

РОЗРОБКА ОСВІТНЬОГО КОНТЕНТУ ЗА ДОПОМОГОЮ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

І.М. Сокол

Україна, м. Запоріжжя, Запорізький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

Ми живемо у світі, в якому сьогодні дуже велику роль в отриманні та пошуці інформації відводиться Всесвітній мережі Інтернет. Сьогодні вже мало залишилось людей, які не знають, що таке електронна пошта, або, які жодного разу не мандрували сторінками Всесвітньої мережі Інтернет. Кожен день Інтернет змінюється, з'являються нові сайти, нові технології, нові користувачі, нові інформаційні ресурси тощо. На сьогоднішній день у всьому світі, і зокрема в Україні, спостерігається бум соціальних мереж. Електронна пошта, чати та форуми потихеньку відійшли на друге місце. На їх місце прийшли інші технології, і сьогодні вже пошуком однокласників та спілкуванням з ними за допомогою сайтів Однокласники чи Вконтакт, розміщенням в мережі своїх фото та відео файлів, колективним створенням документів нікого не здивуєш. Всі ці сучасні можливості Інтернету забезпечують **технології Веб 2.0** [1].

Як правило, при поясненні поняття «Веб 2.0», експерти в галузі технологій Веб не дають чіткого визначення, а роз'яснюють цей термін за допомогою схем, діаграм та інших засобів візуалізації. Це свідчить як про нечіткість цього поняття, так і про динамічність його розвитку (тобто до його визначення постійно додаються нові положення). Словосполучення «Веб 2.0» не є науковим терміном.

Якщо звернутись до мережі Інтернет, то можна знайти такі визначення даного терміну:

Веб 2.0 (визначення Тіма О'Рейлі) – методика проектування систем, які шляхом обліку мережових взаємодій стають тим краще, чим більше людей ними користуються (Вікіпедія)

Веб 2.0 - це епоха, коли в основі Інтернету лежать не сайти, а люди, їх знання, їх взаємодія (Бібліотека Інтернет Індустрии I2R.ru)

Веб 2.0 - термін, що позначає друге покоління мережних сервісів. Ці сервіси дозволяють користувачам не тільки подорожувати по мережі, але й спільно працювати і розміщувати в мережі текстову і медіа інформацію (Letopisi.Ru).

З появою сервісів Веб 2.0 виникли нові терміни: освіта 2.0, педагогіка 2.0, а разом з ними потреба у створенні сучасного освітнього контенту. Сервіси Веб 2.0 дають

можливість створювати безкоштовний, різноманітний контент: плейкасти, хмари слів, демотиватори і мотиватори, карти знань, віртуальні подорожі, віртуальні кросворди, Вікі-тексти тощо.

Контент - це наповнення або зміст якого-небудь інформаційного ресурсу - текст, графіка, музика, відео, звуки тощо. На схему 1 представлені важливі параметри для освітнього контенту:

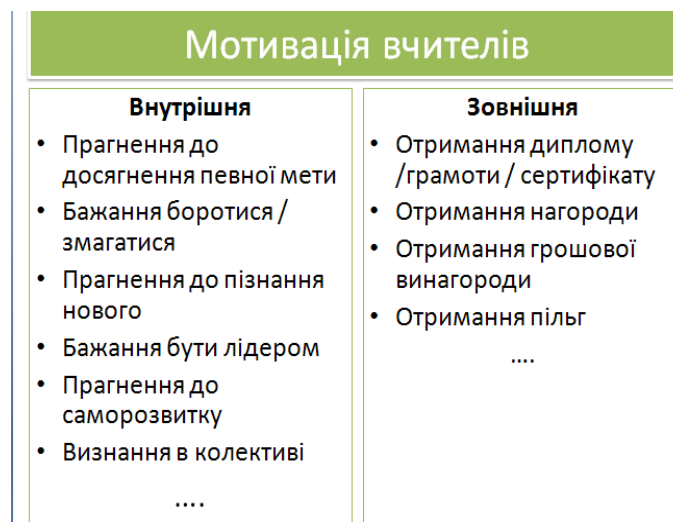


Схема 1. Параметри освітнього контенту

Але, реалії сьогодення показують, що більшість вчителів продовжують використовувати мультимедійні презентації та текстові документи. На це є ряд причин:

- Відсутність підключення до Інтернету.
- Низький рівень володіння інформаційно-комунікаційними технологіями.
- Низька мотивація;
- Відсутність бажання знайомитись та використовувати нові технології тощо.

Зупинимось на проблемі мотивації: *Як мотивувати вчителів до створення сучасного контенту?* На мал.1 представлені види мотивацій [3]:



Мал.1 Види мотивацій

Вважаємо, що найкращою мотивацією для навчання та створення контенту є різноманітні конкурси. Бажання отримати винагороду, диплом чи грамоту підштовхує вчителів до участі. У зв'язку з цим, з 2011 року в Запорізькій області впроваджується квест-технологія для вчителів та учнів.

