики, після чого під час вивчення інших предметів було втілено розроблену систему короткочасних квестів. Мета цієї системи – пропедевтика знань та умінь, необхідних для довготривалого веб-квесту у формі проєкту.

Розглянемо методику на прикладі короткочасних веб-квестів «Скарби української народної творчості», «Безпека в Інтернеті» та довготривалого проєкту «Країни світу».

Робота над короткочасним веб-квестом охопила 4 етапи:

1. Підготовчий етап;
2. Етап виконання завдань;

3. Презентація результатів;
4. Аналіз роботи.

На першому етапі було проведено підготовчу роботу, учнів було познайомлено з темою «Безпека Інтернету», сформульовано мету та завдання веб-квесту: поглибити знання школярів щодо безпеки в мережі Інтернет, сформувати навички з пошуку інформації, ефективного та правильного використання інтернет-ресурсів, навички комунікації та ефективної взаємодії в групі, навички самостійної роботи, вміння систематизувати отриману інформацію, аналізувати та узагальнювати.

Учнів класу (20 осіб) було об'єднано у 4 групи по 5 людей.

Важливим елементом підготовчого етапу веб-квесту було спільне створення правил роботи:

1. Допомогати один одному.
2. Обов'язково вислухати думку кожного учасника групи.
3. Протягом усього веб-квесту пам'ятати про ролі, що будуть розподілені.
4. Бути відповідальним за свою складову спільної роботи.

Кожна група в результаті жеребкування отримала певну роль, якої учні мають дотримуватися протягом усього веб-квесту:

- 1 група – психологи.
- 2 група – батьки дітей, які багато часу проводять в Інтернеті.
- 3 група – звичайні користувачі мережі Інтернет.
- 4 група – програмісти.

На етапі виконання завдання формуються дослідницькі навички учнів. Під час пошуку відповідей на поставлені питання серед великої кількості наукової інформації розвиваються критичне мислення, вміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно. Учні набувають навичок трансформувати отриману інформацію для вирішення поставлених проблем. Накопичений досвід послідовних дій під керівництвом учителя допоможе кожному в

організації своєї подальшої індивідуальної дослідницької діяльності в світовому інформаційному просторі.

### **Хід веб-квесту «Безпека в Інтернеті»**

#### **I. Організаційний момент.**

Повторення правил техніки безпеки. Оголошення мети та завдань.

#### **Мотиваційний момент.**

Кожна міні група у результаті веб-квесту має дати відповідь на головне питання веб-квесту: «Як зробити використання мережі Інтернет безпечним та корисним?».

#### **II. Організація роботи у веб-квесті.**

Жеребкування та оголошення ролей.

1 група – психологи.

Завдання: дізнатися про загрози негативного впливу Інтернет-джерел на психіку людини.

Необхідно дати відповіді на такі запитання:

- Що таке «інтернет-залежність»? Які її симптоми?

Посилання:

<https://ns-plus.com.ua/2017/03/29/kiber-zalezhnist-hvoroba-epohy-infor/>

<https://commons.com.ua/ru/internet-zalezhnist/>

<https://www.city.kharkov.ua/uk/news/-37950.html>

<https://sites.google.com/site/vebkvestbezpecnijinternet/simptomi-internet-zaleznosti>

- Кібер-булінг та кібер-злочини – що це та які мають наслідки?

Посилання:

<https://sites.google.com/site/vebkvestbezpecnijinternet/kiber-buling>

<https://www.unicef.org/ukraine/cyberbullying>

<https://www.telegraf.in.ua/kremenchug/10082081-kberbulng-scho-ce-yakim-vn-buvaye-ta-yak-ud-nogo-zahistiti-svoyu-ditynu.html>

- Як уникнути негативного впливу Інтернету?

Посилання:

<https://sites.google.com/site/vebkvestbezpecnijinternet/simptomi-internet-zaleznosti>

<https://sites.google.com/site/internet2bezpeka/perevagi-ta-nedoliki-interne>

Форма звіту: презентація, буклет, відео.

2 група – батьки дітей, які багато часу проводять в Інтернеті.

Завдання: дізнатися про норми користування Інтернетом та правила.

Необхідно дати відповіді на такі запитання:

- Скільки часу можна використовувати комп'ютер дітям різних вікових груп?

Посилання:

[https://zosh24.at.ua/publ/gosti/chasovi\\_normi\\_perebuvannja\\_za\\_komp\\_juterom\\_dlja\\_ditej\\_riznogo\\_viku/2-1-0-204](https://zosh24.at.ua/publ/gosti/chasovi_normi_perebuvannja_za_komp_juterom_dlja_ditej_riznogo_viku/2-1-0-204)

<https://city-adm.lviv.ua/news/science-and-health/medicine/219680-sanitarno-hihienichni-vymohy-roboty-na-komp-iuteri-v-navchalnykh-zakladakh>

<https://sites.google.com/site/sokolukinformatika/batkam/sanitarno-gigienicni-normi-vikoristanna-ikt-dla-skolariv>

- Які джерела можна використовувати дітям?

Посилання:

<https://sites.google.com/site/iktseminary/home/security>

[http://35school.at.ua/index/bezpeka\\_ditej\\_v\\_internet/0-27](http://35school.at.ua/index/bezpeka_ditej_v_internet/0-27)

Форма звіту: презентація, буклет.

3 група – звичайні користувачі мережі Інтернет.

Завдання: дізнатися, які послуги може надати Інтернет, де можна отримати від нього користь.

Необхідно дати відповіді на такі запитання:

- Які послуги Інтернет використовують найчастіше?

Посилання:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82>

<https://sites.google.com/site/internetinasezitta654/poslugi-komputernoie-merez>

- Що таке «мережевий етикет»? Навіщо його дотримуватися?

Посилання:

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B6%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D0%B9\\_%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B5%D1%82](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B6%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D0%B9_%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B5%D1%82)

<https://sites.google.com/site/teksttekstoviredaktori/urok-1-orientuvanna-v-spisku-knig-elektronnoie-biblioteki-posuk-literaturi-za-nazvou-avtorom-avtorkou-mitkami-zmist-tvoru-zakladki-komentar-pomitki-u-tvori/1-2-merezevij-etiket>

- Яка інформація є особистою, персональною? Чому її не можна надавати в мережі Інтернет?

