

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ЗАСІБ РЕАЛІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНИХ ПРОЕКТІВ З ФІЗИКИ

На сьогоднішній день Інтернет-технології посідають важливе місце як у навчальному процесі, так і в повсякденному житті. Школярі досить багато часу проводять в соціальних мережах, спілкуючись з друзями чи граючи в он-лайн ігри. Тому і навчальний процес потребує урізноманітнення форм організації навчальної діяльності, які б надавали можливість учням обирати індивідуальну траєкторію опанування матеріалом, тобто потрібно створити таке середовище, в якому учні могли б розкрити свій творчий потенціал, мали б можливість самостійно набувати знання, розв'язуючи проблемні завдання, використовуючи інформаційні технології. Для того, щоб під час навчання учні могли розвивати самостійне критичне і творче мислення необхідно мати широке інформаційне поле діяльності, доступ до джерел інформації, різні точки зору на одну й ту ж проблему. Досить активно використовуються Інтернет-ресурси під час організації самостійної роботи учнів, а також під час виконання індивідуальних, групових дослідницьких робіт, зокрема проектної діяльності.

У навчальній програмі з фізики, яка вступила в дію у 2015-2016 навчальному році зазначено, що: «Фізика разом з іншими предметами ... сприяє розвитку ... інформаційно-комунікаційної компетентності, що передбачає вміння використовувати інформаційно-комунікаційні технології, електронні освітні ресурси та відповідні засоби для виконання навчальних проектів, творчих, особистісних і суспільно значущих завдань.»[1]. В навчальній програмі наведено тематику навчальних проектів, обов'язкових для виконання учнями.

Ми пропонуємо виконувати навчальні проекти за допомогою Інтернет – технології «веб-квест» (Web-Quest). Термін «WebQuest» вперше запропонував професор Університету Сан-Дієго (США) Берні Додж. Він є автором та розробником концепції веб-квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та Інтернет-ресурсів. «Веб-квест згідно твердження Б.Доджа, це орієнтована діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». У вище згаданій концепції зазначалося, що квести призначені для розвитку в учня та вчителя вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію [2]. Особливістю веб-квестів є те, що інформація, яка представлена на окремому сайті для самостійної роботи над даною тематикою насправді знаходиться на різних сайтах, проте учні працюють в єдиному інформаційному просторі.

Проте, слід зазначити, що веб-квест є досить складною технологією як для учнів, так і для вчителів. Ця технологія спрямована на розвиток в учнів навичок аналітичного і творчого мислення, а вчитель, працюючи над квестом, значно підвищує свій рівень предметної, методичної та інформаційної компетенції. Основним методом навчання веб-квесту є проблемно-розвивальне навчання. Форми роботи, які використовуються під час роботи над квестом можуть бути такими: індивідуальна, групова, парна.

До переваг використання технології квестів можна віднести такі: 1) вихід за звичні рамки представлення матеріалу; 2) підвищення мотивації учнів; 3) розвиток мислення учнів на стадії аналізу, узагальнення та оцінки інформації; 4) розвиток комп'ютерних навиків учнів; 5) заохочення учнів вчитися незалежно від вчителя.

Як і будь-яке дослідження веб-квест має свою структуру: 1) *вступ* (формулюється мета, складається план роботи); 2) *ключове завдання* (формулюється завдання, яке учні повинні розв'язати в ході свого дослідження); 3) *список ресурсів* (надається вчителем); 4) *описання основних етапів роботи*; 5) *результати*.

Використання інноваційних інформаційних технологій навчання в навчальному процесі сприяє зростанню рівня зацікавленості учнів даною дисципліною, налагодженню міжпредметних зв'язків (наприклад, фізики та інформатики), розвитку професійних компетентностей, самостійного критичного та творчого мислення. Технологія «квест» навчає учнів самостійно розв'язувати проблемну ситуацію, знаходити інформацію, аналізувати її, систематизувати та робити висновки.

ЛІТЕРАТУРА:

1. <http://iitzo.gov.ua/serednya-osvita-navchalni-prohramy/>
2. The WebQuest Model. Interactive Multimedia Development/ [Електронний ресурс].- Режим доступу: http://www.wflbooces.org/files/filesystem/Webquest_handout.pdf. - Назва з екрану
3. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты/ Я.С. Быховский// Материалы Международной конференции «Информационные технологии в образовании ИТО-99». – режим доступу: <http://ito.bitpro.ru/1999>

Відомості про автора

Слободяник Ольга Володимирівна – старший науковий співробітник відділу комп'ютерно орієнтованих засобів навчання Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України, кандидат педагогічних наук

Тел.: 096-517-21-26

e-mail: olga_slobodyanyk@mail.ru

Нова пошта: відділення №253 вул. Щербакова, 59 м. Київ