

**Досвід упровадження технології
«Вебквест»
в освітній процес закладів
професійної
(професійно-технічної) освіти
з предмета: «Математика»**

Викладач математики

**Вінницького вищого професійного
училища сфери послуг**

Куленко Т.В.

ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБКВЕСТ

Існує багато трактувань щодо визначення цієї технології:

це досить новий освітній засіб, який допомагає створити геймовану комунікацію на уроці;

проблемне завдання, проект з використанням інтернет-ресурсів;

інтерактивна гра, за допомогою якої здобувачі освіти вчаться мобілізуватися і швидко розв'язувати нестандартні завдання, з якими у звичайному житті навряд чи стикалися;

сучасна технологія, заснована на проектному методі навчання, що включає пошукову діяльність учнів з чіткими вказівками вчителя із застосуванням нових інформаційно-комунікаційних засобів.



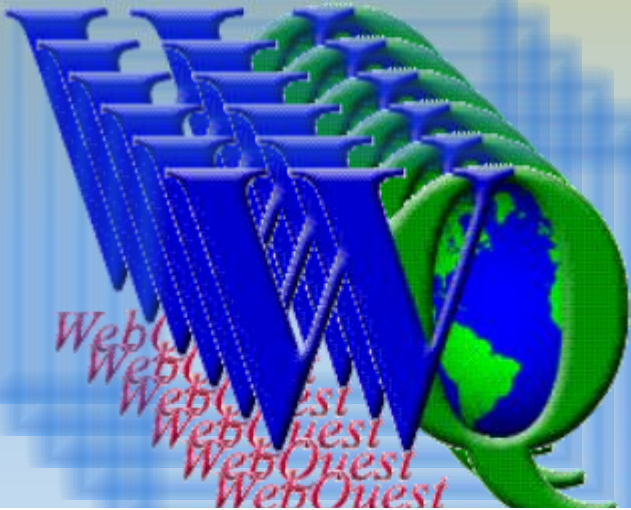
ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ВЕБКВЕСТУ

Визначення теми та
мети квесту

Формування сюжету,
підбір завдань

Створення опису квесту, визначення правил,
створення рекомендацій, розробка критерію
оцінювання

Вибір середовища для
створення квесту





Вебквести на уроках математики

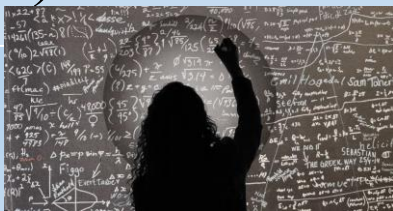
Математика досить важкий предмет для сприймання, тому гейміфікація є одним з потужних способів, щоб:

- зацікавити здобувачів освіти даним предметом;
- показати застосування окремих тем в житті;
- ознайомити з цікавими історичними фактами, пов'язаними з математикою;
- створити позитивні моменти для засвоєння знань;
- Зменшити бар'єр від «Я – не розумію математику!» до «Це так цікаво, давайте ще щось спробуємо!»

Власний досвід роботи із Вебквестами

ДАНУ ТЕХНОЛОГІЮ ЗАЗВИЧАЙ ЗАСТОСОВУЮ:

- На уроках узагальнення знань
- Позаурочний час (виховні тематичні заходи, в рамках тижня методичної комісії)



СЕРЕДОВИЩЕ, В ЯКОМУ ПРАЦЮЮ НАЙЧАСТІШЕ:

- **Google-форми** (для довгострокових квестів)
- **Інтерактивні квести Genial.Ly** (для короткострокових квестів)
- **Google-сайти**
- **Всеосвіта**



ЩО ВРАХОВУЮ:

- Складність теми
- Рівень знань здобувачів освіти
- Якого типу ігри люблять здобувачі освіти



Використання вебквестів на заняттях математики (власний приклад)

- Тригонометрія досить важка для вивчення тема. Проте, якщо додавати історичні моменти, різні цікаві факти, давати можливість для творчого пошуку, то здобувачі освіти в азарті не помітять як швидко змогли засвоїти дану тему

Мета квесту «Музей тригонометрії» - зробити важкий матеріал цікавим для сприймання

Квест був створений для того, щоб познайомити з окремими цікавинками тригонометрії, при цьому повторити основні формули та властивості. Власне, це був особливий спосіб для засвоєння знань з теми

Квест нагадує ігри типу «Знайти скарб», «Пройди рівень для отримання винагороду». Саме такий тип ігор вибрали в опитуванні здобувачі освіти.