Посилання:

<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2297-17>

<https://dostup.pravda.com.ua/news/publications/konfidentsiina-informatsiia-informatsiia-pro-osobu-ta-personalni-dani-spivvidnoshennia-i-rehuliuвання>

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96\\_%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D1%96](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96_%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D1%96)

Форма звіту: презентація, веб-сторінка або буклет.

4 група – програмісти.

Завдання: дізнатися, які програми антивірусного забезпечення існують.

Необхідно дати відповіді на такі запитання:

- Що таке комп'ютерні віруси?

Посилання:

<https://www.eset.com/ua/support/information/entsiklopediya-ugroz/kompyuternyy-virus/>

<https://sites.google.com/site/diresideinaction/komp-uterni-virusi-ta-ich-osnovna-harakteristika>

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B2%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B9%D0%B2%D1%96%D1%80%D1%83%D1%81%D0%B0\\_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B2%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B9%D0%B2%D1%96%D1%80%D1%83%D1%81%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0)

- Які джерела та ознаки зараження комп'ютера існують?

<https://studfile.net/preview/7357935/page:7/>

<https://sites.google.com/site/komputernivirusi/osnovni-dzerela-virusiv>

- Які антивірусні програми існують? Порівняти декілька з них.

Посилання:

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%B2%D1%96%D1%80%D1%83%D1%81%D0%B0\\_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%B2%D1%96%D1%80%D1%83%D1%81%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B0)

<https://uk.wikipedia.org/wiki/ESET>

[https://uk.wikipedia.org/wiki/Avast\\_Antivirus](https://uk.wikipedia.org/wiki/Avast_Antivirus)

Форма звіту: таблиця, презентація, буклет.

**III. Робота груп з отриманими завданнями.**

**IV. Презентація результатів роботи.**

**V. Підведення підсумків. Рефлексія, оцінювання.**

Короткочасний веб-квест «Безпека в інтернеті» був проведений на занятті з основ інформатики з пропедевтичною метою: шукати необхідну інформацію, навчити оформлювати результати пошуку, рефлексувати щодо усього процесу діяльності, а також – поглибити знання учнів щодо безпечного використання мережі Інтернет.

Під час експерименту було проведено систему веб-квестів на різних предметах. Зокрема, розглянемо веб-квест «Скарби української народної творчості», що був проведений на уроці з літературного читання під час вивчення теми «Із скарбниці усної народної творчості».

### Хід веб-квесту

#### «Скарби української народної творчості»

##### I. Організаційний момент.

Повторення правил техніки безпеки. Оголошення мети та завдань.

##### Мотиваційний момент.

Кожна міні група у результаті веб-квесту має виконати своє завдання. Результати (презентації, плакати, буклети, відеоряд та ін.) – скарби, якими необхідно заповнити скарбницю.

##### II. Організація роботи у веб-квесті.

Вибір та оголошення ролей.

##### 1 група – казкарі.

Завдання – знайти інформацію про 3 українські народні казки та дібрати ілюстрації до них.

Посилання:

<https://kazky.org.ua/zbirky/ukrajinsjki-narodni-kazky>

<http://rozvyvajko.com.ua/kazky/ukrajinski-narodni-kazky/>

За посиланнями є перелік казок. Натиснувши на назву казки, відкривається текст (Рис. 2.1, Рис. 2.2, Рис. 2.3):

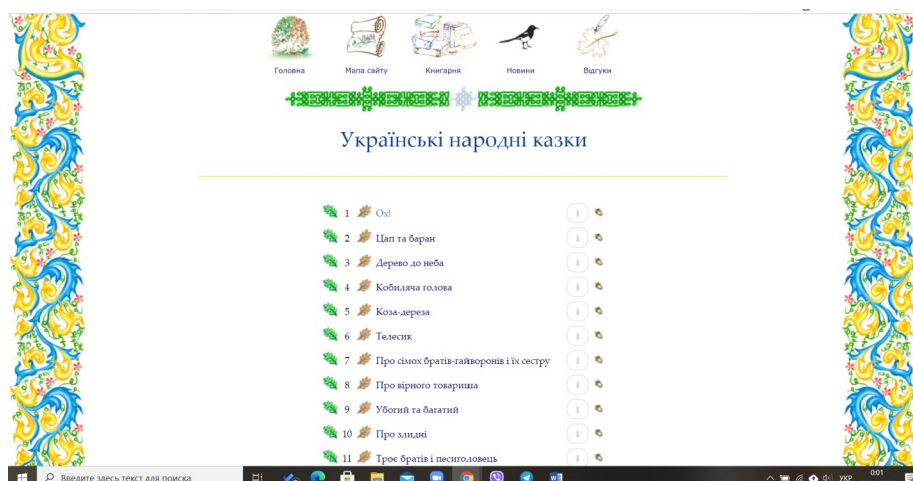




Рис. 2.1. Українські народні казки



Рис. 2.2. Українська народна казка «Коза-дереза»



Рис. 2.3. Алфавітний покажчик казок

Дібрати ілюстрації до казок за посиланням: <https://cutt.ly/mgPG7cE> (користуючись пошуковим рядком, ввести назву казки та обрати необхідні ілюстрації).

## 2 група – фольклористи.

Завдання: дібрати 20 прислів'їв та приказок, об'єднаних спільною тематикою. Доповнити ілюстраціями.

