

## **Квест-технології як засіб розвитку пізнавальної діяльності учнів старшої школи**

*Соколенко Н.М.*

*учитель інформатики*

*Петриківського ліцею Петриківської селищної ради  
nsokolenko1403@gmail.com*

В умовах модернізації системи сучасної української освіти знання, уміння і навички все більше розглядаються не стільки як основна мета навчання, скільки як інструментальна основа формування компетенцій учня. У цих умовах пізнавальний інтерес стає потужним засобом активізації освітнього процесу, а використання інноваційних освітніх технологій у навчанні стає найважливішим інструментом. До числа інновацій в організації освітнього процесу сьогодні можна віднести квест-технологію, яка в умовах поширення Інтернету й широкого застосування різних комунікаційних технологій, може знайти гідне місце серед педагогічних технологій нашої країни.

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.

Квест-технології 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. Кононец, С. Напалков, Г. Шаматонова, О. Шевцова, В. Шмідт, О. Шульгіна та ін.

Квест-технології в освіті та вихованні дітей широко почали застосовуватися у кінці ХХ століття, коли професор університету Б. Додж запропонував використовувати в процесі навчання пошукову систему, в якій передбачалося знаходити рішення поставленого завдання з проходженням проміжних стадій, на кожній з яких потрібно виконати якусь дію або знайти ключ для виходу на наступний рівень. [1].

Освітній квест – педагогічна технологія, що включає в себе набір проблемних завдань з елементами рольової гри, для виконання яких потрібні будь-які ресурси, і, в першу чергу, ресурси Інтернету. Є інтерактивним процесом, у ході якого учні самостійно набувають необхідні знання. Така технологія дозволяє працювати в групах (від трьох

до п'яти осіб), розвиває конкурентність та лідерські якості учня, підвищує не тільки мотивацію до процесу здобування знань, а й відповідальність за результати діяльності та їх презентацію.

У квест-технології як сучасної освітньої технології повинні бути враховані всі види знань і їх структурні компоненти, що забезпечить успішність реалізації освітніх Стандартів.

Квест – інтегрована педагогічна технологія, яка об'єднує ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді і ІКТ; цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами або грою за певним сюжетом [3].

Розробляються вебквести для максимальної інтеграції Інтернету з різних навчальних предметів освітнього процесу. Вони можуть охоплювати окрему проблему, навчальний предмет, тему, також можуть бути і міжпредметними.

Вебквест є дидактичною структурою, в рамках якої викладач формує пошукову діяльність учнів, задає параметри цієї діяльності і визначає її часові межі. При цьому викладач перестає бути «джерелом знань», створює необхідні умови для пошуку інформації, а учні перетворюються з пасивних об'єктів навчальної діяльності в її активних суб'єктів.

Учень у процесі роботи над вебквестом або створенням власного вебквесту осягає реальні процеси, проживає конкретні ситуації. З точки зору інформаційної діяльності при роботі в вебквесті розвиває свої навички пошуку, аналізу інформації, вміння зберігати, передавати, порівнювати, синтезувати нову інформацію.

Вебквести створюються для того, щоб учні вчилися використовувати отриману інформацію з практичною метою, дана технологія сприяє розвитку критичного мислення, аналізу, синтезу й оцінки інформації.

Використання системного підходу до навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках інформатики із застосуванням нових інформаційних технологій навчання сприяє розвитку пізнавальної активності старшокласників, їх розумових здібностей, спонукує до самостійної творчої роботи, самоосвіти та самовдосконалення [2].

Як приклад розглянемо застосування квест-технології при вивченні теми «Опрацювання текстових даних» у 8 класі. Діяльності учнів була організована з використанням платформи Google Classroom, де у визначені терміни оприлюднювалися завдання квесту. Сюжет квесту «У пошуках скарбів» був побудований за мотивами роману Пауло Коельйо «Алхімік». Квест розповідає про пастуха Логана, який подорожує у пошуках скарбу і на своєму шляху стикається з необхідністю виконувати завдання. Оскільки квест орієнтований на тему «Опрацювання текстових даних», то завдання, що пропонуються учням, стосуються опрацювання тексту в середовищі

текстового процесора. Завдання узгоджені зі змістом навчальної програми з інформатики й передбачають форматування тексту як безпосередньо, так і з використанням стилів, використання засобів автоматизації роботи з текстом тощо. Для доступу до завдань учнями необхідно спочатку відгадати кодове слово, розгадавши ребус або анаграму.

Квест було проведено у Петриківському ліцеї Петриківської селищної ради у вересні 2021 року. На підготовчому етапі було створено Google Клас, де розміщено завдання та заплановано їхню публікацію відповідно до плану проведення квесту. На першому уроці теми було проведено інструктаж щодо реєстрації у створеному Google Класі, виконання завдань та термінів їх подачі на перевірку. Виконання квесту тривало протягом усієї теми. Підбиття підсумків, визначення кращих робіт відбулося на останньому уроці.

Завдання, які учні виконували під час квесту, дали можливість їм зрозуміти, що текстовий документ може мати розширення тексту (посилання, примітки і коментарі у вигляді прихованого тексту, систему закладок для швидкого пошуку, гіперпосилання, містити схеми, діаграми, формули), навчилися використовувати структурну модель текстового документа (документа, що містить структурні частини різних рівнів ієрархії, які забезпечені стильовими заголовками), використовувати недруковані символи тощо.

Результати проведеного педагогічного експерименту засвідчили ефективність запропонованої методики.

Отже, квест-технології сприяють розвитку логічного мислення, пам'яті, уваги, уваги, спостережливості, інформатичних знань, умінь та навичок. Підвищується загальний рівень розвитку та відповідальності, розвивається творча особистість, активізується пізнавально-навчальна діяльність учнів.

#### **Список використаних джерел**

1. Жигайло О. Особливості організації і методики проведення позакласної роботи з математики з використанням елементів квест-технологій./О.Жигайло, О.Вівсик//Актуальні питання гуманітарних наук. – 2018. - №18. – С.90.
2. Кузьмінська О.Г. Розвиток пізнавальної активності старшокласників на уроках інформатики // Інформатика - 2003 - №2. – С.11.
3. Використання Квест-технологій для активізації пізнавальної діяльності учнів [Електронний ресурс] Режим доступу: [http://matematuka.at.ua/MO/zbirnik\\_vikoristannja\\_kvst-1-1.pdf](http://matematuka.at.ua/MO/zbirnik_vikoristannja_kvst-1-1.pdf)