

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Глухівський національний педагогічний університет
імені Олександра Довженка

На правах рукопису

Кафедра технологічної та
професійної освіти

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА
МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТ
В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ОBOB'ЯЗКОВО-ВИБІРКОВОГО МОДУЛЯ
«ДИЗАЙН ПРЕДМЕТІВ ІНТЕР'ЄРУ»

Спеціальність 014.10 Середня освіта (Трудове навчання та технології)

Виконала:

Лісовенко Валентина

Олександрівна,

студентка II курсу, 62М-Т групи,

факультету технологічної

і професійної освіти

Науковий керівник:

канд. пед. наук, доцент

Хоруженко Тетяна Анатоліївна

Глухів, 2023 р.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ	8
1.1. Історія виникнення технології веб-квест.....	8
1.2. Класифікація та структура веб-квесту.....	14
1.3. Вимоги до створення веб-квесту.....	22
Висновки до першого розділу.....	27
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ РЕАЛІЗАЦІЇ ВЕБ-КВЕСТУ В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ДИЗАЙН ПРЕДМЕТІВ ІНТЕР'ЄРУ»	30
2.1 Сучасний стан використання технології веб-квест на уроках технологій.....	30
2.2 Аналіз змісту навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру»..	42
2.3 Алгоритм створення веб-квесту на платформі Google Blogger.....	46
2.4 Методичні рекомендації до проведення уроків технологій з використанням технології веб-квест.....	60
2.5 Охорона праці при роботі з комп'ютерною технікою.....	71
Висновки до другого розділу.....	79
ВИСНОВКИ.....	82
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	85
ДОДАТКИ.....	98

ВСТУП

Професійна компетентність педагога – це не просто сума теоретичних знань та здатність їх відтворювати у певному обсязі відповідно до правил, а ще й мотив та засіб розвитку навичок та вмінь практичних дій в інформаційному суспільстві, адже сучасні форми навчання дають можливості для всебічного розвитку учнів. Впровадження різноманітних інноваційних методик та ІКТ в процес навчання технологій сприяє підвищенню його якості, зацікавленості як учнів, так і учителів.

Перед педагогами постає завдання навчити старшокласників не тільки сприймати те, що пропонує вчитель, а й самостійно шукати необхідну інформацію в різних джерелах, критично сприймати її та вміти опрацьовувати. Ці розвинені здібності в майбутньому вплинуть на здатність молодих людей до самоосвіти, саморозвитку, критичного та креативного мислення, розширять їх творчий та професійний потенціал, дозволять адаптуватися до будь-яких змін в житті, стати творчою людиною, всебічно розвиненою особистістю.

Мета освітньої галузі «Технології» реалізується в Законах України «Про освіту» (2017 р.) [66], «Про повну загальну середню освіту» (2020 р.) [67], про це також йдеться в Концепції «Нова українська школа» (2016 р.) [60], «Державному стандарті базової і повної загальної освіти» (2011 р.) [16].

Одним із основних напрямів розвитку інформаційного суспільства в Україні є створення електронних ресурсів, доступних кожному, підвищення ефективності навчання шляхом впровадження та масового поширення інформаційних технологій. Це підтверджується прийняттям таких законодавчих актів вищих органів державної влади, як: Законів України «Про інформацію» та «Про Національну програму інформатизації». У той час, коли обсяги навчального матеріалу збільшуються і постійно змінюються, кожного дня з'являється щось нове, а навчати як раніше уже неможливо.

Таким чином, наразі з'явилася потреба формувати в учнів навички швидкої адаптації до умов неперервного оновлення виробництва, до

постійного самовдосконалення, до професійного розвитку протягом усього життя. Такі завдання вирішуються шляхом впровадження в освітній процес, зокрема на уроках технологій, інноваційних методів навчання.

Питанням підвищення ефективності навчання та пошуком нових підходів та методів викладання уроків технологій займаються провідні науковці: О. Коберник [30, 31, 32, 33, 34, 35], Г. Воїтелева [44], Г. Ігнатенко [22, 23], А. Терещук [81], С. Ящук [97], В. Бербець [2], В. Курок [44, 45], С. Білевич [3, 4], Т. Хоруженко [45, 89, 90, 91], О. Литвин [23] та інші. Загальнометодологічні питання удосконалення змісту та методики предмету були також відображені у працях В. Сидоренка [71, 72] та Д. Тхоржевського [84, 85].

Все частіше науковці приходять до висновку, що в реаліях сьогодення традиційні форми та методи роботи менш дієві, і потрібно змінювати та знаходити нові, більш ефективні. З кожним днем в наше життя входить використання комп'ютерних технологій та ресурсів Інтернету, які надають нам безліч різноманітних можливостей, які можна використовувати в навчанні. Цілеспрямоване продумане використання Всесвітньої мережі у якості навчального дослідницького середовища може бути потужним засобом для навчання. До того ж упровадження дистанційної освіти змушує учителів використовувати на уроках інноваційні засоби навчання.

Проте останнім часом використання гаджетів та комп'ютерної техніки настільки стало поширеним в житті учнів, що дуже часто вони втрачають інтерес до звичайного перегляду відео чи презентацій. Тому потрібно знаходити такі технології, при яких здобувачі освіти не просто стануть пасивними слухачами, а й вчитимуться самостійно знаходити потрібну інформацію, творчо мислитимуть, пропонуватимуть свої власні шляхи вирішення питань та вмітимуть застосовувати в житті те, чому навчилися на уроках. Однією з таких технологій є веб-квест.

Веб-квест, як освітня технологія, була започаткована Б. Доджем [98, 99] та Т. Марчем [100] у 1995 році. На сьогоднішній день педагоги з усього світу

користуються цією методикою як одним із найуспішніших способів використання ресурсів Інтернету. Найбільшого поширення ця технологія отримала в Америці, Бразилії, Китаї, Іспанії, Голландії, Австралії. У нашій країні вона також набуває популярності. Так, питанням впровадження веб-квесту в освітній процес займалися О. Агафонова [1], І. Новик [61], Г. Федорук [87], Я. Дьячкова [20], О. Тимченко [83], І. Сокол [75, 76], І. Блідар [5], І. Шелудько [95], Г. Горда [13] та інші.

За допомогою даної технології добре реалізується пошук та використання учнями навчальної інформації, необхідної з точки зору цілей навчання, дослідницької діяльності школярів, заснованої на взаємодії з Інтернет-ресурсами, застосування комунікаційних компонентів даних ресурсів для навчального спілкування вчителів і учнів. Оскільки ця технологія відносно нова і знаходиться на етапі розвитку та впровадження в освітній процес, тому вважаємо, що методичні засади недостатньо розроблені.

Отже, **тема магістерської роботи** «Методичні засади використання технології веб-квест в процесі вивчення обов'язково-вибіркового модуля "Дизайн предметів інтер'єру"» є актуальною.

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні методичних засад використання технології веб-квест в процесі вивчення обов'язково-вибіркового модуля "Дизайн предметів інтер'єру".

Завдання дослідження:

- 1) За результатами аналізу наукової, методичної та навчальної літератури розкрити теоретико-методичні засади технології веб-квест.
- 2) З'ясувати сучасний стан використання технології веб-квест на уроках технологій.
- 3) Спланувати вивчення обов'язково-вибіркового модуля "Дизайн предметів інтер'єру" за технологією веб-квест.
- 4) Розробити методичні рекомендації до проведення уроків технологій з використанням технології веб-квест.
- 5) Розкрити вимоги охорони праці при роботі з комп'ютерною технікою.

Об'єктом дослідження є освітній процес на уроках технологій в 10-11 класах.

Предметом дослідження є методичні засади використання технології веб-квест на уроках технологій в 10-11 класах.

Методи дослідження:

теоретичні: аналіз, синтез, конкретизація, абстрагування, систематизація, класифікація, порівняння, узагальнення.

емпіричні: анкетування, тестування.

Наукова новизна одержаних результатів дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні методичних засад використання технології веб-квест в процесі вивчення обов'язково-вибіркового модуля «Дизайн предметів інтер'єру».

Практичне значення результатів полягає в уточненні структури уроку технологій із використанням технології веб-квест, розробці веб-квесту «Родинний оберіг лялька-мотанка» на платформі Google Blogger, календарно-тематичного плану уроків технологій до навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру», планів-конспектів уроків технологій на теми «Різновиди оберегів», «Історія ляльки-мотанки», «Види ляльки-мотанки», методичних рекомендацій до проведення уроків технологій з використанням технології веб-квест, які можуть бути застосовані вчителями технологій в 10-11 класах, визначенні критеріїв оцінювання роботи учнів на уроці, побудованому за технологією веб-квест.

Апробація результатів. Основні положення магістерського дослідження обговорено на таких конференціях:

Міжнародного рівня: 1) XII міжнародній науково-практичній інтернет-конференції «Глухівські читання» (м. Глухів, 2022 року). Тема доповіді «Результати анкетування учителів щодо використання технології веб-квест на уроках технологій» [53].

Всеукраїнського рівня: 2) III Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції «Сучасні тенденції підготовки майбутніх вчителів

трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми» (м. Вінниця, 28 жовтня 2022 року). Тема статті «Веб-квест як інноваційна технологія трудового навчання учнів старшої школи» [91].

Регіонального рівня: 3) регіональному науково-методичному семінарі «Технологічна освіта в контексті концептуальних засад нової української школи». (м. Глухів, 26 листопада 2021 року). Тема доповіді «Методичні рекомендації до використання веб-квестів на уроках технологій» [51].

4) щорічній звітній науково-практичній конференції здобувачів фахової передвищої, вищої освіти та молодих вчених «Освіта і наука XXI століття: молодіжний вимір». (м. Глухів, 14 квітня 2022 року). Тема доповіді «Основи технології веб-квесту на уроках трудового навчання» [52].

Публікації. Основні теоретичні положення та результати дослідження опубліковано в 3 тезах та 1 статті у збірниках матеріалів науково-практичних конференцій, які проходили в м. Глухові [51, 52, 53] та м. Вінниця [91].

Структура роботи. Магістерська робота містить вступ, основну частину з двох розділів, загальні висновки, перелік використаних джерел та додатки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Історія виникнення технології веб-квест

Упродовж багатьох років педагоги ставлять перед собою завдання навчити учнів міркувати, працювати самостійно, здобувати інформацію.

Професійна компетентність педагога – це не тільки сума теоретичних знань та здатність їх відтворювати в певному обсязі відповідно до правил, а також є засобом розвитку навичок до практичних дій у інформаційному суспільстві. Можливості різнобічного розвитку учнів пропонують сучасні методики навчання та новітні технічні здобутки. Широке та ефективне впровадження інновацій в освітній процес сприяє підвищенню його ефективності, зацікавленості як учнів, так і вчителів, а також є однією з важливих стадій процесу реформування традиційної освіти в контексті глобалізації [13, с. 1].

Британський професор Стів Віллер, який досліджував освітні потреби сучасних дітей, розробив піраміду цифрової поведінки, яка відображає фундаментальні потреби учнів. Відповідно до неї найбільша необхідність виникає в пошуку інформації. Наступним етапом є її аналіз. Після цього – обговорення та коментування. Завершальним етапом є застосування знань. Ці всі потреби учнів, а також завдання, які стоять перед педагогами, можна реалізувати за допомогою технології веб-квест [10, с. 316].

Технологію веб-квест можна порівняти з велосипедом, адже винахід не такий вже й новий, проте не кожен вміє ним користуватись. Розвиток комп'ютерних технологій дає можливості для застосування даної технології в навчальній діяльності.

Квест (з англ. Quest - пошук, пошуки пригод) – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань, командами або окремими гравцями [29].

Поняття веб-квест (з англ. Web – всесвітнє павутиння, Quest – пошук) в науковій літературі не знайшло одностайного визначення. І. Новик визначає веб-квест як сайт в мережі Інтернет, з яким працюють діти, виконуючи різні навчальні завдання [61, с. 3]. Я. Дьячкова називає веб-квест технологією проблемного завдання (або проєктного), де використовують елементи рольової гри, а для виконання завдань використовують інформаційні ресурси Інтернету [20, с. 58]. Н. Гончарова, К. Дяченко схильні визначати технологію веб-квест як орієнтовану на вирішення проблеми [74, с. 28]. Б. Додж та Т. Марч, які найперші розробили цю технологію та почали її впроваджувати, визначають веб-квест як формат уроків, що орієнтований на запит, в якому інформація надходить з ресурсів Інтернету [98].

Нам імпонує думка І. Сокол, яка визначає веб-квест як педагогічну ігрову інноваційну технологію, що передбачає виконання навчальних, проблемних пошуково-пізнавальних завдань згідно з ігровим сюжетом, під час якого учні працюють з інформацією, виконуючи самостійну дослідницьку роботу, яка сприяє узагальненню та систематизації вивченого матеріалу, збагаченню та подачу у вигляді цілісної системи [75, с. 21]. Дослідниця зазначає, що використання ігрових сюжетів зацікавлює учнів, а розподіл ролей дає змогу активно включатись в роботу кожному учаснику веб-квесту, при цьому відчувати свою значущість і розуміти цінність своєї діяльності.

Перші квести з'явилися в часи давніх цивілізацій, коли доводилося розгадувати різні головоломки, адже люди завжди мріяли знайти скарби піратів, які сховані на острові, казкові дерева чи предмети, які принесли б їм краще життя.

У літературних джерелах поняття квесту зустрічається насамперед в казках та міфах, в яких головний герой сюжету мав подолати різні труднощі, щоб досягти поставленої мети.