Посилання:

<https://inlviv.in.ua/suspilstvo/ukrayinski-narodni-prisliv-ya-ta-prikazki-top-300>

<https://np.pl.ua/2018/09/ukrajinski-narodni-prislivya-ta-prykazky-pro-zhyttya/>

[https://uk.wikiquote.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D1%96\\_%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%96\\_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BB%D1%96%D0%B2%27%D1%8F\\_%D1%82%D0%B0\\_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%BA%D0%B8:%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B0,\\_%D1%97%D1%97\\_%D1%8F%D0%B2%D0%B8%D1%89%D0%B0](https://uk.wikiquote.org/wiki/%D0%A3%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D1%96_%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%96_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BB%D1%96%D0%B2%27%D1%8F_%D1%82%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%BA%D0%B8:%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B0,_%D1%97%D1%97_%D1%8F%D0%B2%D0%B8%D1%89%D0%B0)

Використовувати меню за посиланням, щоб знайти прислів'я та приказки з певної спільної тематики (Рис. 2.4):

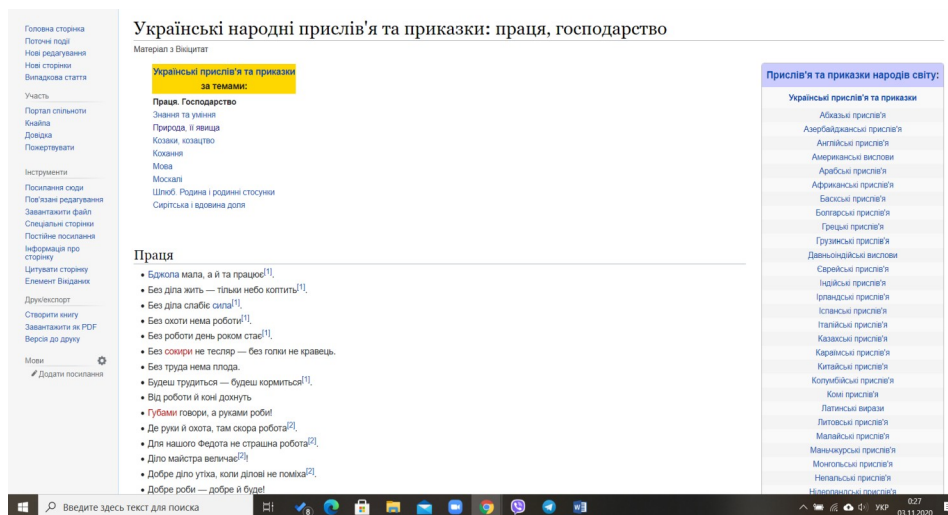


Рис. 2.4. Прислів'я та приказки

### 3 група – музиканти.

Завдання: за посиланнями дібрати 5 пісень, знайти текст та аудіозаписи (Рис. 2.5).

Посилання:

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA\\_%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D1%85\\_%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B8%D1%85\\_%D0%BF%D1%96%D1%81%D0%B5%D0%BD%D1%8C](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B8%D1%85_%D0%BF%D1%96%D1%81%D0%B5%D0%BD%D1%8C)

[https://www.youtube.com/watch?v=qJdqB14g\\_Fk&ab\\_channel=MEDMUSIC](https://www.youtube.com/watch?v=qJdqB14g_Fk&ab_channel=MEDMUSIC)

<https://www.pisni.org.ua/songlist/narodni-1.html>

Показано від 1 до 50 з 6043

Назва	Слова / Музика	A	Файли	#
Небо і Земля нині торжествують ( <i>колядка</i> )	(народна пісня)			459676
Ой чий то Кінь стоїть ( <i>Пара – любові: Кінь</i> )	(народна пісня)	5		411702
Нова радість стала *** ( <i>Популярний варіант. Мелодія 1</i> )	(народна пісня)	4		359512
До Святого Миколая ( <i>Ой, хто, хто Миколая любить</i> )	(народна пісня)			335738
Ой хойть сон коло вікон ( <i>Коліскова</i> )	(народна пісня)			311395
Цвіте терен *	Проглянути (народна пісня)			301588
Зеленє жито зелене ( <i>Ой зелене жито, зелене</i> )	(народна пісня)			281622
Добрий вечір тобі, пане господарю! Ой, летіла стріла	(народна пісня)	4		274196 248672
Бог предвічний народився ( <i>Бог предвічний (одна з найвідоміших колядок)</i> )	(народна пісня)			246289
Сонце низенько ( <i>Сонце низенько, вечір близенько... (Пісня з п'єси "Наталка-Полтавка")</i> )	(народна пісня)			240676
Ти ж мене підманула	(народна пісня)	4		240117
Котику Сиренський Котику Біленький ( <i>Коліскова - Світові-Дитині</i> )	(народна пісня)			211697
Ой у вишневому саду	(народна пісня)	5		201059
Весільні коломийки ( <i>гумористичні</i> )	(народна пісня)			194927
Старий рік минає ( <i>Колядка стародавня</i> )	(народна пісня)			194536
	(народна пісня)	4		189585

Введіть текст для пошука

Рис. 2.5. Діалогове вікно теки «Пісні»

### III. Робота груп з отриманими завданнями.

### IV. Презентація результатів роботи.

У результаті веб-квесту школярі зібрали народні скарби – казки, пісні, прислів'я та приказки. Відтепер у нашому класі буде завжди зберігатись справжня скриня зі скарбами, яку на інших уроках ми зможемо доповнити іншими скарбами усної народної творчості - загадками, легендами, скоромовками та ін.

### V. Підведення підсумків. Рефлексія, оцінювання.

Після системи короткочасних веб-квестів був реалізований довготривалий веб-квест «Країни світу».

### Хід веб-квесту «Країни світу»

#### I. Організаційний момент.

Повторення правил техніки безпеки.

Мета: розвиток дослідницьких умінь, формування навичок роботи в групах, проектної діяльності.

Кожна міні група у результаті кожного з 5 етапів веб-квесту має створити проект з презентацією результатів (рекомендована форма зазначена у завданні – презентація Power Point / відео / буклет / текстовий документ та ін., обрана на вибір школярів)

## II. Організація роботи у веб-квесті.

Учнів об'єднали у 4 групи по 5 людей. Протягом місяця на різних уроках вони мали можливість спробувати себе у кожній ролі: історика, культуролога, журналіста та туриста (Таблиця 2.1):