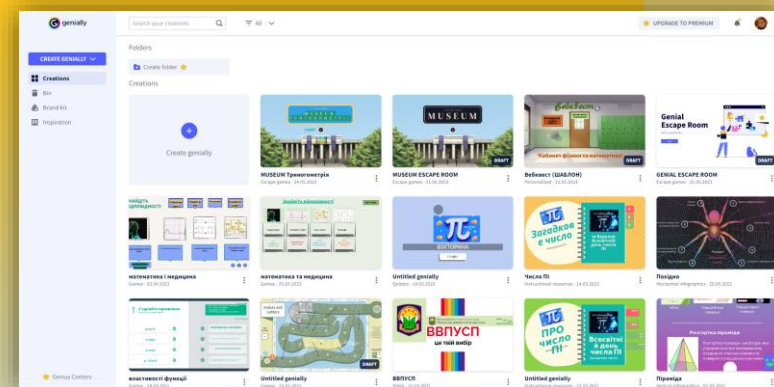
Особливою ознакою квесту була не лише перевірка знань, а й пошукова діяльність здобувачів освіти. Здобувачі освіти мали право користуватися різними джерелами для знаходження потрібної інформації



Середовище Genial.Ly - найкращий помічник.... ЧОМУ?

Переваги створення вебквестів у середовищі Genial.Ly:

- Великий вибір заготовок
- Можливість обрати тип квесту під сучасну гру
- Інтерактивність будь-якого рівня
- Можливість змінити все під власний задум
- Здобувачам освіти достатньо зайти за посиланням без реєстрації та різного типу скачувань файлів, ніякого зайвого місця на цифровому пристрою



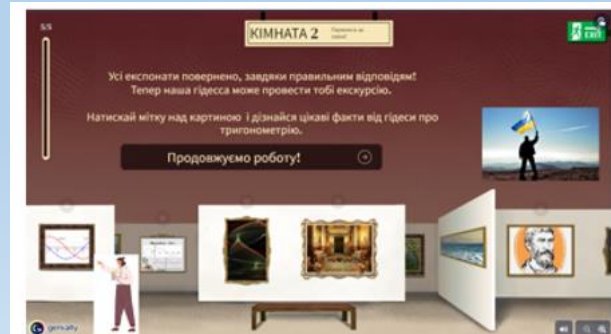
Для створення цього квесту було враховано:

- Основні вимоги щодо вивчення цієї теми (методичні рекомендації);
- Розраховано як підсумковий урок теми;
- Питання вибрані середньої важкості, для різнопланових груп;
- Думку і побажання здобувачів освіти щодо інтерфейсу (шляхом голосування);
- Можливість працювати як в командах, так і наодинці;
- Можливість пошуку відповідей з використання пошукової системи чи ШІ;
- Можливість проходження квесту з початку в разі помилок (розраховано на повторення матеріалу, т.зв. метод «Прочитай ще раз та повтори»)



Структура квесту:

- ❑ Квест містить 4 рівні
- ❑ Рівень гри = рівню складності завдань
- ❑ Практичні завдання підібрано згідно програми
- ❑ Питання пошукового характеру: здобувачі освіти мають знайти відповіді на питання історичного характеру, питання розвитку тригонометрії, як науки
- ❑ Неправильна відповідь – вихід з квестової кімнати.
- ❑ Квест можна проходити кілька разів, але питання можуть перемішуватися
- ❑ Кожна картина музею пов'язана з тригонометрією безпосередньо. Що обговорюється із здобувачами освіти після проходження завдань та можна використати на наступних уроках
- ❑ Кожен рівень містить елемент патріотизму, щоб нагадати учасникам квесту про Героїв нашої України



Досвід впровадження технології на уроках

- Варто зазначити, що на уроках узагальнення знань метод Вебквестів є досить дієвий.
- Здобувачам освіти подобається працювати гейміфіковано
- Перевагами такого методу є також можливість додавання інформації, яку неможливо встигнути на уроці
- Здобувачі освіти, не лише, завчають формули, а й починають розуміти їх призначення та використання