Одним з таких творів є міф «12 подвигів Геракла», в якому головний герой виконував завдання царя Еврісфея, щоб прославитися та залишити про

себе пам'ять. Ще одним яскравим прикладом квесту в літературі є італійська народна казка «Три помаранчі», в якій головний герой королевич мав знайти три помаранчі, які врятують його від бабусинового прокляття, долаючи різні перешкоди на своєму шляху.

Винайдення комп'ютерних технологій дало змогу в кінці ХХ століття застосувати квести в педагогіці. Так, у 1970 роки термін «квест» вживався у значенні комп'ютерної гри, основною метою якої було пересування по ігровому полю з виконанням різноманітних завдань, пошуків, взаємодії з іншими персонажами. Пройти гру можливо було лише після виконання всіх вправ. У цей час з'явилися розважальні установи, де учасникам пропонували вийти з кімнати за умови вирішення певних завдань. Так з'явилися квест-кімнати – вид розваги, гра, де учасники повинні спільно виконати низку завдань у замкнутому просторі [9]. У 2000-х роках ідею квест-кімнат перенесли у віртуальність, створивши квести типу *escape the room*, які теж набули популярності.

В якості освітньої технології квест з'явився влітку 1995 року завдяки Берні Доджу, професору освітніх технологій Університету Сан-Дієго, який розробив додатки для Інтернет-мереж для викладання різних навчальних предметів з метою інтеграції в освітній процес. Квест, у розумінні вченого, – це сайт з проблемними завданнями, які потрібно вирішити шляхом пошуку інформації в мережі Інтернет.

Згодом Томас Марч доповнив визначення поняття Б. Доджа, що дає зрозуміти більш глибоку суть даної технології. На думку вченого, квест – це навчальна структура, що має посилання на ресурси в Інтернеті для того, щоб учні мали змогу досліджувати та знаходити неоднозначні рішення, при цьому працювати як колективно так і індивідуально.

Серед переваг технології веб-квест слід відмітити, що це один з легких способів включення ресурсів мережі Інтернет в навчальний процес, при якому не потрібно мати особливих технічних знань. Дана технологія може застосовуватися індивідуально, проте групова робота дає значно кращий

результат, до того ж досягаються основні цілі навчання: комунікація та обмін інформацією. Веб-квест розвиває критичне та абстрактне мислення, навички аналізу, порівняння. Це ігрова форма навчання, завдяки якій процес отримання знань стає набагато цікавішим, що в свою чергу сприяє ефективнішому запам'ятовуванню інформації [14, с. 7].

Веб-квест представляє собою розгалужену структуру подачі матеріалу, яка реалізується за допомогою гіперпосилань. Саме це сприяє організації логічних зв'язків, цілісному розумінню досліджуваного питання, дозволяє регулювати обсяг змісту теми та надає можливість учасникам освітнього процесу самостійно обирати індивідуальну траєкторію навчання. Пошуковий характер технології дозволяє не тільки досконало вивчати тему, а й вміти працювати з ресурсами Інтернет мережі, опрацьовувати інформацію, критично сприймати її та виділяти необхідне. Пошук та обробка інформації розглядаються при цьому як інтерактивна взаємодія учня та комп'ютера, де переслідуються реальні цілі комунікації (запит та отримання інформації), а комп'ютер виконує роль партнера по такій комунікації. Таким чином, у процесі застосування технологій веб-квест, зокрема й на уроках технології, формується інформаційна та комунікативна компетентності здобувачів освіти.

Організовуючи роботу над веб-квестом, реалізовується наступна мета: залучаються учасники до активної пізнавальної діяльності, при чому технологія дає можливість як індивідуально проявити свої здібності, так і в команді; відбувається формування дослідницьких навичок для самостійного опрацювання літератури та Інтернет-ресурсів; розширюється кругозір учнів.

Використання технології веб-квест реалізує завдання навчального предмету «Технології», а саме: індивідуальний розвиток особистості та розкриття творчого потенціалу через формування компетентностей, розвиток критичного мислення, здатності до підприємливості та застосування отриманих знань на практиці, оволодіння вміннями практичного використання ІКТ, виховання активної життєвої позиції, готовності до співпраці в команді та відповідальності щодо досягнення поставлених завдань,

уміння відстоювати свою думку, обґрунтовуючи її, що підготовкою майбутнього громадянина до життя в демократичному суспільстві [57, с. 3].

Завдяки даній технології у старшокласників розвиваються ключові компетентності: спілкування рідною мовою (адже учням доводиться в усній або письмовій формі оперувати технологічними поняттями чи термінами під час роботи над певною темою, а також оформлення звітів щодо своєї діяльності у різних формах, передбачених завданнями, наприклад, написання статті, репортажу, есе тощо), компетентність у цифрових технологіях (веб-квест передбачає роботу з комп'ютером та ресурсами Інтернету), уміння вчитися (під час роботи над завданнями учасники здійснюють самостійно пошуки потрібної інформації, обираючи відповідну до теми, узагальнюють та систематизують її, представляють у певній формі), соціальна і громадянська компетентності (які формуються внаслідок командної роботи, тобто це здатність працювати разом на спільний результат, попереджувати та розв'язувати конфлікти, узгоджувати роботу всіх членів команди; це також повага до авторських прав інших дослідників, виховання в здобувачів освіти високих громадянських почуттів захисту власних прав і свобод, виконання у зв'язку з цим громадських обов'язків і у тому числі обов'язків, пов'язаних із Законом про авторське право), ініціативність і підприємливість (розвивається за умов творчого мислення, генерування ідей для подальшої їх реалізації, обговорення завдань та проблем, які постають перед учасниками веб-квесту), проєктно-технологічна компетентність (виявляється у здатності визначати завдання проєкту, планувати і здійснювати дослідну, пошукову, технологічну діяльність, які обумовлені темою та відображені у завданнях веб-квесту) [57, с. 4].

Технологія веб-квест дозволяє забезпечити реалізацію таких принципів:

- наочність (необмежений доступ до різних видів демонстрацій, презентацій, відео та різного графічного матеріалу);

- мультимедійність (дозволяє поряд з традиційними методами навчання використовувати звукові, відео-, анімаційні ефекти);
- інтерактивність (поєднує наочність і мультимедійність, залучає віртуальні об'єкти інформаційного середовища, дає змогу якісно впроваджувати елементи особистісно-орієнтованого навчання, дозволяє учням краще розкривати свої здібності).

Використання веб-квесту на уроках технологій підвищує мотивацію до навчання, адже мультимедійність значно покращує психоемоційний настрій учнів, елементи гри сприятимуть заохоченню виконувати завдання; модальність, тобто одночасне використання сенсорних каналів сприйняття інформації, дає змогу створити кращі умови для запам'ятовування інформації; пошуковий характер веб-квесту привчає старшокласників шукати потрібну інформацію, знаходити відповіді та обирати головне, а також користуватися перевіреними джерелами інформації.

Дана технологія забезпечує учневі можливість обрати темп роботи, оптимальний саме для нього, перервати процес навчання і повернутися до нього в будь-який зручний час, повернутись до матеріалу, що вивчався раніше. Участь у веб-квестах дозволяє старшокласнику змодельовати, програти ситуацію, яка може виникнути в реальному житті, підготуватися до неї. Учасники разом зі своїми персонажами навчаються орієнтуватися в різних обставинах, даючи об'єктивну оцінку власної поведінки, з огляду на можливості інших людей, встановлюючи контакти з ними та впливаючи на їх інтереси. Крім того, учасники мають можливість побути в ролі представників певних професій, оцінивши свої знання і можливості, пізнати себе, дати оцінку практичної затребуваності різноманітних спеціальностей та свою конкурентоспроможність на ринку праці [13, с. 8].

Отже, технологія веб-квест – це принципово нова організація освітнього процесу, яка сприяє кращому засвоєнню інформації, а також всебічному розвитку учнів на уроках технологій. Завдяки веб-квесту у старшокласників розвиваються навички використання ІКТ для вирішення

різних завдань, вміння працювати в команді, допомагати один одному, навички публічних виступів (коли старшокласники звітують щодо виконаних завдань) тощо.

1.2. Класифікація та структура веб-квесту

Інтернет має значний вплив на розвиток молодого покоління, тому використання інформаційних технологій у процесі навчання стає поширеним. Застосування веб-квесту на уроках технологій дозволить вивчити тему з усіх сторін, адже використання ресурсів Інтернету надає безліч можливостей та робить освітній процес більш сучасним для молоді.

На практиці зустрічаються різноманітні квести, що відрізняються між собою за часом проведення, різноманітністю завдань та сюжетів. Тому в науково-педагогічній літературі можна зустріти різні класифікації веб-квестів. Проте на уроках технологій застосовуються наступні веб-квести (за І. Сокол) [75, с. 26]:

За формою проведення:

- веб-квести – комп'ютерні ігри – один з найпоширеніших видів квестів, де є інтерактивна історія та головний герой, що виконує певні завдання, вирішує головоломки, які вимагають від гравця розумових зусиль.
- Веб-квести – завдання в Інтернеті, які вирішуються шляхом пошуку і аналізу веб-ресурсів та створенням веб-продукту. Розрізняють такі типи веб-квестів – завдань в Інтернеті: веб-квест за формою проєкту та за формою змагання. Веб-квест за формою проєкту передбачає об'єднання учнів у групи (історики, дослідники, редактори тощо), де кожна з них має своє проблемне завдання та перелік Інтернет-ресурсів, за якими вони опрацьовують матеріал та у ході виконання завдання повинні створити власний продукт (презентацію, брошуру, схему, веб-сайт чи сторінку сайту). Веб-квест за формою змагання, коли педагог створює цікавий сюжет, в якому проходить змагання між старшокласниками (колективно або індивідуально).

- QR-квести – завдання, де використовують QR-коди (двовимірні штрих-коди).
- Медіа-квести – виконуються завдання щодо здійснення пошуку медіа ресурсів (фото, відео).

За режимом проведення: в реальному режимі (офлайн), у віртуальному режимі (онлайн), комбіновані.

За терміном реалізації: короткострокові, які розраховані на один або декілька уроків; довгострокові, які розраховані на вивчення всієї теми чи протягом семестру/року.

За формою роботи: групові – учасники виконують завдання з поділом на команди або групи відповідно до завдання; індивідуальні – де кожен здобувач освіти має можливість самостійно вирішувати завдання.

За предметним змістом: моно квест та міжпредметний квест.

За структурою сюжетів: лінійні (завдання виконуються в певній послідовності, без проходження одного завдання, вирішити інше неможливо), нелінійні (завдання можна виконувати в будь-якій послідовності або паралельно), кільцеві (лінійний квест, але замкнутий в коло).

За технічною платформою: віртуальні щоденники та журнали, сайти, форуми, Googl – групи, Вікі – сторінки, соціальні мережі.

За домінуючою діяльністю учнів: дослідницький, інформаційний, рольовий, творчий, пошуковий.

Отже, проаналізувавши різні підходи до класифікації, на нашу думку, на уроках технологій в старшій школі із вище зазначених веб-квестів доцільно використовувати такі:

- за режимом проведення (в реальному режимі (офлайн); у віртуальному режимі (онлайн); комбіновані);
- за терміном реалізації (короткострокові, які розраховані на один або декілька уроків; довгострокові, які розраховані на вивчення всієї теми чи протягом семестру/року);

- за формою роботи учнів (групові, коли учні виконують завдання з поділом на команди або групи відповідно до завдання та індивідуальні, де кожен учень має можливість самостійно вирішувати завдання);

- за домінуючою діяльністю учнів (дослідницький квест; інформаційний квест; рольовий квест; творчий квест; пошуковий квест).

Автори концепції веб-квестів Б. Додж та Т. Марч визначили такі типи завдань веб-квесту [98]:

- переказ – на основі засвоєних знань з різних джерел учні повинні продемонструвати знання у іншому форматі: створення плаката, презентації, оповідання;

- планування та проєктування – розробити план чи проєкт відповідно до умов завдання;

- самопізнання – завдання направлене на саморозвиток через логіку, здогадку, внутрішні ресурси;

- творче завдання – учні мають створити кінцевий продукт у певному форматі (малюнок, діаграма, твір);

- детектив, головоломка, таємнича історія – певна проблема в якій учні мають розібратися, виконуючи певні ролі, вчать аналізувати з різних точок зору, а потім доводять свою думку;

- досягнення консенсусу – розглядають спірні теми з метою досягнення згоди;

- оцінка – обґрунтування правильності певної точки зору;

- журналістське розслідування – учасники виконують роль журналістів, збираючи певну інформацію та представляють об'єктивний виклад інформації у певній формі (стаття, слайд-шоу, репортаж);

- переконання – одержавши певну уявну ситуацію, учні вивчають її досконало і складають переконливу розповідь для своїх слухачів;

- наукові дослідження – вивчають різні наукові явища, факти на основі Інтернет ресурсів.

Майже всі перераховані типи завдань можна використовувати на уроках технологій. Так, наприклад, під час вивчення теми «Оберіг» можна використати завдання «переказ», де учні опрацьовують матеріал з Інтернету, а потім на основі отриманих знань створюють презентацію або пишуть статтю). Завдання «планування та проєктування» можна застосовувати до будь-якої теми предмету технологій, що дає можливість старшокласникам випробувати себе в ролі дизайнера, модельєра, архітектора тощо. Творче завдання може бути будь-яким, головна його мета – створення власного веб-продукту. Детектив, головоломка чи таємнича історія також може бути застосована на уроках технологій, але потрібно враховувати вік учасників та їхні інтереси, продумувати сюжет квесту. Журналістське розслідування також підходить майже до всіх тем, адже на основі цього дослідження учасники мають написати статтю чи зробити репортаж про предмет дослідження.