Таблиця 2.1

Завдання веб-квесту

Дисципліна, тема, змістова лінія.	Роль. Зміст завдань
Інформатика Тема «Пошук інформації у мережі Інтернет. Інформаційна взаємодія. Критичне оцінювання інформації» (змістова лінія Інформація. Дії з інформацією)	<b>Сьогодні ти – історик.</b> Користуючись презентацією, знайди фото необхідної тобі країни. Натиснувши на фото, зможеш перейти за гіперпосиланням, де прочитаєш інформацію про історичні події цієї країни. Результати необхідно оформити у вигляді презентації Power Point / відеоряду зі звуковим оформленням / буклету та ін.)
Мистецтво Тема «Сприймання творів різних видів мистецтва» (змістова лінія «Сприймання та інтерпретація мистецтва»)	<b>Сьогодні ти – культуролог.</b> Впродовж квесту ти будеш вивчати культуру країни. Завдання: користуючись лінками, створити фотогалерею творів мистецтва вказаної країни (у вигляді відеоряду або презентації PowerPoint): - Образотворче мистецтво; - Скульптура, архітектура; - Театральне / музичне мистецтво та ін.
Українська мова Тема «Практичне оволодіння діалогічною формою мовлення, вербальними і невербальними засобами, етикетними нормами культури спілкування» (змістова лінія «Взаємодіємо усно»)	<b>Сьогодні ти – журналіст.</b> Користуючись посиланнями, прочитай інформацію про видатних представників країни. Уяви, що маєш можливість взяти у когось інтерв'ю (вибери зі списку та перейди за потрібним посиланням), придумай запитання та склади діалог у формі інтерв'ю. Результати роботи подати у вигляді відео та документу Word (репліки окремих персонажів виділи різними кольорами).
Я досліджую світ. Тема «Уявні подорожі в інші країни» (змістова лінія «Людина і Світ»)	<b>Сьогодні ти – турист.</b> Користуйся посиланнями у презентації. Результат – презентація Power point / відеоряд + есе про те, чому хотіли б

відвідати саме цю країну.
---------------------------

За гіперпосиланнями у презентації учні переходять на слайд з наступним посиланням, де знаходять необхідну інформацію та завдання, а також – форму його виконання.

Наприклад, на 1 слайді учні обирають країну, яку будуть вивчати. Натискаючи на фото пам'яток цієї країни, школярі знаходять сторінку презентації з наступним посиланням (Рис.2.6, Рис. 2.7):



Рис. 2.6.

### Завдання веб-квесту «Історик»

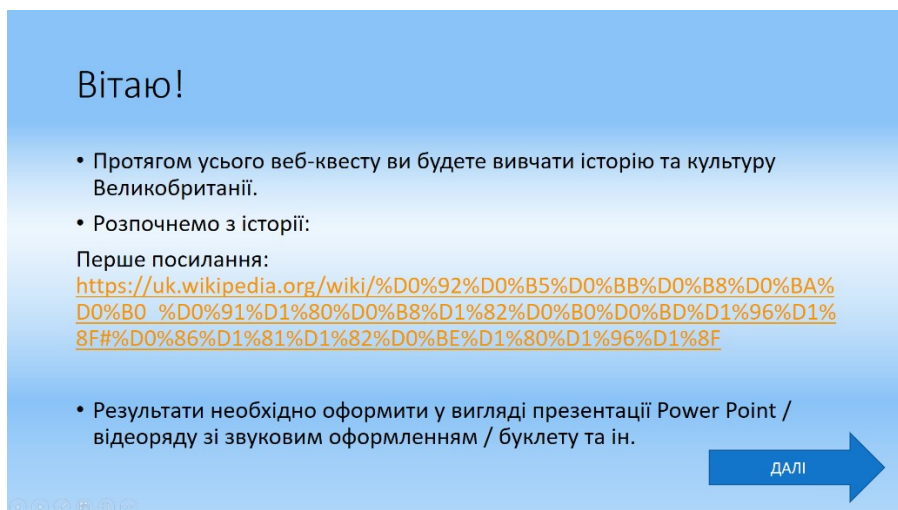


Рис. 2.7. Слайд результату виконання завдання

Натискаючи кнопку «Далі» школярі переходять до наступної ролі, де у такій же послідовності знаходять лінк на наступне завдання (Рис. 2.8, Рис. 2.9):



Рис. 2.8. Завдання веб-квесту «Культуролог»

Італія:

- Архітектура Італії - <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F#%D0%90%D1%80%D1%85%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0>
- Образотворче мистецтво Італії - [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B9#%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0\\_%D0%BB%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F#%D0%9E%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE) (обрати зі списку необхідну категорію та перейти за посиланням)
- Італійська література - [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B9#%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0\\_%D0%BB%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B9#%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%BB%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0)

ДАЛІ

Рис.

2.9.

Слайд результату виконання завдання

Таким чином кожна група спробувала себе у всіх чотирьох ролях: істориків, культурологів, журналістів (Рис. 2.10) та туристів (Рис. 2.11).

Сьогодні ти – журналіст.

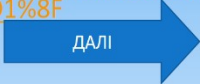
- Користуючись посиланнями, прочитай інформацію про видатних представників країни. Уяви, що маєш можливість взяти у когось інтерв'ю (вибери зі списку та перейди за потрібним посиланням), придумай запитання та склади діалог у формі інтерв'ю. Результати роботи подати у вигляді відео та документу Word (репліки окремих персонажів виділи різними кольорами). Перейди за посиланням:
- Франція [http://www.4uth.gov.ua/proects/france/znam\\_fr.htm](http://www.4uth.gov.ua/proects/france/znam_fr.htm)
- Німеччина <http://deutsch-online.com.ua/top-7-vidomych-nimtsiv/>
- Італія <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D0%B9%D1%86%D1%96>
- Великобританія [https://uk.wikipedia.org/wiki/100\\_%D0%BD%D0%B0%D0%B9%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%BD%D1%96%D1%88%D0%B8%D1%85\\_%D0%B1%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%86%D1%96%D0%B2](https://uk.wikipedia.org/wiki/100_%D0%BD%D0%B0%D0%B9%D0%B2%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%BD%D1%96%D1%88%D0%B8%D1%85_%D0%B1%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%86%D1%96%D0%B2)

ДАЛІ

Рис. 2.10. Завдання веб-квесту «Журналіст»

**Сьогодні ти – турист.**

- Користуйся посиланнями у презентації. Створи презентацію Power point / відеоряд та напиши невелике есе про те, чому хотіли б відвідати саме цю країну (у текстовому документі).
- Франція  
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%86%D1%96%D1%8F>
- Німеччина  
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D1%96%D0%BC%D0%B5%D1%87%D1%87%D0%B8%D0%BD%D0%B0>
- Італія  
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%8F>
- Великобританія  
<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%91%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D1%96%D1%8F>

**ДАЛІ** 

*Рис. 2.11. Завдання веб-квесту «Турист»*

На кожному уроці школярі створювали невеликі проекти – результати своєї діяльності (презентації / відеоряди / текстові документи / аудіозаписи та ін). Кінцевим етапом веб-квесту була конференція, на якій міні-групи презентували всі ці результати та обговорювали позитивні сторони проекту та складнощі, що виникли протягом квесту. Приємною несподіванкою стали призи, які підготували учням старшокласники – магніти з зображенням символів різних країн світу.