Квест – це ігрова технологія, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила, та реалізується з метою підвищення в учнів знань та вмінь 21 століття [2].

На схемі 2 представлена історія розвитку квест-технології:

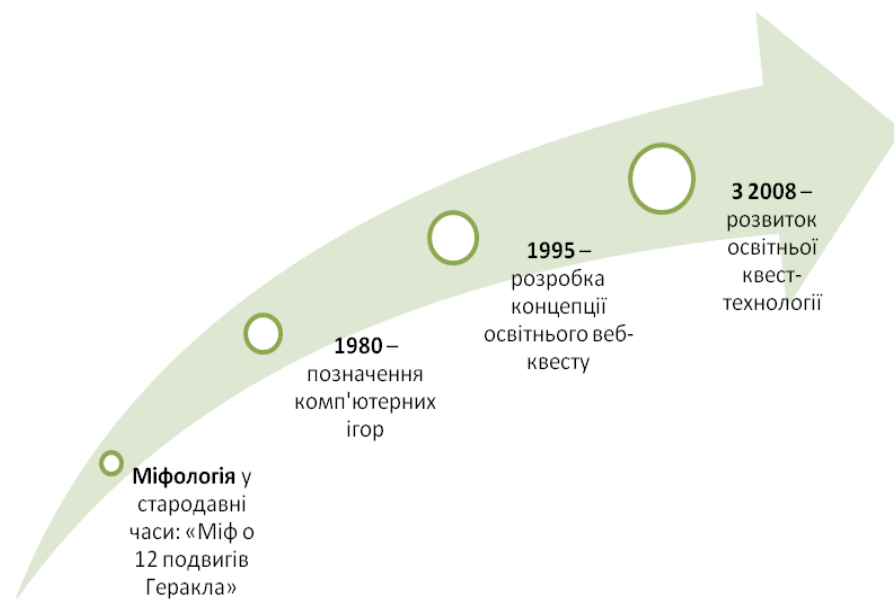


Схема 2. Історія розвитку квест-технології

Протягом 2011-2014 р.р. в Запорізькій області проведено безліч квестів для учнів та вчителів. Представимо деякі з них:

1) Квести для вчителів

- a) 2012:
 - i) Інфостратегія
 - ii) Библиопазлик
- b) 2013:
 - i) Безпечний Інтернет
 - ii) В поисках истины, или загадки для знатоков
- c) 2014:
 - i) Полювання на лисиць

2) Квести для учнів

- a) 2012:
 - i) Чему учат в школе?
 - ii) Орфографиада. Путешествие во времени
- b) 2013:
 - i) ІнфоСтратегія
 - ii) Zaporizhzhya in faces
 - iii) Екосвіт
 - iv) Сокровища Лингволира
- c) 2014
 - i) К сокровищам родного слова

На схемі 3 представлені основні елементи квест-технології:

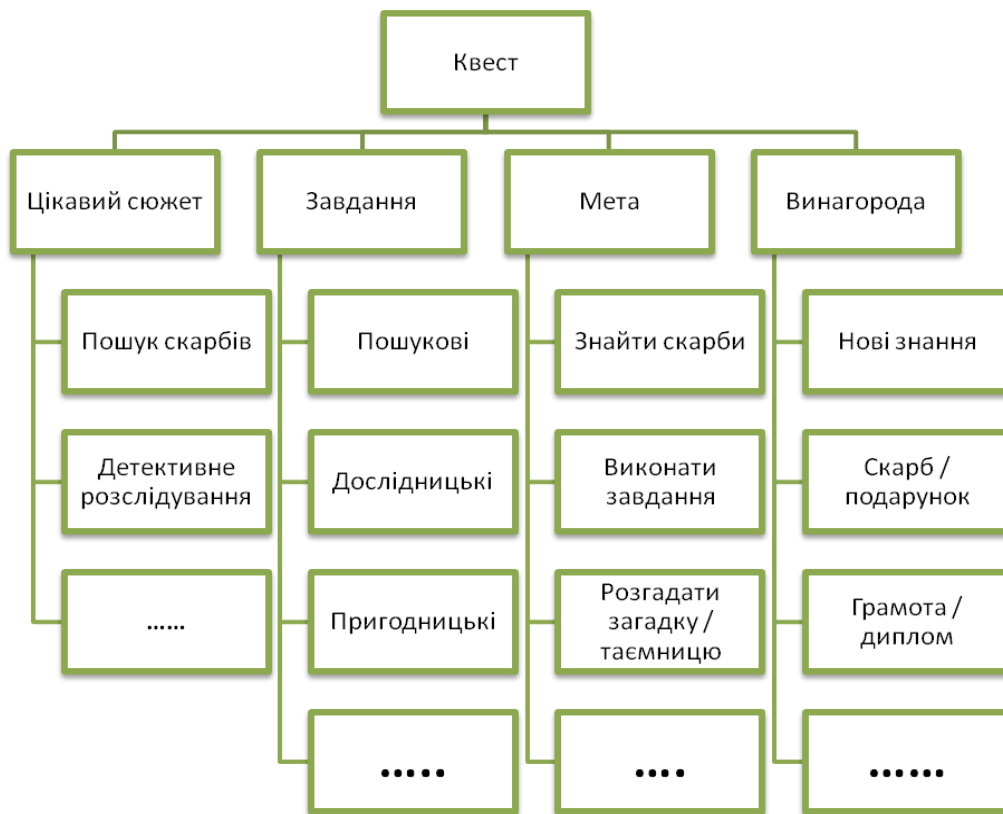


Схема 3. Основні елементи квест-технології

Участь у квесті дає можливість отримати нові знання, позмагатись з колегами, отримати подарунок, отримати грамоти та дипломи, підвищити ІТ-компетентність тощо. Тобто участь у квесті надає отримання внутрішньої та зовнішньої мотивації.

Для створення квесту можна використовувати різні види завдань: пошукові, дослідницькі, аналітичні, творчі. Саме за допомогою творчих завдань можна спонукати вчителів до створення цікавого освітнього контенту. Інколи самі учасники не розуміють, що «граючись» у квест, вони створюються освітні ресурси, які в подальшому можна використовувати в своїй діяльності.

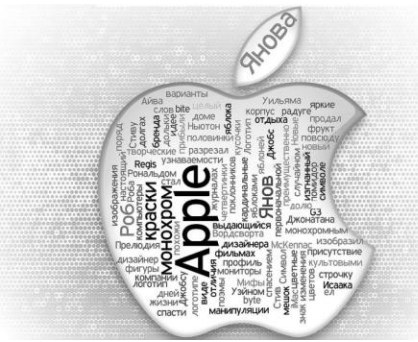
Для прикладу, розглянемо Всеукраїнський веб-квест «Безпечний Інтернет», який проводився у 2013 року для педагогічних працівників (автори: Телятник К.В., Сокол І.М.):

Завдання: Персонаж, який "захований" в хмарі тегів (див. мал.2), був пов'язаний з одним з двох майже легендарних засновників досить відомої компанії. Назвіть наш персонаж. Знайдіть історію про логотип цієї відомої компанії і подайте цю історію у вигляді хмари тегів за допомогою будь-якого сервісу.



Мал.2. Хмара тегів

Освітній контент: хмари слів (тегів), в подальшому можна використати для вивчення нових термінів, створення візуальної анотації до твору, створити асоціативну хмару до якогось твору, закодувати героя тощо. На малюнку 3 представлені деякі роботи учасників квесту [4]:



автор: Сідомон Н.В.



автор: Узунова В.П



автор: Гурєва С.В.

Мал.3. Роботи учасників квесту

Завдання: Його герой боїться церковних дзвонів та сталевих предметів. Сама п'єса спочатку була негативно сприйнята навіть на батьківщині автора. Але згодом, в чималому ступені завдяки музиці, що стала потім самостійним твором, ставлення до твору змінилося. Автору було присвячено поштову марку (1956), його ім'ям названо кратер на Меркурії. Герой асоціюється з грою в підробку особистості, про яку ніхто, крім граючого, не знає. Хто цей автор? Хто його герой? Про яку гру йдеться? Ви згодні, що за допомогою демотиваторів можна донести до читачів цікаві думки? Запропонуйте нам демотиватор з невеликим лозунгом, що містить назву згаданої гри.

Освітній контент: демативатори та мотиватори, в подальшому можна використати як вступ до вивчення теми, створення лозунга / цитати / афоризму,

побудови візуального сприйняття тексту тощо. На малюнку 4 представлені деякі роботи учасників квесту [4]:



автор:Беловінцева М.І.

автор: Волошина О.В.

автор: Лук'яненко
Ю.В.

Мал.4. Роботи учасників квесту

Висновок: Отже, проведення квестів (як змагання) мотивує вчителів до участі в ньому, а добре поставлені творчі завдання дозволяють створювати освітній контент, який надалі можна використовувати на уроках.

Література:

1. Сокол І.М. Технологія Веб 2.0. Сайти, блоги, фотосервіси, карти знань. - К.:Шк.світ, 2011. - 128с.
2. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник / І.М.Сокол. - Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2014. - 108 с.
3. Палачега О. Мотивация персонала. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.bsm.kiev.ua/files/image/LNE_2-78_p144.pdf. Дата обращения: 26.03.2014
4. Телятник К.В., Сокол І.М. Всеукраїнський веб-квест «Безпечний Інтернет». [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://wiki.cit.zp.ua/index.php/Веб-квест_для_педагогічних_працівників_«Безпечний_Інтернет»