Різноманітність квестів, зазначена вище, потребує визначення єдиної структури, яка забезпечить їх технологічність. Тому Л. Крившенко зазначає вимоги, які висуваються до веб-квесту: чіткі методичні рекомендації щодо організації діяльності її учасників; грамотно продумані та сформульовані завдання, чітко визначені цілі; визначений порядок організації самостійної роботи під час проходження веб-квесту; підібраний список Інтернет-ресурсів (з анотацією), необхідних для виконання поставлених завдань; продумані критерії та параметри оцінки; чітко сформульовані вимоги до кінцевого результату проєкту [41, с. 28].

В рамках самостійної діяльності над завданнями веб-квесту необхідно продумати план та визначити підсумковий результат роботи учнів. Крім того, визначити способи управління такою діяльністю при роботі з інформацією, а саме: поставити питання, на які необхідно знайти відповіді в процесі роботи з Інтернет-ресурсами; детально окреслити проблему, яку потрібно вирішити; визначити позицію, яка має бути захищена за допомогою самостійно обраної учасником стратегії; вказати форму звіту після опрацювання зібраної інформації.

Веб-квест, як зазначає І.М. Блідар, має містити такі структурні компоненти [5, с. 9]:

- Вступ, в якому детально описані ролі учасників та сценарій квесту (сюжет), план роботи та огляд усього квесту.

- Центральне завдання, яке має бути зрозумілим, цікавим та здійснимим, з чітким визначенням підсумкового результату самостійної роботи (наприклад, поставити конкретні питання, на які учні повинні знайти відповідь або має бути проблема, яку необхідно вирішити, визначена чітко позиція, яку потрібно захистити, та зазначена діяльність, спрямована на обробку і представлення результатів, відповідно до знайденої інформації).

- Список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді посилання на Інтернет ресурси з даної теми, на яких розміщена достовірна перевірена інформація) необхідних для самостійного виконання завдань. Цей список має бути анотованим.

- Опис роботи, яку необхідно виконати учасникам квесту на кожному його етапі.

- Опис критеріїв оцінювання веб-квесту. Критерії залежать від типу завдань, які подані у квесті.

- Керівництво до дій (щодо організації та представлення інформації). Воно може бути подане у вигляді прямих питань, що організують навчальну роботу (наприклад, визначення часових рамок, загальні рекомендації щодо використання електронних джерел тощо).

- Висновок, в якому підводяться підсумки щодо отриманого учасниками досвіду під час використання самостійної роботи у ході веб-квесту. Також буде корисним включити на закінчення риторичні питання, які у подальшому стимулюють активність учнів до продовження своїх досліджень.

Дослідження наукових джерел показує, що існують різні підходи до визначення етапів реалізації веб-квесту. Так, на думку Б. Доджа, щоб досягнути поставленої мети, веб-квест має розпочинатись зі вступу, в якому повинна бути відображена тема, описані головні ролі, план роботи над

завданнями та інші організаційні моменти. Потім слідує основне проблемне завдання (запитання), на яке учасникам потрібно знайти відповідь. Важливим моментом для веб-квесту є наявність анотованого списку інформаційних джерел, які можна використати під час роботи. Після цього необхідно зробити опис основних етапів роботи, потім квест завершується оцінюванням та висновком відповідно до отриманих результатів.

I. Сокол виділяє такі етапи реалізації веб-квесту [75, с. 31]:

- організаційно-підготовчий (включає визначення теми, мети, типу квесту, формулювання сюжету, завдань та ролей учасників, визначення термінів реалізації, добір ресурсів мережі Інтернет, розробка критеріїв оцінювання та інше);

- змістовий (етап реалізації) (включає ознайомлення учнів із сюжетом і завданнями, об'єднання їх за групами, ознайомлення з платформою для реалізації веб-квесту, ознайомлення з критеріями оцінювання робіт, виконання завдань, консультація учнів під час проходження квесту, перевірка та оцінювання проміжних результатів діяльності учнів);

- результативний (відбувається представлення учнями результатів своєї дослідницької діяльності, формулювання висновків, оцінювання результатів та рефлексія).

Методист I. Блідар виділила чотири етапи реалізації веб-квесту [5, с. 10]:

- Початковий етап. На даному етапі вчитель проводить підготовчу роботу, ознайомлює учнів з темою, формулює проблему. Також учасники ознайомлюються з основними поняттями з теми яку вивчають, матеріалами аналогічних проєктів. Розподіляються ролі в команді (якщо це командний квест): від 1 до 4 учнів на 1 роль.

- Рольовий етап. Цей етап являє собою індивідуальну роботу кожного учня в команді на загальний результат. Члени команди мають допомагати один одному під час виконання завдань. Учасники, відповідно до розподілених ролей, одночасно виконують завдання. В процесі цієї роботи відбувається

взаємонавчання членів команди умінь щодо користування комп'ютерних програм та ресурсів Інтернет. Після закінчення пошуків команда підводить підсумки виконання кожного індивідуального завдання, учні обмінюються здобутою інформацією для досягнення спільної мети.

- Завдання. Даний етап включає пошук інформації з теми та розробку структури звіту у різних формах. А також це створення та доопрацювання матеріалів необхідних для звіту. Завданнями для веб-квесту є окремі блоки питань і перелік адрес в Інтернеті, де знаходиться потрібна інформація. Питання повинні формулюватися так, щоб при відкритті сайту було зрозуміло принципи для відбору матеріалу та виділення головного з поданої інформації. Ця стадія має найбільш розвивальний потенціал, адже під час пошуку відповідей удосконалюється критичне мислення, уміння аналізувати та порівнювати, класифікувати об'єкти та явища, абстрактно мислити. Через список запитань, використання схем, алгоритмів виконання, вчитель керує навчальним процесом.

- Заключний етап. Команда, під керівництвом вчителя, спільно працює та розуміє свою відповідальність щодо результатів дослідження. За цими результатами формулюються висновки та пропозиції, відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота має бути представленою у вигляді буклету, презентації, анімації, репортажу тощо. Обговорення можна провести у вигляді конференції, де учні матимуть можливість представити свої доробки. На цьому етапі в учнів розвиваються такі риси як відповідальність, самокритика та самоаналіз, взаємопідтримка та уміння виступати перед аудиторією. Проводиться конкурс робіт, в якому оцінюється розуміння завдання, достовірність інформації, її відношення до даної теми, критичний аналіз, структурованість інформації, логічність, визначеність позицій, індивідуальність у підході вирішення проблеми, професіоналізм подання. В оцінюванні результатів приймають участь учитель та учні шляхом обговорення чи голосування. Відкрите оцінювання своєї роботи та роботи однокласників дає можливість вчитися коректності висловлювання зауважень,

визначати найцікавішу інформацію у виконаних завданнях, сформулювати власні критерії оцінювання.

Ми погоджуємось з етапами роботи, які визначили О. Козлова і Т. Сакова та візьмемо їх за основу в нашому дослідженні. Вони зазначають, що робота над реалізацію веб-квесту відбувається в три етапи [37, с. 290].

Перший етап – початковий, який передбачає ознайомлення з темою та метою веб-квесту, постановку вчителем завдань для учасників, ознайомлення з основними поняттями.

Другий етап – рольовий, що забезпечує виконання певних рольових завдань учнями (дослідницьких, пошукових тощо). Ролі можуть бути різні: «аналітик» вивчає наявні Інтернет-джерела та аналізує наскільки вони можуть бути корисні при вивченні теми, «веб-дизайнер» відповідає за художнє оформлення кінцевого продукту, який мають створити учасники, «інформаційний архітектор» здійснює проєктування інформаційного простору, структурування інформації під час розміщення її у презентації, майбутній статті тощо, «серфер» займається пошуком потрібної інформації, «керівник проєкту» керує роботою всієї команди, розподіляє ролі, слідкує за роботою всіх учасників. Відповідно до обраних ролей учні одночасно виконують завдання. При цьому відбувається взаємонавчання всіх членів групи щодо роботи з програмами та ресурсами Інтернету.

Останній етап – заключний, оцінювання роботи та обговорення результатів.

Отже, робота над веб-квестом проходить в три етапи: початковий, рольовий і заключний.

1.3. Вимоги до створення веб-квесту

Веб-квест – це інтерактивне освітнє середовище, розроблене педагогом відповідно до мети та завдань уроку. На сторінках сайту, де розміщений веб-квест, учні знайомляться зі сценарієм, за яким відбувається проєктна

діяльність на уроці чи декількох уроках, в залежності від виду квесту. Від правильної організації технології веб-квест залежить ефективність її реалізації, тому науковці та педагоги зазначають наступні загальні рекомендації щодо створення кожного етапу веб-квесту.

Тема веб-квесту має бути обрана відповідно до навчальних програм та зацікавлювати учнів і самого вчителя. Можна обирати важкі для засвоєння теми, щоб учні в ігровій формі легше засвоїли навчальний матеріал, а також краще запам'ятали завдяки самостійному пошуку інформації. Відповідно до теми має бути визначена навчальна мета, яку учні мають досягти після виконання усіх поставлених завдань.

Зміст має відповідати темі квесту та містити захоплюючий сюжет у вигляді казок, пошуків пригод чи скарбів, дослідження, чим зацікавить учнів і сприятиме кращому засвоєнню знань.

Завдання повинні мати: опис ролей кожного учасника, зрозумілі інструкції до виконання, без складних термінів, які важко зрозуміти та відповідати віковим особливостям. Потрібно підбирати завдання пошукового або творчого характеру, вказувати конкретні терміни виконання завдань та зазначити форми представлення результатів виконаних завдань (презентація, текст, графік, схема та інше). Кількість завдань має бути розрахована відповідно до запланованого часу та не перевищувати навантаження, щоб учні не втратили інтерес до виконання. Якщо це один урок, то не більше 5 завдань, якщо декілька, то не більше 7-8.

При підготовці та проведенні веб-квесту потрібно усвідомлювати роль кожного учасника та розподілити обов'язки так, щоб досягти ефективності виконання завдань. Для цього учень повинен чітко розуміти поставлені завдання, визначити, які відомості необхідні, та знайти їх, проаналізувати знайдену інформацію, узагальнити її та представити у тій формі, яка зазначена у завданні веб-квесту.

Підбір рекомендованих джерел інформації, які можуть використовувати учні для пошуку відповідей. При роботі з Інтернет джерелами необхідно

завжди пам'ятати про безпеку, а саме тому потрібно завчасно потурбуватися про те, які сайти будуть відвідувати учні під час виконання завдань. Також це допоможе зменшити час на пошук потрібної інформації.

Розробка критеріїв оцінювання. Потрібно визначити та опублікувати критерії оцінювання кожного завдання відповідно до зазначених ролей кожного учасника або ж групи, якщо це командна робота.

Розробка детальних критеріїв оцінювання є важливим етапом у створенні веб-квесту. При чому оцінювати необхідно як учнівську діяльність, так і створених ними продуктів (презентація, стаття, сайт тощо). Веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка має ґрунтуватися на декількох критеріях, які орієнтуються на тип проблемного завдання та форму представлення результатів.

Л. Желізняк пропонує розбити критерії оцінювання таким чином: розуміння завдання (адекватний виклад матеріалу, різноманітність джерел інформації, здійснення аналізу та оцінки отриманої інформації), виконання завдання (аргументовані висновки, достовірність джерел інформації), результат роботи (чіткість і логічність представлення інформації, визначеність позиції, критичний аналіз та оцінка матеріалу), творчий підхід (різні підходи до вирішення поставленої проблеми, індивідуальність виконаних завдань) [21].

Відповідно Б. Доджу, є різні критерії, які можуть включати такі аспекти оцінки: дослідницька та творча робота, якість аргументації, оригінальність роботи, навички роботи в групі, усний виступ, мультимедійна презентація, письмовий текст тощо [98].

Згідно з А. Статкевич та О. Фенчук до основних критеріїв оцінювання належать: пошукова робота (правильне та точне розуміння поставлених завдань, різноманітність джерел опрацьованої інформації), опрацювання та систематизація матеріалу (аргументовані висновки, правильне цитування джерел та їх достовірність); результативність виконаного проєкту (здійснений

аналіз та дана оцінка матеріалу, виваженість власної позиції), трансформація та імплементація проєкту (творчий підхід до виконання завдань) [77, с. 4].

М. Кадемія пропонує такі напрями оцінювання квестів: зміст (розуміння поставлених завдань, повнота розкриття теми, виклад основних аспектів теми, виклад стратегії рішення проблеми, логічність викладу матеріалу, узгодженість роботи в команді та розподіл ролей, самостійна робота в команді), оформлення роботи (стилістичне та граматичне оформлення роботи), захист роботи (якість доповіді, обсяг знань з теми що вивчається). Авторка зазначає, що важливо сформулювати найбільш значущі критерії оцінки для створення бланка оцінки. Критерії мають бути відповідними до типів завдань, цілей та видів діяльності, а також враховувати досягнення основної мети; процес виконання роботи та його якість, зміст та складність завдання. Необхідно визначити шкалу оцінки та підготувати опис параметрів оцінювання, починати бажано з опису ідеального виконання поставлених завдань, а потім переходити до можливих недоліків у виконання роботи за кожним із критеріїв [28, с. 34].

С. Іць вважає, що критерії оцінювання роботи у веб-квесті повинні відповідати критеріям оцінки творчих робіт таких як: естетичність та актуальність (як представлена в проєктах інформація співвідноситься до основної ідеї), доступність (ступінь доступності для розуміння та сприйняття основної ідеї творчої роботи), форма подання (оригінальність, творчий підхід), використання нових форм та методів переконання, ефективність впливу (на скільки зацікавлює проєкт, захоплює емоційно аудиторію), технічність (як виконані технічні вимоги, поставлені до проєкту), завершеність проєкту [27, с. 4].