### **2.3. Підсумки експериментальної роботи**

Результати формувального етапу експерименту довели ефективність запропонованої нами системи веб-квестів. Ми побачили, як змінюється ставлення учнів до навчання, як навички роботи в інформаційному просторі допомагають оволодівати знаннями на предметах різних циклів, як реалізуються вміння командної роботи.

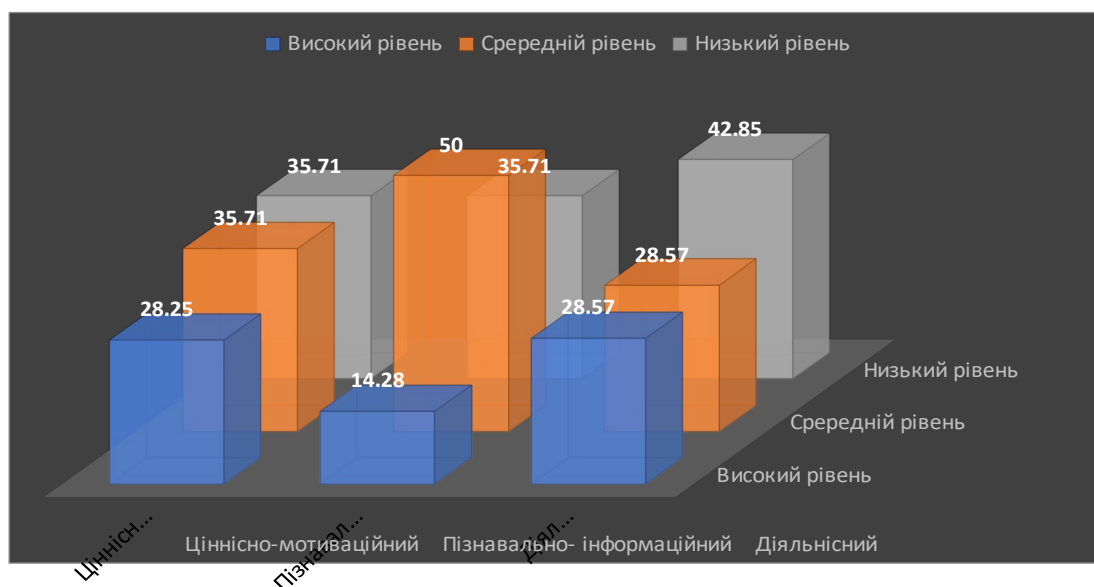
Систематична робота з інтернет-ресурсами підвищила рівень когнітивної активності учнів експериментальної групи. Найголовніше - діти навчилися працювати в команді, доводити свою точку зору,

обговорювати проблеми, шукати шляхи спільного рішення. Кожен намагався бути ефективним членом групи на уроці, використовуючи сучасні інформаційні та комунікаційні технології.

Батьки школярів також висловили зацікавленість в квест-уроці і були залучені з дітьми до навчального процесу. Вони допомагали дітям у пошуку інформації та виборі дизайну при оформленні результатів.

Наприкінці уроку в Інтернеті було проведено опитування, створене на сайті Google у підрозділі Форма. Результати дослідження показали, що діти бажають продовжувати використовувати цю технологію на всіх уроках.

Результати вимірювання рівня сформованості ІК компетентності після формувального етапу експерименту відображено діаграмах Рис. 2.12 та Рис. 2.13.





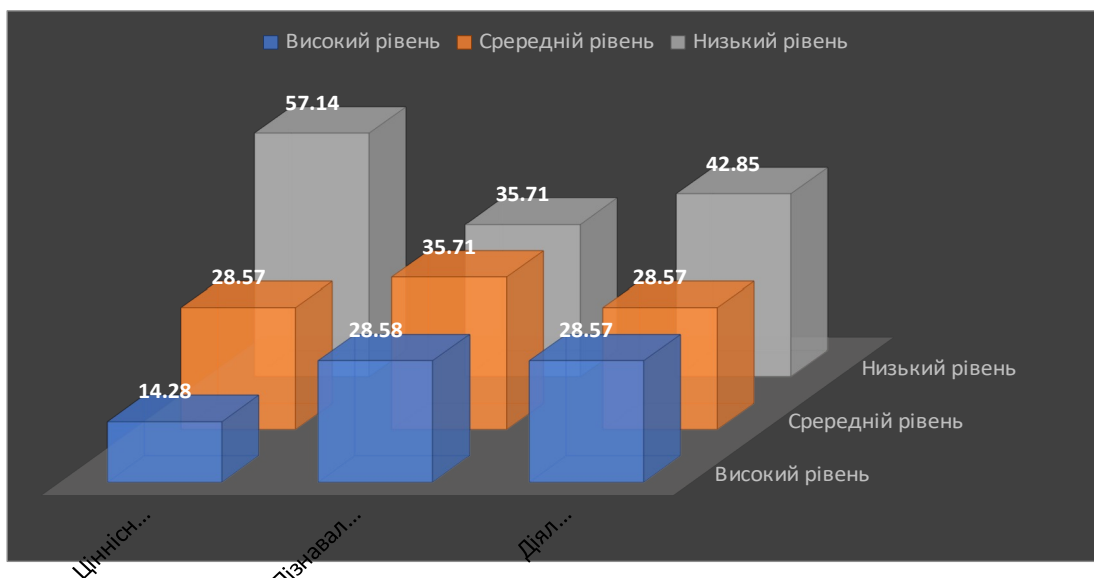


Рис 2.12. Рівень сформованості ІК-компетентності після формувального етапу експерименту контрольної групи