Результативність використання технології ВЕБквест

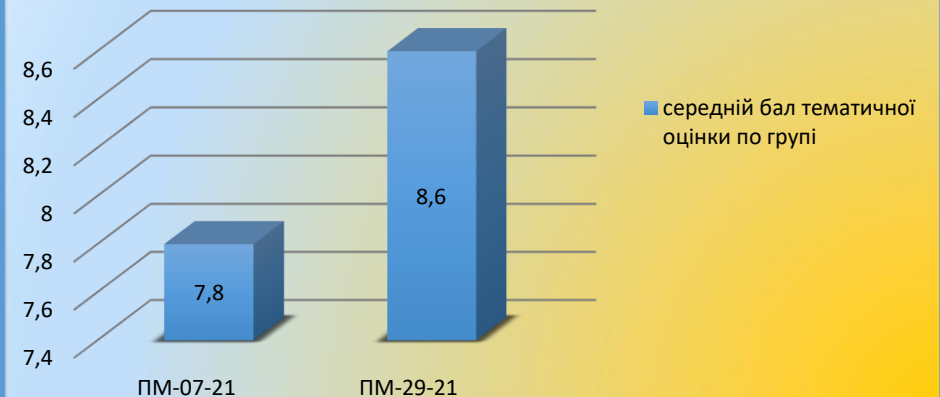
Варто зазначити, що дана технологія дає свої результати. Звичайно, вони не є вражаюче високими, але дають позитивну динаміку

Так, наприклад, бачимо порівняльну характеристику вивчення теми «Тригонометричні функції та їх властивості» на прикладі двох паралельних груп:

- Група ПМ-07-21 вивчала тему за звичною методикою
- Група ПМ-29-21 вивчала тему з використанням Вебквестів на певних етапах вивчення теми

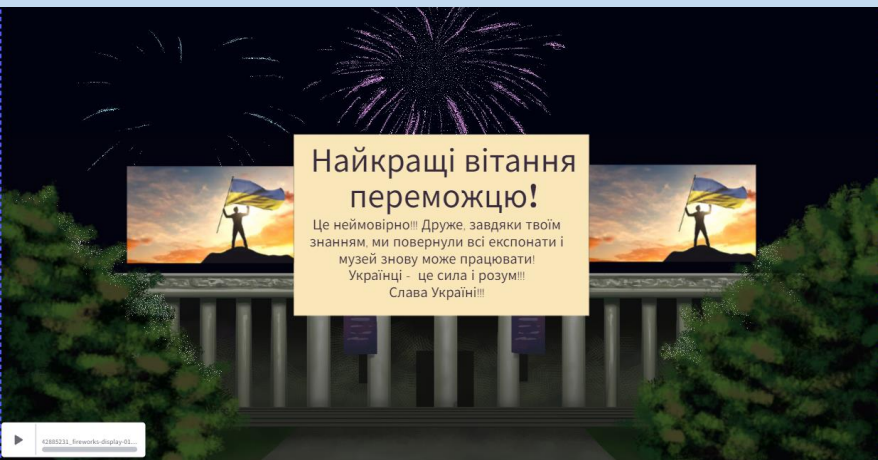


середній бал тематичної оцінки по групі





ВИСНОВКИ



- Вебквест – це нестандартний спосіб для співпраці із здобувачами освіти та викладачем. Проте він потребує багато зусиль з боку викладача.
- Єдиного підходу до розробки та створення Вебквесту немає. Отже, це ще один крок до творчості для викладача.
- Для викладача – це можливість виявити прогалини у знаннях учнів, зацікавити учнів своїм предметом, дати відповіді на питання, які не завжди можна розглянути на заняттях за браком часу.
- Створення Вебквесту – це кропітка робота викладача, яка націлена на організацію ефективної роботи як на уроках, так і позаурочний час.
- Навчання із застосуванням технологій Вебквесту для учнів є цікавим та допомагає підняти рівень якості сучасного освітнього процесу.



ВСЕ БУДЕ УКРАЇНА!

МИРНОГО НЕБА НАМ ТА ГАРНОЇ СПІВПРАЦІ ІЗ ЗДОБУВАЧАМИ ОСВІТИ!

**З вірою у перемогу
Вінницьке вище
професійне училище сфери
послуг**