Після оцінювання підводяться підсумки щодо отриманого досвіду учнями, що сподобалося, що вдалося та чи були якісь труднощі і як з ними справлялися. Також цікавим було б не тільки оцінювання, але і вручення грамот чи сертифікатів, щоб у подальшому заохотити до участі у подібних квестах.

У процесі проведення веб-квесту на уроках технологій ми вважаємо за доцільні такі критерії оцінювання: робота в команді (на скільки узгоджена робота в команді, чи є взаємодопомога та підтримка, прийняття спільних рішень), виклад матеріалу (відповідність темі уроку, достовірність інформації), творчий підхід у оформленні (естетичне оформлення, креативність, оригінальність), захист роботи (як доповідач тримається перед аудиторією, побудова матеріалу, відповіді на додаткові запитання) (Додаток А).

Однією з важливих умов у створенні веб-квесту є вибір платформи, на якій розміщені завдання. Вона має допомогти в повній мірі реалізувати задумане, мати зручний інтерфейс, бути простою у використанні та зрозумілою для того, хто створює веб-квест. Найкраще для цього використовувати платформи, з якими найбільш обізнані діти: соціальні мережі, відомі сайти, хмарні сервіси та інші.

Соціальні мережі (Facebook, Instagram та інші) можуть бути використаними для розміщення завдання веб-квестів. У соціальній мережі Facebook можна знайти приклади веб-квестів [6], але частіше за все там розміщені посилання на веб-сайти зі створеними веб-квестами. Зручність соціальних мереж полягає в тому, що учні там уже зареєстровані, це звичне середовище для них і вони швидко можуть зорієнтуватися. Але сам формат подачі є не на стільки цікавий і яскравий, як при розміщенні на веб-сайті.

Веб-сайт – це сукупність сторінок, доступних в мережі Інтернет, які об'єднані за змістом і навігаційно, де учні можуть з легкістю переміщатись з одної сторінки на іншу. Це одна з причин привабливості веб-квесту, створеного у вигляді веб-сайту [55, с. 25].

На сьогоднішній день є багато різноманітних сайтів, які пропонують уже готові шаблони або надають можливість створити власний сайт. Одні з найпопулярніших сайтів такі: Google Sites, JIMDO, Google Blogger, Urban Quest, Learnis, Surprise me, Genially, QuizWhizzer, Seppo та інші.

Всі ці сайти мають подібні функції, хоча їх зовнішній вигляд є унікальним. Кожен сайт має таку структуру: головна сторінка, меню сайту, бокові панелі з гіперпосиланнями на внутрішні сторінки або інші сайти. Також на сайтах надається можливість обрати з шаблонів або створити власну тему (зовнішній вигляд) для сайту.

Веб-сайти створюються у такій послідовності:

1. Продумати тематику майбутнього сайту та його призначення;
2. Розробка структури сайту (меню сайту, бічне меню, панель навігації), добір матеріалів та вибір програмних засобів для його створення;
3. Створення окремих сторінок сайту та включення до них гіперпосилань;
4. Перевірка та редагування веб-сайту (перегляд сайту);
5. Розміщення сайту в Інтернеті (опублікування);
6. Оновлення наповнення сайту.

Після того як платформа вже обрана, заздалегідь потрібно розмістити завдання та пройти його для того, щоб перевірити на технічні помилки, які можуть виникнути. Якщо учням потрібно розміщувати самостійно свої продукти діяльності на платформі, необхідно завчасно подбати про надання доступів.

Під час підготовки та проведення веб-квестів можуть бути допущені такі помилки:

- невідповідність теми квесту поставленій меті та завданням, або невідповідність завдань щодо поділу ролей;
- непрацюючі або заблоковані сайти, на які подані посилання в завданнях;
- несправедливість оцінювання від неправильного поділу ролей і завдань, коли один учень від усієї підгрупи виконує завдання, а інші учасники отримують таку ж оцінку;
- відсутність доступів до завантаження результатів діяльності учнів.

Під час проведення веб-квесту потрібно забезпечити постійний зв'язок між вчителем та учнем, щоб в будь-який момент можна було спільно вирішити проблеми, які виникають під час виконання завдань.

Висновки до першого розділу

В сучасному інформаційному суспільстві існує безліч можливостей для підвищення ефективності освітнього процесу, проте серед різноманітності методів і освітніх технологій потрібно обирати ті, які залучатимуть учнів в освітній процес так, щоб вони були суб'єктами взаємодії, брали активну участь у процесі навчання, вчилися знаходити інформацію самостійно та аналізувати її. Також важливим фактором для підвищення ефективності освітнього процесу є вибір таких методів, які сприятимуть підвищенню мотивації. Одним з них є технологія веб-квест.

Технологія веб-квест – це нова форма організації освітнього процесу, яка дозволяє розвивати навички роботи з інформацією, самостійно знаходити, аналізувати та систематизувати її, сприяє кращому запам'ятовуванню знань та всебічному розвитку учнів. Завдяки цій технології в учнів розвиваються навички використання ІКТ для вирішення різних завдань, вміння працювати в команді, допомагати один одному, навички публічних виступів тощо.

Перші квести з'явилися давно і зустрічаються в казках та легендах. З винайденням комп'ютерних технологій в кінці ХХ століття квест почали використовувати в педагогіці як комп'ютерну гру, основна мета якої була виконання різноманітних завдань та пошуків. Технологія веб-квест з'явилася влітку 1995 року завдяки Берні Доджу та Томасу Марчу, професорам освітніх технологій Університету Сан-Дієго, які створили перший веб-квест. Згодом цю технологію стали використовувати по всьому світу. В Україні вона теж стає популярною.

Поняття веб-квесту в науковій літературі не знайшло одностайного визначення. Такі науковці та педагоги як Б. Додж, Т. Марч, І. Новик, Я. Дьячкова, Н. Гончарова, К. Дяченко по різному визначають веб-квест: це сайт в мережі Інтернет, з яким працюють учні, виконуючи різні навчальні завдання; крім того це завдання з елементами рольової гри, для яких використовують інформаційні ресурси Інтернету; також веб-квест це формат

уроків, що орієнтований на запит, в якому інформація надходить з ресурсів Інтернету. Найбільш точне визначення, на нашу думку, у І. Сокол, яка визначає веб-квест як педагогічну ігрову інноваційну технологію, що передбачає виконання навчальних, проблемних пошуково-пізнавальних завдань згідно з ігровим сюжетом, під час якого учні працюють з інформацією, виконуючи самостійну дослідницьку роботу, яка сприяє узагальненню та систематизації вивченого матеріалу, збагаченню та подачу у вигляді цілісної системи.

Існують різні підходи до класифікації веб-квестів відповідно до різних чинників, які пропонують Б. Додж, Т. Марч, І. Сокол, проте в старшій школі на уроках технологій доцільно використовувати такі: за режимом проведення (в реальному режимі (офлайн), у віртуальному режимі (онлайн); комбіновані); за терміном реалізації (короткострокові, довгострокові); за формою роботи учнів (групові та індивідуальні); за домінуючою діяльністю учнів (дослідницький квест; інформаційний квест; рольовий квест; творчий квест; пошуковий квест).

Веб-квест, як зазначає І. Блідар, має таку структуру: вступ, центральне завдання, список інформаційних ресурсів, опис роботи, опис критеріїв оцінювання, керівництво до дій, висновок.

І. Сокол, І. Блідар, О. Козлова і Т. Сакова визначають різні етапи реалізації веб-квесту. Проте ми погоджуємося з трьома етапами, які пропонують О. Козлова і Т. Сакова і беремо їх за основу в нашому дослідженні: початковий, рольовий і заключний.

До створення веб-квесту існують різні вимоги: зміст квесту має відповідати його темі, завдання повинні мати чіткий опис ролей та інструкції до виконання, повинні бути вказані рекомендовані джерела інформації, а також зазначені критерії оцінювання роботи учасників. Л. Желізняк, Б. Додж, А. Статкевич, О. Феончук, М. Кадемія, С. Іць пропонують різні критерії оцінювання. Ми вважаємо доцільними такі: робота в команді, виклад матеріалу, творчий підхід у оформленні, захист роботи.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ РЕАЛІЗАЦІЇ ВЕБ-КВЕСТУ В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО МОДУЛЯ «ДИЗАЙН ПРЕДМЕТІВ ІНТЕР'ЄРУ»

2.1. Сучасний стан використання технології веб-квест на уроках технологій

З метою перевірки ефективності застосування технології веб-квест на уроках в старших класах було проведено анкетування серед вчителів технологій та учнів старших класів.

У анкетуванні для вчителів взяли участь 60 респондентів з різних регіонів України. Анкетування було розміщене у соціальній мережі facebook у групі «Трудове навчання в українській школі» (Додаток Б).

Перш за все необхідно було визначити чи вчителі знайомі з технологією веб-квесту, тому питання «Чи знайома вам технологія веб-квест?» показало, що лише 38,3% знайомі з цією технологією. Всі інші відповіді вказують на те, що досліджувана технологія є мало відомою або зовсім не знайомою для опитуваних: 21,7% не знайомі, 26,7% чули від колег про дану технологію та хотіли б дізнатися більше, 13,3% не знають, але хочуть дізнатися більше (рис. 2.1.).

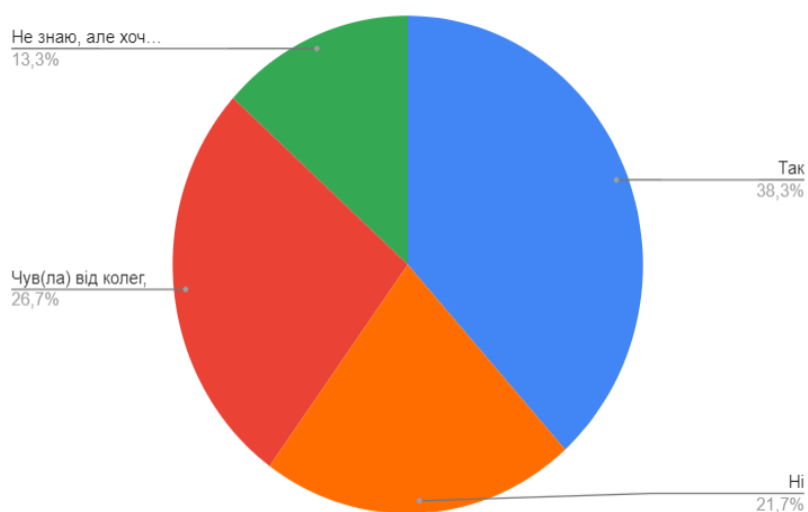


Рис. 2.1. Розподіл відповідей на запитання «Чи знайома вам технологія веб-квест?»

Результати опитування показали, що на своїх уроках технологію веб-квест застосовують лише 31,4% опитаних, а переважна більшість 68,6% не використовують її під час проведення занять, що ще раз доводить актуальність нашого дослідження (рис. 2.2.).

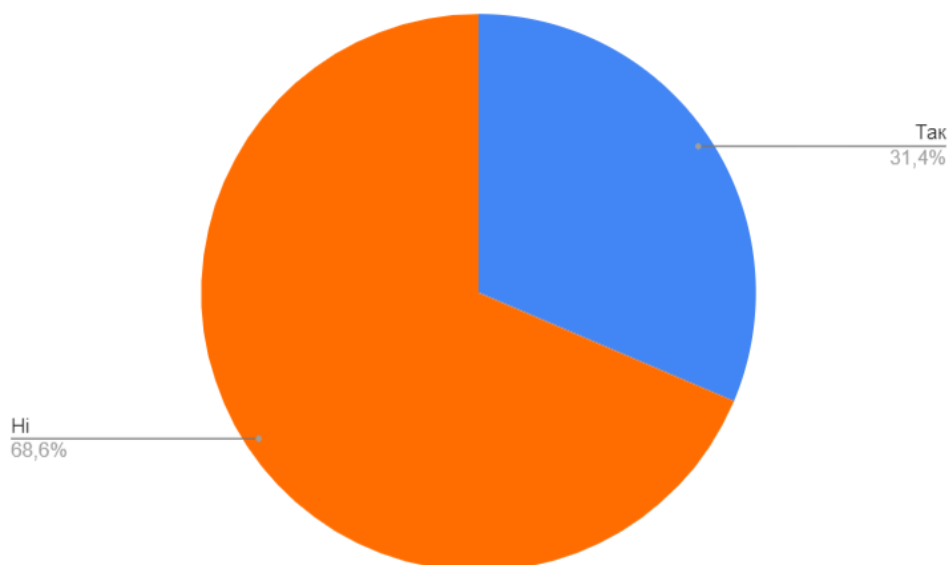


Рис. 2.2. Розподіл відповідей на запитання «Чи використовуєте ви технологію веб-квест на своїх уроках?»

Всі інші запитання були розроблені для тих, хто знайомий з технологією веб-квест та застосовує її на своїх уроках, для з'ясування всіх деталей використання даної технології. Тому наступним було поставлене питання «На яких етапах проектування, на вашу думку, доречно використовувати цю технологію?», де 91,7% опитаних обрали підготовчий етап, 8,3% заключний етап та по 0% конструкторський та технологічний, що свідчить про те, що більш доцільним буде використання веб-квест на уроках підготовчого етапу, а також можливе застосування на заключному етапі під час узагальнення вивченої теми (рис. 2.3.).