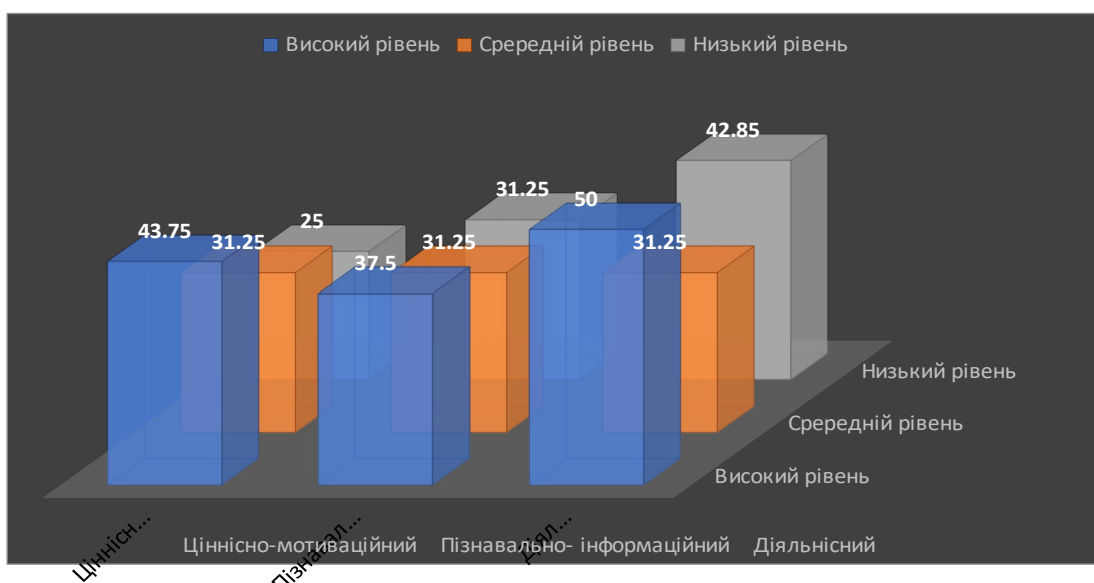


Рис 2.13. Рівень сформованості ІК-компетентності після формувального етапу експерименту експериментальної групи

Отже, проведене дослідження підтвердило нашу гіпотезу щодо створення умов і визначення шляхів впровадження технології веб-квестів в освітній процес початкової школи.

Ми впевнилися, що використання освітніх веб-квестів сприяє розвитку: інформаційно-комунікаційної компетентності учнів початкової школи, критичного мислення та рефлексії, вмінь самостійної

організації роботи з Інтернет-ресурсами, навичок «використовувати інформацію як інструмент життєвої компетентності» [14, с. 2].

## ВИСНОВКИ

В процесі роботи над дослідженням впровадження веб-квестів в освітній процес початкової школи, ми дійшли таких висновків:

1. Сьогодні першочерговим завданням освіти підростаючого покоління є розв'язання проблем формування ключових компетентностей учня, опанування навчальними програми відповідно до вимог Державного стандарту загальної початкової освіти. Важливою складовою даного процесу є оволодіння інформаційно-комунікаційною компетентністю, що включає цілісне світобачення і науковий світогляд, уявлення про інформаційні об'єкти і їх раціональне застосування в різних сферах життя, сукупність теоретичних знань і практичних умінь, етичних норм поведінки людей в інформаційному середовищі ХХІ століття.

Одним з найефективніших інструментів формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів визначено квест-технологію. Освітні веб-квести вчать учнів працювати з інформацією, використовувати різноманітні інформаційні ресурси, підвищують рівень інформаційної грамотності, створюють умови для колективної творчості, розвивають вміння працювати в групі, планувати самостійну діяльність, мотивують школярів до активного пізнання, сприяють формуванню інформаційної грамотності.

Педагогічними умовами, що сприяють впровадженню освітніх веб-квестів на уроках початкової школи з метою формування інформаційно-комунікаційної компетентності в учнів, ми визначили такі:

- Створення у навчальному закладі такого медіасередовища, що сприяє активізації пізнавального інтересу, розвитку навичок пошуку інформації, її дослідження та критичного аналізу;

- Максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в освітньому процесі;

- Систематичне використання новітніх інноваційних технологій (веб-квестів) у спільній роботі вчителя, дітей та батьків, що спрямовано на формування інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів.

2. Дослідження сучасного стану сформованості інформаційно-комунікаційної компетентності учнів початкової школи виявило такі проблеми:

Учні контрольної та експериментальної груп продемонстрували, в основному, середній і низький рівень володіння комп'ютерною технікою: в процесі пошуку інформації не виявляли бажання зробити це швидко і якісно, не переносили отримані знання на інші сфери діяльності, виконували завдання, оцінювали та корегували власні дії майже завжди за допомогою дорослих.

В основному, головна робота з комп'ютерною технікою для учнів – участь в іграх. Що стосується самостійного пошуку інформації з метою її подальшого застосування, тільки сім учнів виявили ці вміння та бажання удосконалюватися в такій роботі.

Аналіз висновків констатувального етапу експерименту вимагав пошуків ефективних шляхів застосування веб-квестів на уроках в початковій школі.

3. Метою формувального етапу дослідження було експериментально перевірити ефективність впровадження в освітній процес початкової школи циклу веб-квестів. У ході експерименту було використано систему короточасних веб-квестів «Квест-марафон» («Скарби української народної творчості», «Безпека в Інтернеті») та фінальний довгостроковий веб-квест, реалізований у формі проєкту «Країни світу».

Результати формувального етапу експерименту довели ефективність запропонованої нами системи веб-квестів. Ми побачили, як змінився на краще процес формування ІК-компетентності молодших школярів: вони стали більш вмотивованими, зацікавленими; з'явилося бажання самостійно шукати та використовувати інформацію та проявляти здібності в командній роботі.

Отже, квест-технологія є ефективним інструментом формування вмінь молодших школярів працювати з інформацією, застосовувати різноманітні Інтернет засоби, підвищує рівень інформаційної грамотності, розвиває відповідальність, самостійність, самоконтроль, творчі здібності дитини. Веб-квест може бути застосований при дистанційному або інклюзивному навчанні, оскільки дозволяє працювати із завданнями відокремлено.

Головне - впровадження технології веб-квестів в освітній процес початкової школи сприяє підвищенню якості навчання, вмотивованості учнів і вчителів, є важливим етапом реформування традиційної системи освіти в контексті компетентнісного оволодіння навичками ХХІ століття.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко Т.М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2013. № 13(2). С. 224-230.

2. Білоус О. Професійна підготовка майбутніх учителів у країнах європейського союзу в умовах інформатизації освіти. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/1339/4/%D0%A4%D0%BE%D1%80%D0%BC%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%86%D0%9A%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%B9%20%D1%83%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BA%EF%BF%BD-1.pdf>.  
(дата звернення: 12.11.2020).

3. Быховский Я.С. Образовательные вебквесты. URL: <http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttechnologiya.pdf> (дата звернення: 20.04.2019).

4. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. URL: [http://ru.osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/)  
(дата звернення: 15.05.2019).

5. Вільна енциклопедія Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/82>

6. Гаврилова О. Інтерактивні освітні технології. URL: <http://libs.mfkukim.mk.ua/bitstream/.pdf> (дата звернення 31.08.2020).

7. Гапеева О. Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу. Науковий вісник НЛТУ України: зб. наук.-техн. праць. 2011. Вип. 21.1. С. 335–340.

8. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести. Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. Київ: Гнозис, 2009. С. 153 – 155.
9. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.
10. Ігумнова К., Радецька І. Квест-технологія в освіті. URL: <https://www.twirpx.com/file/2141205/> (дата звернення: 10.09.2020)
11. Кузьменчук І. Навички XXI століття і шкільна освіта. URL: [www.ipro.org.ua](http://www.ipro.org.ua) (дата звернення 26.04.2020).
12. Лозова В.І., Троцько Г. В. Теоретичні основи виховання і навчання : навчальний посібник. 2-ге вид., випр. і доп. Харків: ОВС, 2002. 400 с.
13. Литвинова С. Г. Технології навчання учнів у хмарно орієнтованому навчальному середовищі загальноосвітнього навчального закладу. Інформаційні технології і засоби навчання, 2015. Том 47. №3. С. 49-66. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/84273907.pdf>. (дата звернення: 20.09.2020).
14. Набєгова О.О. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності учня на уроках інформатики. Інформатика в школі. 2011. № 10. С. 2-7.
15. Навчальний квест: навчати, шукати, грати. URL: <https://osvitanova.com.ua/posts/1443-navchalnyi-kvest-navchaty-shukaty-hratty> (дата зернення: 20.04.2020).
16. Пахомова С. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності учнів початкових класів. URL: <http://sichneva2016.jimdo.com/главная/2-початковікласи/2-27-стаття-пахомова-груден-2015-2/>
17. Психодіагностика: практикум / уклад.: Н. О. Данильченко, А. В. Вертель. Суми: СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2010. 140 с. URL:

<https://library.sspu.edu.ua/wp-content/uploads/2018/04/35-4.pdf>. (дата звернення 12.04.2020).

18. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? Науково-методичний журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї». 2014. № 2 (114). С. 28–32.

19. Сокол І.М. Класифікація квестів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. Запоріжжя : КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369 – 375.

20. Співаковський О.В., Петухова Л.Є., Коткова В.В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі. URL: <http://www.kspu.edu/FileDownload..pdf>

21. Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді: збірник наукових праць / М-во освіти і науки України, Академія педагог. Наук України, Ін-т проблем виховання. Кіровоград: Імекс ЛТД, 1999. Вип. 11. 2008. 449 с.

22. Хиленко Т. П. Педагогические условия формирования информационной компетентности младших школьников. Педагогическая наука и практика. №3-13. С. 87-91. URL: <http://school2100.com/upload/iblock/527/Hilenko.pdf> (дата звернення: 13.06.2020).

23. Хоменко Л. Технологія «web-квест» як форма інтерактивного навчання молодших школярів в умовах НУШ. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/12241/1/17.pdf>.

24. Шалімова О.В. Методичний діалог «Працюємо над проблемою» (формування інформаційно-комунікаційної компетентності). Вчителю. Усе для роботи. 2013. № 7-8. С. 42-44.

25. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей. URL: [http:// www.winner.se-ua.net/page26/1/10](http://www.winner.se-ua.net/page26/1/10).

26. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. URL: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>.



## ДОДАТКИ

*Додаток А*

### МЕТОДИКА ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ 7-9 РОКІВ

*Запропонована Є. Ф. Замбіцявичен*

#### Опис тесту:

Тест складається з чотирьох субтестів, що містять в собі вербальні завдання, підібрані з урахуванням програмного матеріалу початкових класів.

- 1 субтест – дослідження диференціації істотних ознак предметів і явищ від несуттєвих, а також запасу знань дитини, що проходить тестування.
- 2 субтест – дослідження операцій узагальнення і відволікання, спроможності виділити істотні ознаки предметів і явищ.
- 3 субтест – дослідження спроможності встановлювати логічні зв'язки і відношення між поняттями.
- 4 субтест – виявлення вміння узагальнювати.

Найкраще проводити даний тест індивідуально. Це дасть можливість з'ясувати причини помилок і хід міркувань дитини, що тестується за допомогою додаткових питань. Викладач читає спроби вголос, дитина читає водночас про себе.

*1. Вибери одне із слів, що містяться в дужках, які правильно закінчать речення і запиши його:*

1. У чобота є .....(шнурок, пряжка, підошва, ремінь, гудзик).
2. В теплих краях живе.....(ведмідь, олень, вовк, верблюд, тюлень).
3. В році.....(24, 3, 12, 4, 7) місяців
4. Місяць зими.....(вересень, жовтень, лютий, листопад) березень).
5. В Україні не живе.....(соловейко, журавель, синиця, страус, шпак).
6. Батько старший за свого сина.....(часто, завжди, інколи, рідко, ніколи)
7. Пора року.....(липень, осінь, година, вівторок).
8. Вода завжди.....(прозора, холодна, рідка, біла, смачна).
9. У дерева завжди є.....(листя, квіти, плоди, корінь, тінь).
10. Місто України.....(Париж, Лондон, Москва, Київ, Варшава).

2. В кожному рядку написано п'ять слів, в яких чотири можна об'єднати в одну групу і дати їй назву, а одне слово до цієї групи не відноситься. Це "зайве" слово потрібно знайти і виписати.