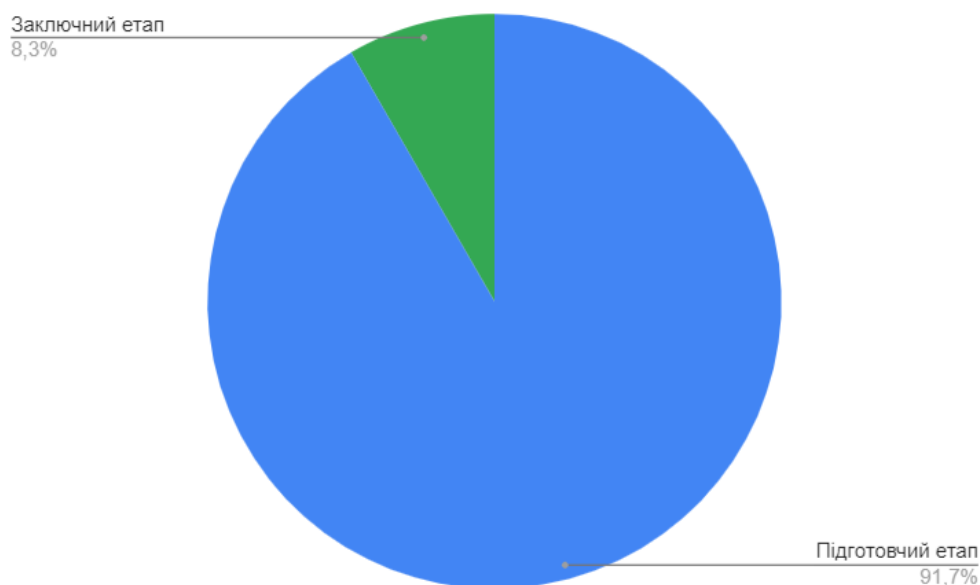


Рис. 2.3. Розподіл відповідей на запитання «На яких етапах проєктування, на вашу думку, доречно використовувати цю технологію?»

За результатами опитування, на думку педагогів, використання веб-квесту доцільне в усіх класах старшої ланки, так вважають 36,8% опитаних. Інші конкретизували свою відповідь: 21,1% обрали 5-6 класи, 26,3% 7-8 класи, 10,5% 9 клас, 5,3% також обрали 10-11 класи. Отже, можна стверджувати, що використання веб-квест можливе в усіх класах старшої ланки (рис. 2.4.).

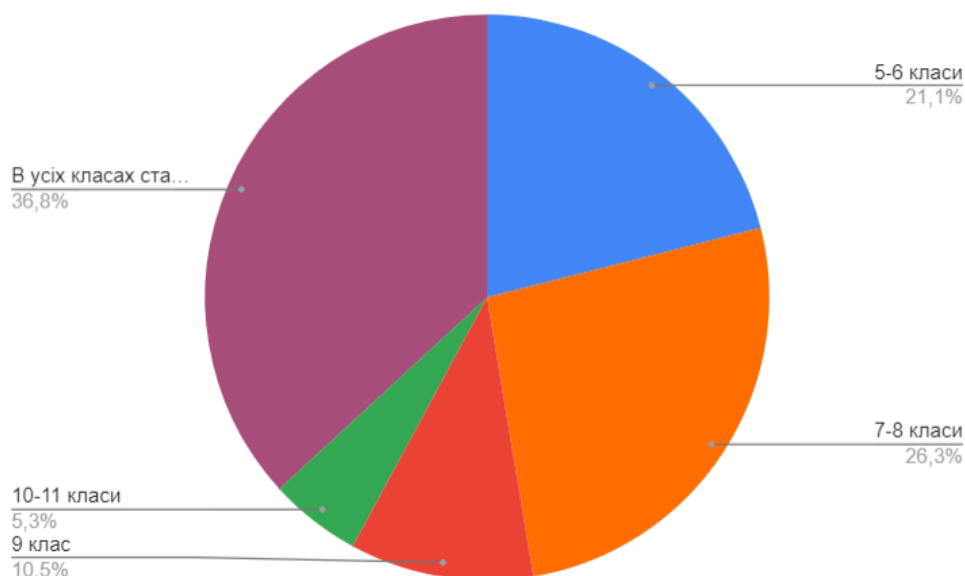


Рис. 2.4. Розподіл відповідей на запитання «В яких класах, на вашу думку, краще використовувати технологію веб-квест?»

Існує велика кількість платформ, для розміщення веб-квесту. Тому цікавою була думка вчителів про те, які платформи вони використовують для

створення та розміщення веб-квесту. Варіантами відповідей були найпопулярніші сайти та блоги і відповіді на дане питання показують, що з платформою Google Sites знайомі 18,2%, JIMDO – 18,2%, GoogleBlogger – 13,6%, Urban Quest – 4,5%, Learnis – 9,1%, Surprize me – 13,6%, Genially – 13,6%, QuizWhizzer – 9,1%, Seppo – 0% (рис. 2.5.). Отже, є безліч технічних можливостей для створення та розташування веб-квесту і ті, хто використовує дану технологію на своїх уроках, користуються ними і обирають найбільш зручні для своєї діяльності.

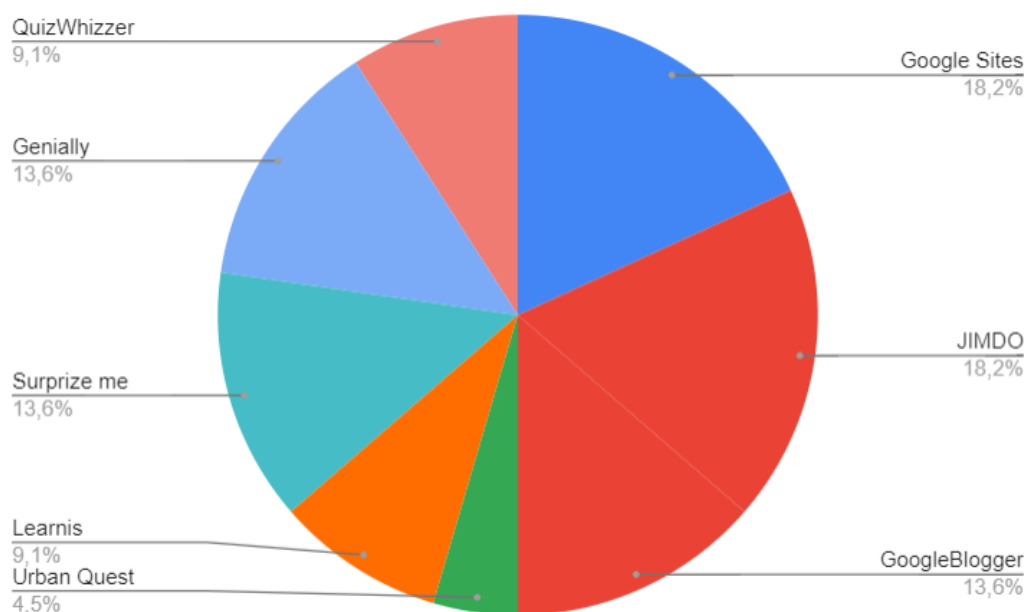


Рис. 2.5. Розподіл відповідей на запитання «Які платформи для створення веб-квест вам знайомі?»

Результати відповідей на наступне запитання показали, що в більшості випадків інтерес до уроків з використанням технології веб-квест підвищився: відповідь «так» обрали 42,1% і «в більшості так» обрали 52,6% та лише 5,3% обрали відповідь «в більшості ні», а отже, можна стверджувати, що уроки з використанням досліджуваної технології зацікавлюють учнів і таким чином підвищують мотивацію до навчання (рис.2.6.).

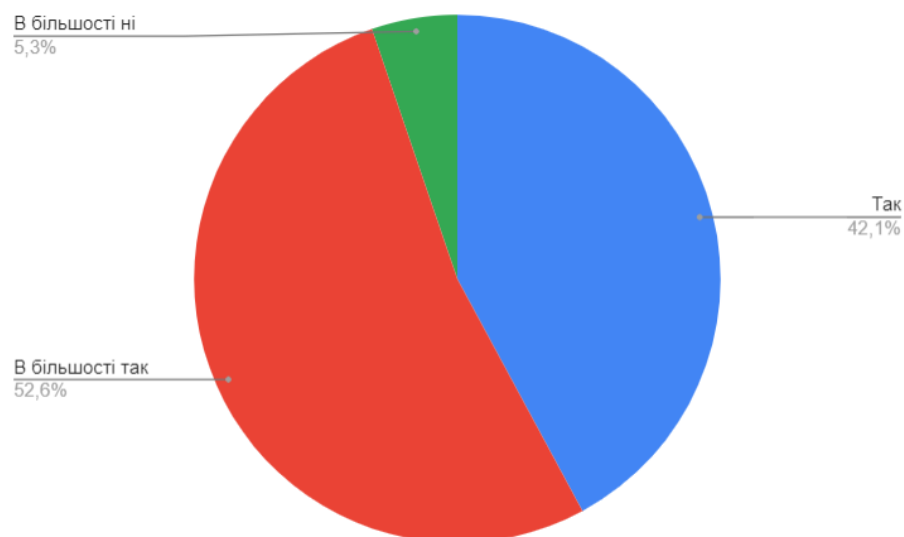


Рис. 2.6. Розподіл відповідей на запитання «Як ви вважаєте, чи підвищується інтерес до навчання в учнів під час використання технології веб-квест?»

Крім того опитування показує, що якість знань учнів під час використання технології веб-квест у порівнянні зі звичайним уроком покращується, адже переважна більшість педагогів обрали відповіді «так» і «в більшості так» (42,1% та 52,6% відповідно) і лише 5,3% обрали відповідь «в більшості ні». Це ще раз доводить, що використання веб-квесту на уроках технологій позитивно впливає на якість знань учнів (рис.2.7.).

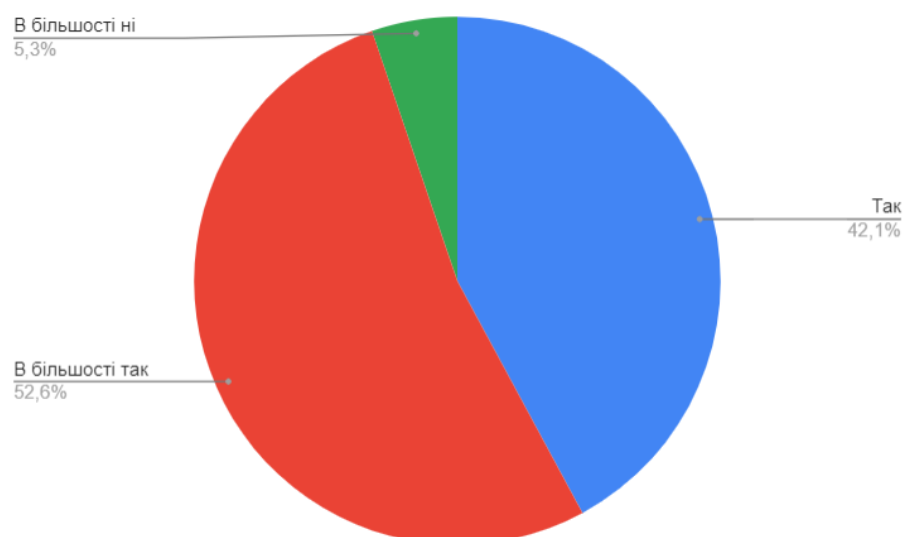


Рис. 2.7. Розподіл відповідей на запитання «Чи покращується якість знань учнів під час використання технології веб-квест у порівнянні зі звичайним уроком?»

Нам необхідно було визначити недоліки технології веб-квест, тому наступне питання звучало так: «Які недоліки ви бачите у використанні технології веб-квест?». Найпоширенішими відповідями були такі: не знаю або поки що не бачу, займає багато часу на підготовку та створення веб-квест, неможливість використовувати на кожному занятті, часте використання даної технології здобувачами освіти буде не цікавим, на даний момент здобувачі освіти і так перевантажені ІТ технологіями, залежність від якості інтернету, не завжди гарний доступ до інтернету і значно більший час проведений біля гаджетів і комп'ютера, погане забезпечення школи відповідними пристроями, для нормального проведення квесту потрібен і гарний рівень володіння учнями навичками роботи на комп'ютері, а вони надають перевагу телефонам.

Нас також цікавило питання «Які рекомендації ви могли б дати учителям щодо застосування технології веб-квест на уроках технологій?». Більшість учителів висловили думку про те, що потрібно їх використовувати частіше, адже це подобається сучасним дітям та й самим педагогам буде цікаво. Крім того були і інші відповіді: вважаю, що їх можна використовувати як рефлексію після опанування проєкту; покращувати навички роботи з комп'ютером; використовувати також на темах, не цікавих учням; обов'язково спробувати.

Отже, проведене опитування показало, що для багатьох педагогів технологія веб-квест є невідомою або маловідомою і невеликий відсоток вчителів технологій використовують веб-квест у своїй діяльності. Це підтверджує те, що в нашій країні дана технологія тільки набуває популярності і ще не має такого широкого поширення як у інших країнах.

Основними недоліками досліджуваної технології є те, що потрібна велика кількість часу на підготовку та створення веб-квесту, а також залежність від якості інтернет-зв'язку та наявності комп'ютерного обладнання. Ще однією проблемою, яка виникає в учителів є недостатньо розвинені навички роботи з комп'ютером, а особливо навички роботи з веб-сайтами. Це також уповільнює процес підготовки веб-квесту. Проте існує великий вибір простих і складніших за інтерфейсом платформ, на яких можна

розміщувати веб-квест і найпоширеніші з них є такі: Google Sites, JIMDO, GoogleBlogger, Urban Quest, Learnis, Surprise me, Genially, QuizWhizzer тощо. Вони подібні між собою за функціями тому кожен має можливість обирати саме ту платформу, яка для нього буде найбільш зручною.