1. тюльпан, лілія, квасоля, ромашка, фіалка.....
2. ріка, озеро, море, міст, болото .....
3. лялька, ведмедик, пісок, м'яч, лопата .....
4. Київ, Чернівці, Івано-Франківськ, Москва, Львів.....
5. тополя, береза, горіх, липа, осика.....
6. коло, трикутник, чотирикутник, указка, квадрат.....
7. Іван, Петро, Федорів, Назар, Андрій.....
8. курка, півень, лебідь, гусак, індик.....
9. число, ділення, віднімання, додавання, множення.....
10. веселий, швидкий, сумний, смачний, обережний.....

3. Уважно прочитайте ці приклади. В них зліва написана перша пара слів, які знаходяться в якому-небудь зв'язку між собою (наприклад: ліс/дерева). Справа - одне слово над ризкою (наприклад: сад, двір, город, театр, книги). Тобі потрібно вибрати одне слово з п'яти під ризкою, яке зв'язане з словом над ризкою (бібліотека) точно так, як це зроблено в першій парі слів: ліс/дерева.

Приклад: ліс/дерева= бібліотека/сад, двір, театр, город, книги.

Значить, потрібно встановити, по-перше, який зв'язок між словами, а потім встановити такий же зв'язок в правій частині. Потрібне слово виписати.

- |               |   |
|---------------|---|
| Огірок        | троянда                                     |
| а)-----=----- |   |
| овоч          | бур'ян, роса, дит.садок, квітка, земля      |
| вчитель       | лікар                                       |
| б)-----=----- |   |
| учень         | хворі, палата,, хворий, термометр           |
| город         | сад   |
| в)-----=----- |   |
| морква        | паркан, яблуна, колодязь, лавка, квіти      |
| квітка        | птаха                                       |
| г)-----=----- |   |
| ваза          | дзьоб, чайка, гніздо, яйце, пір'я           |
| рукавичка     | чобіток                                     |
| д)-----=----- |   |
| рука          | панчохи, шкарпетка, шкіра, нога, щітка      |
| темний        | мокрый                                      |
| е)-----=----- |   |
| світлий       | сонячний, слизький, сухий, теплий, холодний |
| годинник      | термометр                                   |
| є)-----=----- |   |
| година        | скло, температура, ліжко, хворий, лікар     |
| машина        | човен                                       |

- ж)-----  
 мотор      ріка, моряк, болото, парус, хвиля
- стілець                                  голка
- з)-----  
 дерев'ний      гостра, тонка, блискуча, коротка, стальна
- стіл    підлога
- і)-----  
 скатертина      меблі, килим, пилука, дошка, цвях

4. Ці пари слів можна назвати однією назвою, наприклад: штани, плаття – одяг, і записати її:

- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| а) віник, лопата _____   | е) шафа, диван _____     |
| б) окунь, карась _____   | є) день, ніч _____       |
| в) літо, зима _____      | ж) слон мурашка _____    |
| г) огірок, помідор _____ | з) червень, липень _____ |
| д) бузок, шипшина _____  | і) дерево, квіка _____   |

## ОЦІНКА ТА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

### 1 субтест

Якщо відповідь на перше завдання правильна, задається питання: «Чому не **мотузка**?» Після правильного пояснення, рішення оцінюється в 1 бал, при невірному – 0.5 бала. Якщо відповідь помилкова, використовується допомога, що полягає в тому, що дитині пропонується подумати і дати іншу, правильну відповідь (допомога, що стимулює). За правильну відповідь Після другої спроби ставиться 0.5 бала. Якщо відповідь знову невірна, з'ясовується розуміння слова «завжди», що важливо для рішення 6 і 10 проб того ж субтесту. При рішенні наступних проб 1 субтесту уточнюючі запитання не задаються.

### 2 субтест

Якщо відповідь на перше завдання правильна, задається питання: «Чому-?». При правильному поясненні ставиться 1 бал, при помилковому – 0.5 бала. Якщо відповідь помилкова, використовується допомога, аналогічна описаній вище. За правильну відповідь після другої спроби ставиться 0.5 бала. При поданні 7, 9, 10-ї проб додаткові питання не задаються, так як діти молодшого шкільного віку ще не можуть сформулювати принцип узагальнення, що використовується для рішення цих проб. При поданні 8 спроби 1 субтеста, додаткове питання також не задається, так як емпірично виявлено, що якщо дитина правильно вирішує цю спробу, то вона володіє такими поняттями, як «ім'я» і «прізвище».

3 субтест. За правильну відповідь – 1 бал, за відповідь після другої спроби – 0.5 бала.

### 4 субтест.

При невірній відповіді пропонується подумати ще. Оцінки аналогічні наведеним вище. При рішенні 3 і 4 субтестів уточнюючі питання не задаються. При обробці результатів дослідження для кожної дитини підраховується сума балів, отриманих за виконання окремих субтестів і загальна бальна оцінка за чотири субтести разом. Максимальна кількість балів, що може набрати дитина за рішення всіх чотирьох субтестів – 40 (100 відсотків оцінки успішності), крім того, доцільно окремо підрахувати загальну сумарну оцінку за виконання проб з другого разу). Збільшення числа правильних відповідей після того, як експериментатор пропонує дитині подумати ще, може вказувати на недостатній рівень довільної уваги, імпульсивність відповідей.

Оцінка успішності (О. У.) рішення\* словесних субтестів визначається за формулою:  
 $OY = X * 100\% / 40$

40 Де X – сума балів.

На основі аналізу розподілу індивідуальних даних (з урахуванням стандартних відхилень) були визначені наступні рівні успішності:

<b>4 рівень успішності</b> —	<b>32 бали і вище (80 — 100% О. У.),</b>
<b>3 рівень</b> —	<b>31.5-26.0 бали (79.9-65%),</b>
<b>2 рівень</b> —	<b>25.5 — 20.0 балу (64.9-50%),</b>
<b>1 рівень</b> —	<b>19.5 і менш (49.9% і нижче).</b>

*Додаток Б*

## **КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Баканча Анастасія Олександрівна, учасниця 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, формуванню 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 в 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 відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

10.11.2020

Анастасія Баканча