На думку опитаних педагогів, на уроках технологій веб-квест можна застосовувати під час підготовчого етапу проєктування виробів, коли здійснюється пошук необхідної інформації, а також на заключному етапі як узагальнення теми. До того ж її використання буде доцільним і цікавим для всіх учнів старшої ланки. Педагоги зазначають, що технологія веб-квесту дійсно підвищує інтерес та мотивацію до навчання і таким чином підвищується його ефективність. Саме тому ті учителі, які використовують веб-квест у своїй діяльності рекомендують спробувати дану технологію своїм колегам.

З метою виявлення цікавості в учнів до уроків з використанням технології веб-квест на уроках технологій було також розроблено та проведено анкетування (додаток В), в якому взяли участь всього 108 учнів, серед них учні 5-9 класів – 83 особи, 10-11 класів – 25 осіб, які навчаються в таких закладах освіти: Кролевецький ліцей №5, КЗСОП Глухівський ліцей-інтернат, Буйвалівська філія ОЗ «Кролевецький ліцей №3», Глухівська загальноосвітня школа І-ІІІ ступенів №1, Глухівський НВК №4.

Більшість учнів, які брали участь в опитуванні, були з 9 та 8 класу (23,1% та 18,5% відповідно), а також були респондентами учні 5 класу 11,1%, 6 класу – 9,3%, 7 класу – 14,8%. Щодо старшокласників, то в опитуванні взяли участь 16,7% учнів 11 класів та 6,5% учнів 10 класів (рис.2.8.).

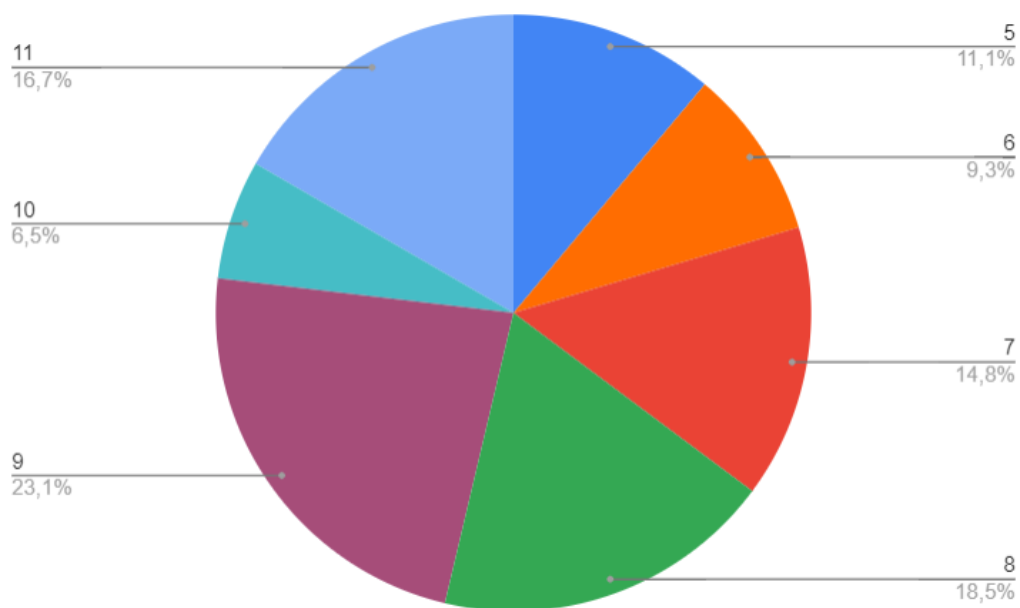


Рис. 2.8. Розподіл відповідей на запитання «В якому класі ти навчаєшся?»

Результати відповідей показують, що з технологією веб-квест знайомі 46,3% опитаних, тобто трохи менше ніж половина. Для інших респондентів дана технологія не знайома – 26,9% та ще 26,9% опитаних хотіли б дізнатися більше (рис. 2.9).

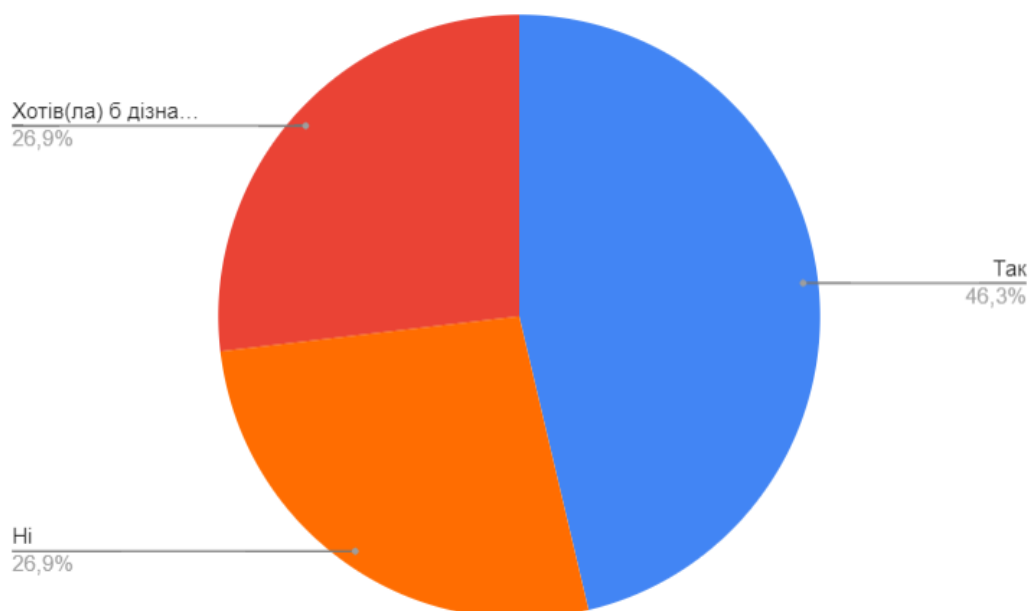


Рис. 2.9. Розподіл відповідей на запитання «Чи знайомий(а) ти з технологією веб-квест?»

26,9% опитаних здобувачів освіти висловили свою думку про те, що їм сподобалося брати участь у веб-квесті, а 58,3% хотіли б спробувати. Відсоток учнів, яким не сподобалась дана технологія низький (лише 10,2%), як і відсоток тих, хто не хотів би спробувати взяти участь у веб-квесті (4,6%). Це свідчить про те, що в переважній більшості старшокласникам цікаво працювати на уроках за технологією веб-квест (рис.2.10.).

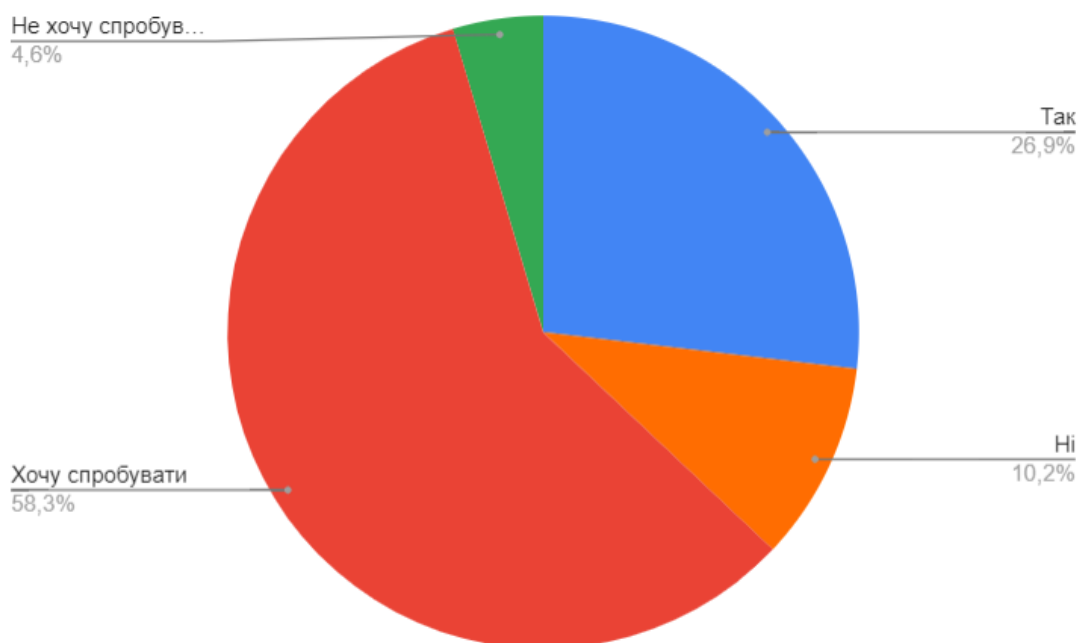


Рис. 2.10. Розподіл відповідей на запитання «Чи сподобалося (хотів би) виконувати завдання веб-квестів?»

На думку учнів, урок за завданнями веб-квесту цікавіший, ніж звичайний урок про що говорить більшість відповідей – 66,7%. Інші 33,3% віддають перевагу звичайному уроку (рис. 2.11.).

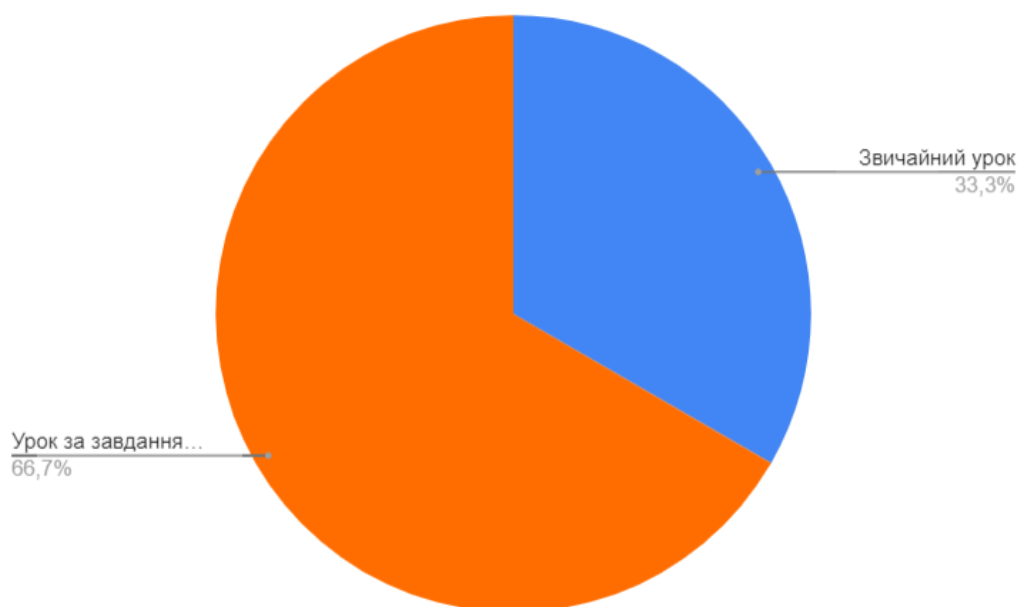


Рис. 2.11. Розподіл відповідей на запитання «Що на твою думку цікавіше звичайний урок чи за завданнями веб-квест?»

Для нашого дослідження важливим питанням є те, чи використовувалася технологія веб-квесту на уроках технологій (трудового навчання). На жаль, результати опитування показують, що лише у 21,3% респондентів дана технологія використовувалася, що є дуже низьким показником. У переважній більшості, а саме 78,7% веб-квест не використовувався (рис. 2.12.)

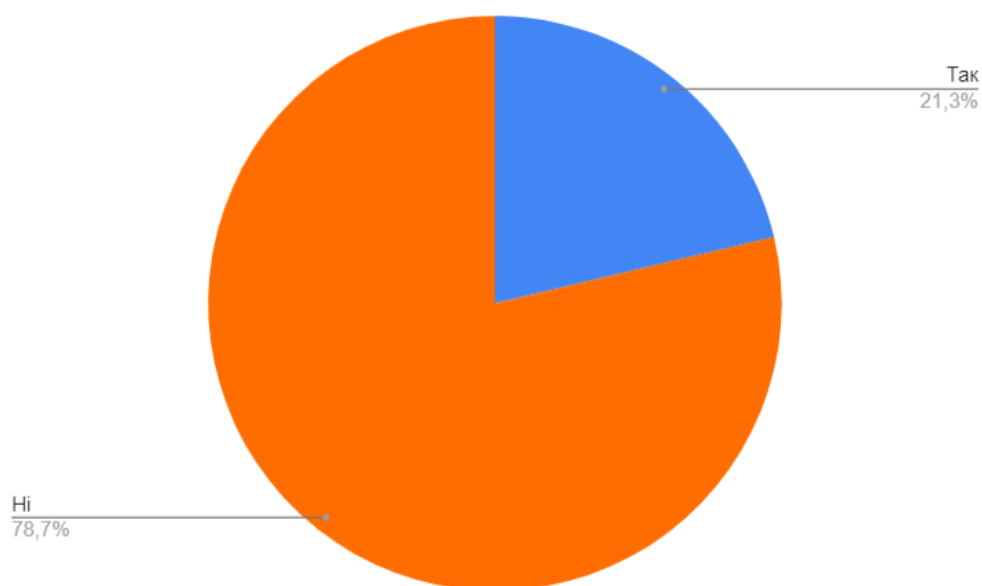


Рис. 2.12. Розподіл відповідей на запитання «Чи використовувалася технологія веб-квест на уроках технологій (трудового навчання)?»

Відповіді на наступне питання показують, що у більшості учнів технологія веб-квест застосовувалася на уроках інформатики – 15,7% та української мови та літератури – 12%. На уроках біології веб-квест використовувався у 8,3% опитаних, алгебри/геометрії у 3,7%, на уроках хімії, фізики та мистецтва у 2,8% старшокласників з кожного предмету та основ здоров'я 0,9%. Та не використовувалася дана технологія у 50,9% (рис.2.13).

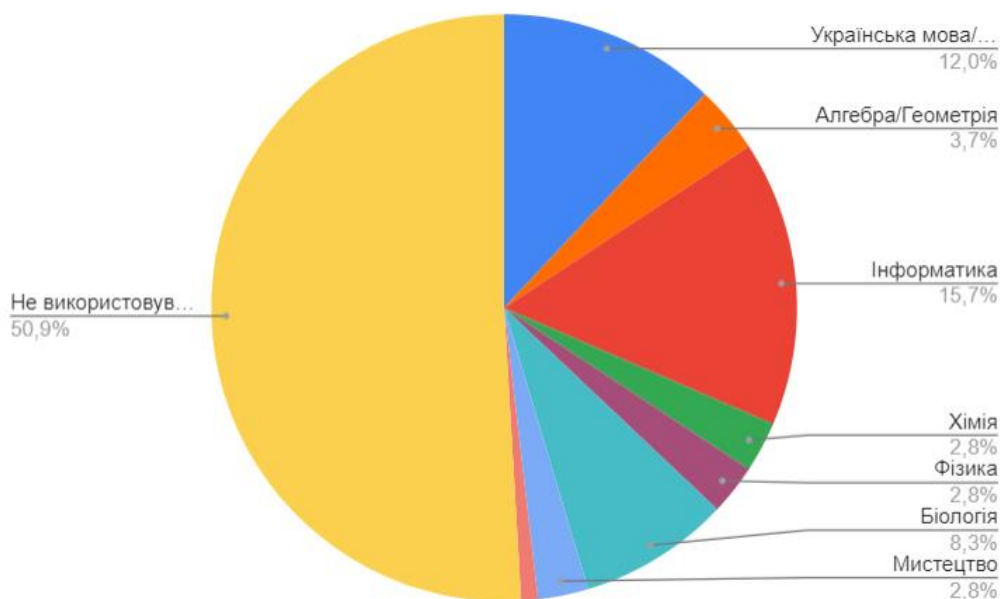


Рис. 2.13. Розподіл відповідей на запитання «На яких уроках використовувалася технологія веб-квест?»

Старшокласники висловлювали свою думку про те, чи покращилися їхні знання з тих тем, де використовувалася дана технологія. Якщо відповідь «важко відповісти» обирали ті учні, на уроках яких не використовувалася технологія веб-квест (47,2%), то можна стверджувати, що в більшості випадків під час проведення уроків за даною технологією ефективність навчання збільшується, адже 29,6% обрала відповідь «так, дізнався(лася) більше цікавого», 17,6% зазначили, що рівень їхніх знань такий самий як і під час звичайних уроків та ще 5,6% висловили думку про те, що рівень знань не покращився і їм важко самостійно сприймати матеріал (рис. 2.14.).

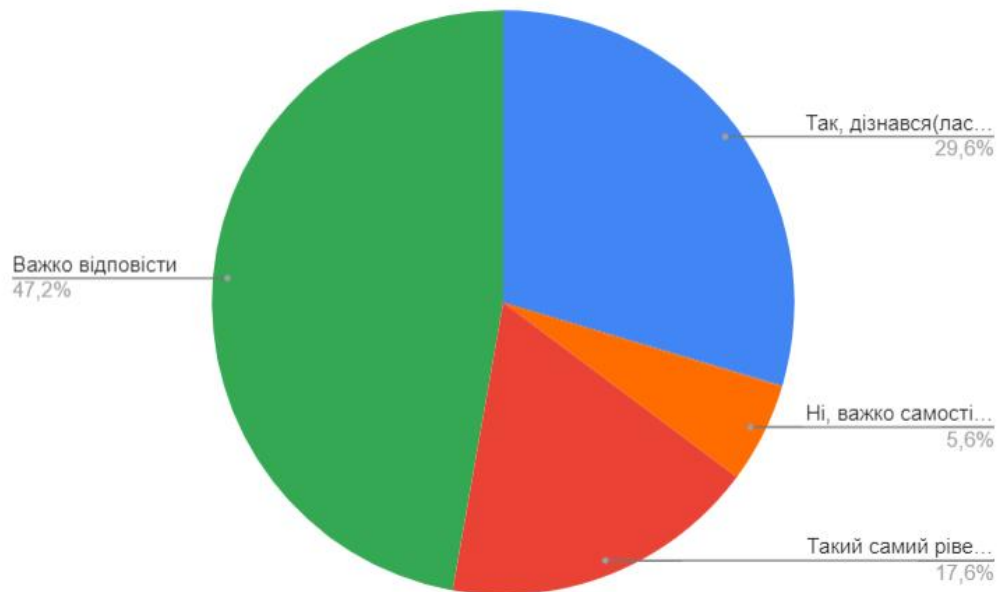


Рис. 2.14. Розподіл відповідей на запитання «Чи покращилися твої знання з тих тем, де використовувалася технологія веб-квест?»

Результати анкетування учнів показують, що з веб-квестом знайомі трохи менше ніж половина респондентів, а ті, які не брали в них участі, в основному виявляють цікавість до технології та бажання спробувати себе в ролі учасника веб-квесту. На жаль, відсоток старшокласників, де використовувався веб-квест на уроках технологій невеликий. Найчастіше використовувалася технологія на уроках інформатики та української мови і літератури.

Здобувачі освіти, які були учасниками веб-квестів зазначають, що уроки з використанням даної технології для них цікавіші, ніж звичайні заняття і через це в більшості випадків знання покращилися.

Отже, на основі проведеного дослідження методом анкетування вчителів технологій та учнів старших класів можна зробити висновок, що використання технології веб-квест на уроках технологій сприятиме збільшенню інтересу в учнів, завдяки чому підвищиться ефективність навчання. Тому, зважаючи на низький показник використання даної технології, рекомендуємо вчителям технологій впроваджувати її в навчальний процес.

2.2. Аналіз змісту навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру»

Стрімкий розвиток технологій в усьому світі зумовлює зміни у бік інформатизації та відкритості, що передбачає заміну традиційних способів діяльності учнів на креативність мислення, уміння проявляти творчість та фантазію в нових умовах, бути ініціативними, оцінювати ризики та брати на себе відповідальність щодо тих чи інших рішень.

У змісті навчальної програми «Технології. Рівень стандарту» для 10-11 класів вказано, що основна мета технологічної освіти це не просто сукупність знань щодо тієї чи іншої технології, а формування здатності до самостійного конструювання знань та способів діяльності відповідно до особистісних якостей, власного життєвого досвіду, а також професійно зорієнтованих намірів та здобуття ними досвіду під час вирішення практичних завдань.

Проектна діяльність учнів, як засіб особистісно-орієнтованого навчання, є провідною умовою досягнення даної мети, що дозволяє педагогу організувати навчання так, щоб спрямовувати учнів на розв'язання життєво важливих і професійно значущих практичних завдань.

До завдань навчального предмету «Технології» відносяться такі:

- індивідуальний всебічний розвиток особистості, сприяння розкриттю творчого потенціалу особистості;
- розвиток критичного мислення та здатності до підприємливості, застосування знань в практичній діяльності;
- оволодіння уміннями до застосування нових інформаційних технологій;
- виховання активної та свідомої життєвої позиції, уміння обґрунтовано відстоювати її, готовність до співпраці в групі та відповідальності щодо прийнятих рішень та інші.

Навчальна програма «Технології. Рівень стандарту» являє собою модульну структуру та має десять навчальних модулів, серед яких педагог спільно з учнями для вивчення має обрати лише три навчальні модулі. Це такі модулі: «Дизайн предметів інтер'єру», «Дизайн сучасного одягу», «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва», «Краса та здоров'я», «Кулінарія»,

«Ландшафтний дизайн», «Комп'ютерне проектування», «Основи підприємницької діяльності», «Креслення», «Основи автоматики і робототехніки».

На вивчення обраних модулів відведено 105 годин, а для вивчення окремого навчального модулю педагог самостійно визначає час, враховуючи особливості проектної діяльності. Вивчення будь-якого модулю відбувається за проектно-технологічною системою навчання та включає навчально-пізнавальну, творчу та дослідницько-пошукову діяльність учнів від творчого задуму до реалізації проекту.

Програма навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру» передбачає ознайомлення з конструюванням аксесуарів для інтер'єру. Це можуть бути такі вироби: рамки, підставки, топіарій, полицки, декоративні панно, вази, обереги тощо. Виготовлення виробів, передбачених даним модулем, також відбуваються через проектно-технологічну діяльність. Практичним результатом має бути проект.

Для виготовлення творчих виробів можна використати будь-яку доступну і безпечну технологію виготовлення та компоувати їх. За основу бажано використовувати власну кімнату учня або ж фото кімнати. Творчий підхід являється основним принципом. Вироби можна виготовляти з будь-якого доступного матеріалу: підручного (тару, шматки, обрізки), сучасного (наприклад компакт-диски, ламіновані конструкційні матеріали тощо), класичного (металеві сплави або деревина). Оздоблення виконуються різними способами – традиційними чи сучасними в залежності від стилю та творчої задумки. Під час вибору технології виготовлення необхідно також враховувати наявність матеріально-технічної бази шкільних майстерень. Для пошуку творчих ідей, а також інформації з теми, що вивчається, можна використовувати ресурси мережі Інтернет.

На початковому етапі вивчення обраної теми вчитель має розкрити теоретичний матеріал з основ художнього конструювання, а також принципи композиції та стилістики, що дозволить розпочати пошук необхідної

інформації та визначити напрямок роботи над яким працюватимуть учні. Варто пам'ятати, що деякі матеріали учні мають знайти та скомпонувати самостійно, а головне завдання вчителя сформувати необхідні вміння та навички для виконання пошукової творчої діяльності.

Важливо дотримуватися правил техніки безпеки, організації робочого місця та санітарно-гігієнічним вимогам під час виконання практичної діяльності учнів.

Під час вивчення навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру» учні отримують такі знання: основні принципи та особливості стилів дизайну інтер'єру, засоби художнього конструювання, техніки художньої обробки, знання про конструкційні матеріали необхідні для облаштування інтер'єру; навчаються розпізнавати стилі та розробляти дизайнерські композиції, добирати конструкційні матеріали та правильно компонувати предмети, самостійно виготовляти вироби інтер'єрного призначення, розраховувати бюджет проєкту. Результатом такої роботи може бути дизайн-проєкт з портфоліо та виготовленим виробом.

Очікуваними результатами навчально-пізнавальної діяльності учнів під час вивчення навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру» є такі: знаннєвий компонент: знає особливості стилів інтер'єру (античний, класицизм, бароко, модерн, ампір, мінімалізм, хай-тек, електрика); розуміє сутність принципів дизайну (відповідність змісту, традиції, єдність форми та змісту, цілісність тощо); розуміє поняття композиції; називає засоби художнього конструювання (повтори, пропорції, асиметрія, симетрія, нюанс, контраст); має уявлення про конструкційні матеріали для облаштування інтер'єру (метали та сплави, деревина, текстильні матеріали, рослини, пластики); пояснює доцільність вибору конструкційних матеріалів, безпечних як для здоров'я людини так і для навколишнього середовища; розуміє роль природних матеріалів у збереженні довкілля; характеризує роль кольору в композиції (світло у кольорі, насиченість, кольоровий тон, вплив кольору на сприйняття); розуміє термінологію іншомовного походження.

Очікувані результати діяльнісного компонента такі: застосовує засоби та методи художнього конструювання (макетування, замальовки, клаузула) під час розробки композиції предмету та його оздоблення; виконує малюнки предметів відповідно до стилів інтер'єру; застосовує властивості та поєднання кольорів у оформленні виробу; добирає конструкційні матеріали та інструменти для роботи; правильно визначає технологію виготовлення виробу; вирізняє технології виготовлення та оздоблення виробів, поширених в регіоні проживання за характерними ознаками; розраховує орієнтовний бюджет проєкту; здійснює економічну оцінку виготовленого виробу; виконує технологічні операції відповідно до обраного виробу та технології його виготовлення; дотримується правил безпеки пі час виконання технологічних операцій.

До очікуваних результатів ціннісного компоненту належать: усвідомлення доцільності застосування принципів дизайну для створення власного проєкту; висловлює власну думку та шанує колегіальне рішення прийняте під час роботи в групі; обґрунтовує власну позицію щодо вибору технології обробки конструкційного матеріалу; усвідомлює доцільність вибору конструкційних матеріалів, які є безпечними для здоров'я людини та навколишнього середовища; усвідомлює важливість дотримання технологічної послідовності під час виготовлення виробу; обґрунтовує взаємозв'язок між якістю виробу та дотриманням технології виготовлення.

Проєктна діяльність учнів під час вивчення навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру» здійснюється в чотири етапи та за таким алгоритмом: на підготовчому етапі старшокласники мають самостійно підібрати тему проєкту (тобто виріб для виготовлення), але вчитель повинен спрямовувати їх на вибір виробу, запропонувавши перелік проєктів (банк ідей). Виріб має мати практичне застосування: для оздоблення своєї кімнати чи квартири, подарунок тощо. Також учні мають визначити завдання проєкту. Після цього здійснюється пошук актуальної інформації для проєкту.

На конструкторському етапі відбувається основна творча діяльність здобувачів освіти, які пропонують власні ідеї для створення виробів, визначаються з остаточним варіантом виробу, здійснюють художнє конструювання форми та композиції оздоблення, тобто створюють ескізи та креслення виробів, продумують деталі оздоблення, розробляють технологічний процес у вигляді таблиць, а також добирають конструкційні матеріали для виготовлення виробу та технології для реалізації проєкту.

Технологічний етап передбачає виготовлення предмету інтер'єру відповідно до створеного плану виконання роботи та технологічної послідовності виготовлення деталей, а також самого виробу в цілому. Під час реалізації даного етапу в технологічну послідовність можуть вноситися певні корективи відносно інструментів та пристосувань, більш раціональної послідовності тощо.

Останнім етапом є заключний, найменший за обсягом часу та передбачає презентацію проєкту. Спочатку потрібно виконати випробування виготовленого виробу на відповідність поставленим вимогам та зробити висновки. Після цього відбувається презентування проєкту та підводяться загальні підсумки.

2.3. Алгоритм створення веб-квесту на платформі Google Blogger

З англійської blog, від web log, «мережевий журнал» чи «щоденник подій». Blogger – це веб-сервіс для ведення блогів, за допомогою якого будь-який користувач може завести свій блог, не вдаючись до програмування і не піклуючись про встановлення та налаштування програмного забезпечення [13, с.9].

Щоб користуватися веб-сервісом Blogger потрібно мати google акаунт. Зайти на сервіс можна двома шляхами: перейти за посиланням <http://www.blogger.com/> або у браузері Google Chrome зайти в меню додатків, яке знаходиться в правому верхньому куті вікна робочої програми та натиснути на позначення Blogger (рис. 2.15.).

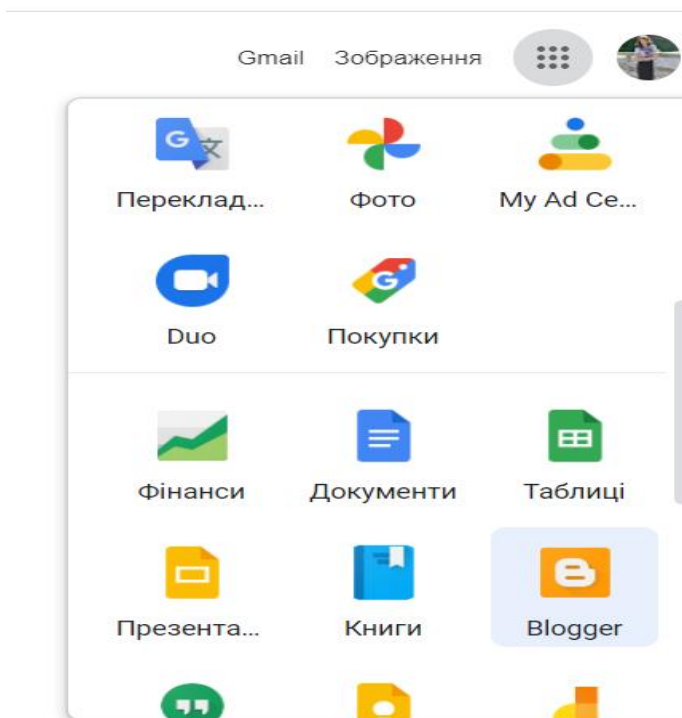


Рис. 2.15. Розташування додатка Blogger.

Після цього вам одразу автоматично пропонується створити новий блог (рис. 2.16.).

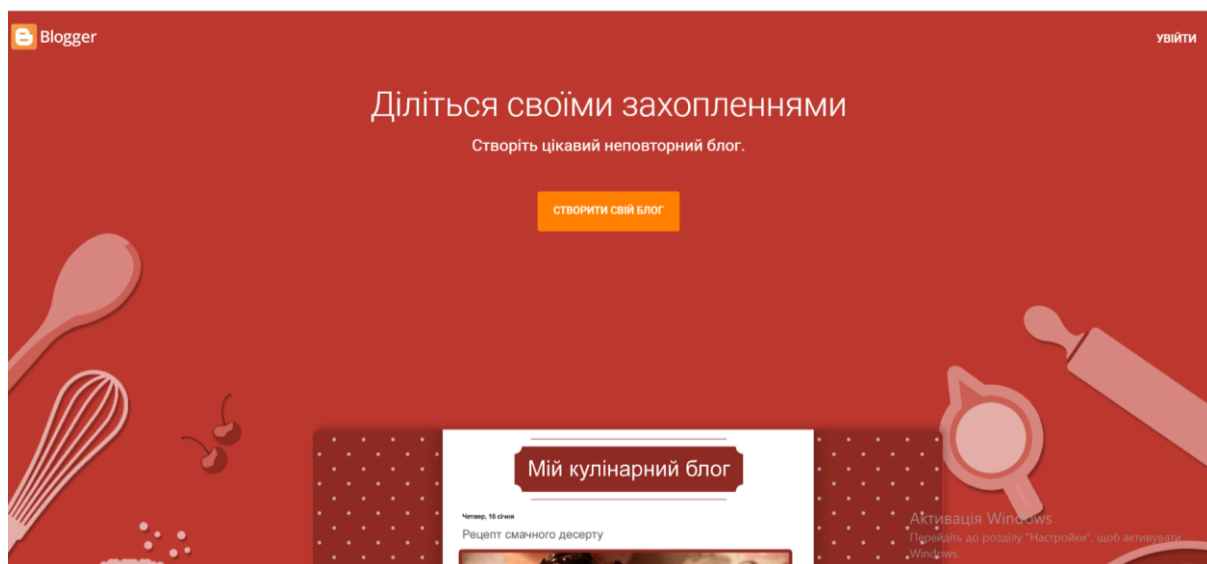


Рис.2.16. Створення блогу

Наступним кроком є вибір назви блогу. У даному випадку це «Веб-квест «Родинний оберіг лялька-мотанка» (рис. 2.17.).

Виберіть назву блогу

Це назва, яка відобразиться вгорі вашого блогу.

Назва

«Веб-квест «Родинний оберіг лялька-мотанка»

43 / 100

[ПРОПУСТИТИ](#) [СКАСУВАТИ](#) [ДАЛІ](#)

Сайт захищено сервісом reCAPTCHA, і на ньому діють [Політика конфіденційності](#) й [Умови використання](#) Google.

©2022 Blogger - [Політика конфіденційності](#)

Рис. 2.17. Введення назви блогу

Далі потрібно обрати URL-адресу для блогу. Її потрібно вводити латиницею і автоматично адреса буде створена під доменом `blogspot.com`. Для перевірки потрібно натиснути далі і якщо адреса не співпадає з іншими (тобто більше ніхто із користувачів не обрав такої адреси), тоді буде надано її. Якщо ж дана адреса зайнята кимось, то програма видає можливі схожі адреси для вибору (рис. 2.18.).

Виберіть URL-адресу для вашого блогу

За цією веб-адресою користувачі знайдуть ваш блог у мережі

Адреса

navchwithme .blogspot.com

Ця адреса блогу доступна.

[НАЗАД](#) [СКАСУВАТИ](#) [ДАЛІ](#)

Сайт захищено сервісом reCAPTCHA, і на ньому діють [Політика конфіденційності](#) й [Умови використання](#) Google.

Рис. 2.18. Вибір URL-адреси

Наступним кроком є підтвердження відображуваної назви, тобто це ім'я, яке будуть бачити відвідувачі (за бажанням його можна приховати) (рис. 2.19.).

Підтвердити відображувану назву

Як має відображатися ваше ім'я читачам блогу?

Відображуване ім'я

Лісовенко Валентина

19 / 200

НАЗАД
СКАСУВАТИ
ГОТОВО

Сайт захищено сервісом reCAPTCHA, і на ньому діють [Політика конфіденційності](#) й [Умови використання Google](#).

Рис. 2.19. Підтвердження відображуваної назви

Отже, реєстрація завершилась і блог створено. Відкривається вікно керування блогом, де розташовані налаштування у лівій боковій панелі (рис. 2.20.).

Рис. 2.20. Вікно керування блогом

Для роботи з блогом потрібно знати такі функції налаштувань меню: Публікації. Призначені для створення публікації, що відображаються на головній сторінці.

Для створення такої публікації необхідно натиснути «Нова публікація і з'явиться вікно тестового редактора для створення публікацій (рис. 2.21.).

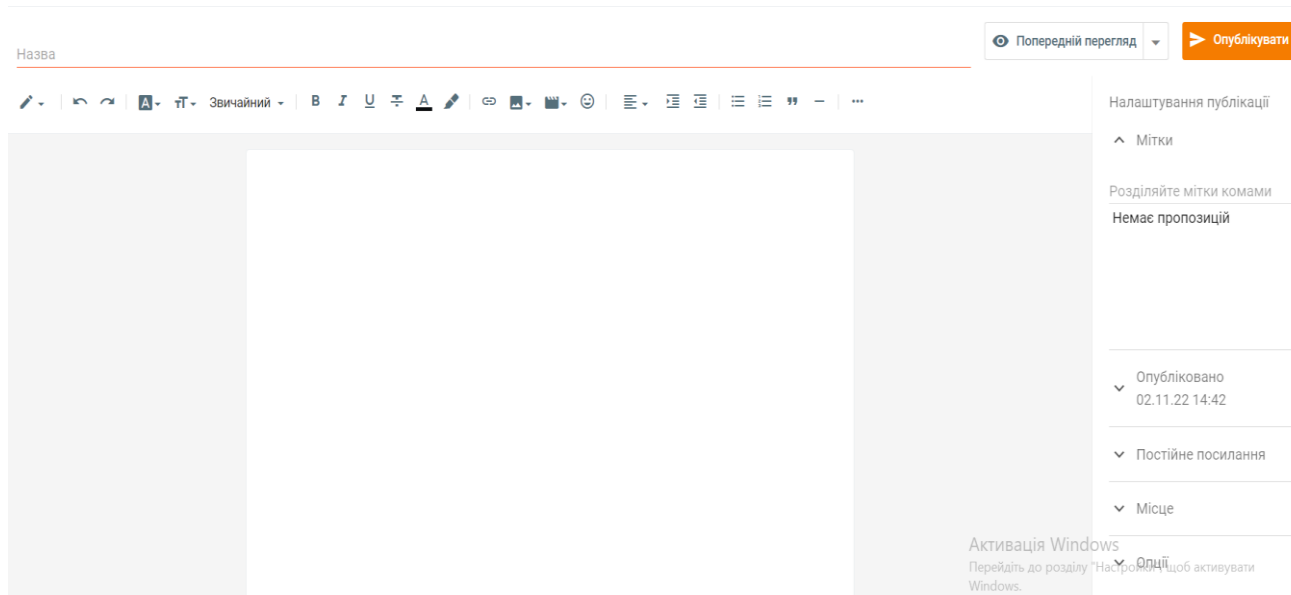


Рис. 2.21. Публікації

В рядку назви можна ввести назву публікації, або можна пропустити цей пункт. Сам текстовий редактор за функціями нагадує текстовий редактор Word. Вводимо текст, якщо потрібно картинки чи посилання і обов'язково маємо натиснути опублікувати, тоді публікація опиниться на головній сторінці. Щоб її переглянути потрібно натиснути «Переглянути блог» у лівому нижньому кутку. Це можна робити кожен раз, коли щось змінюється, щоб перевірити вигляд блогу (рис. 2.22.).

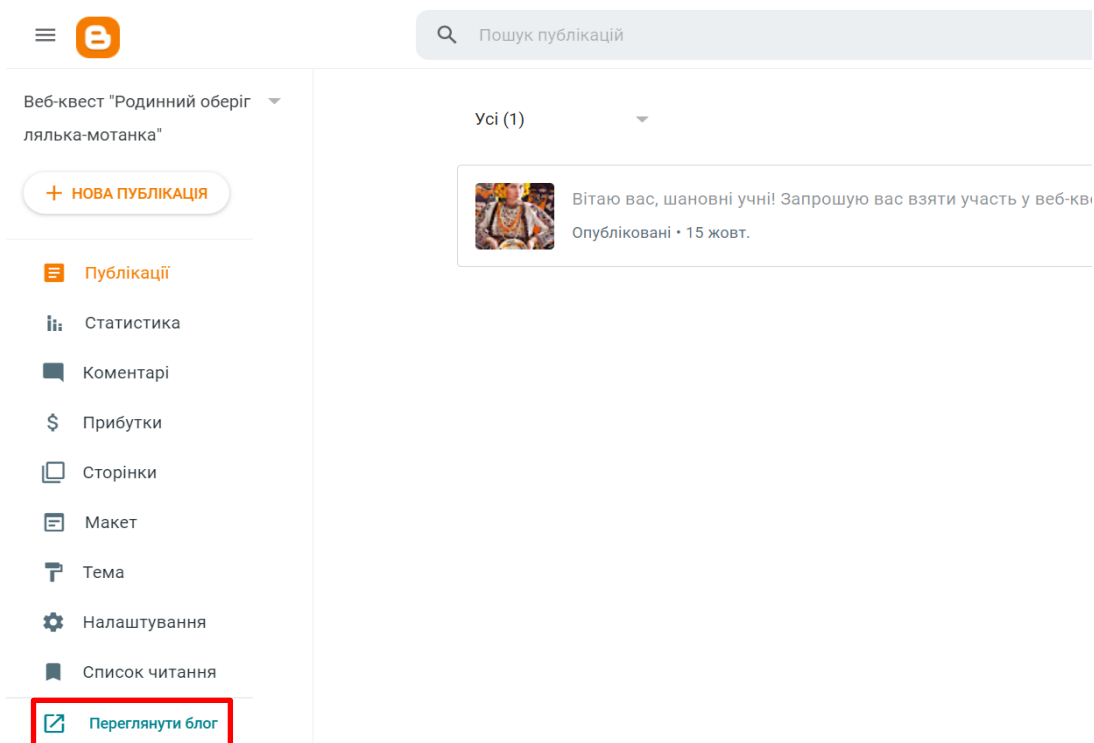


Рис. 2.22. Перегляд блогу

Статистика. Це розділ для перегляду статистичних даних відвідування блогу (рис. 2.23.).

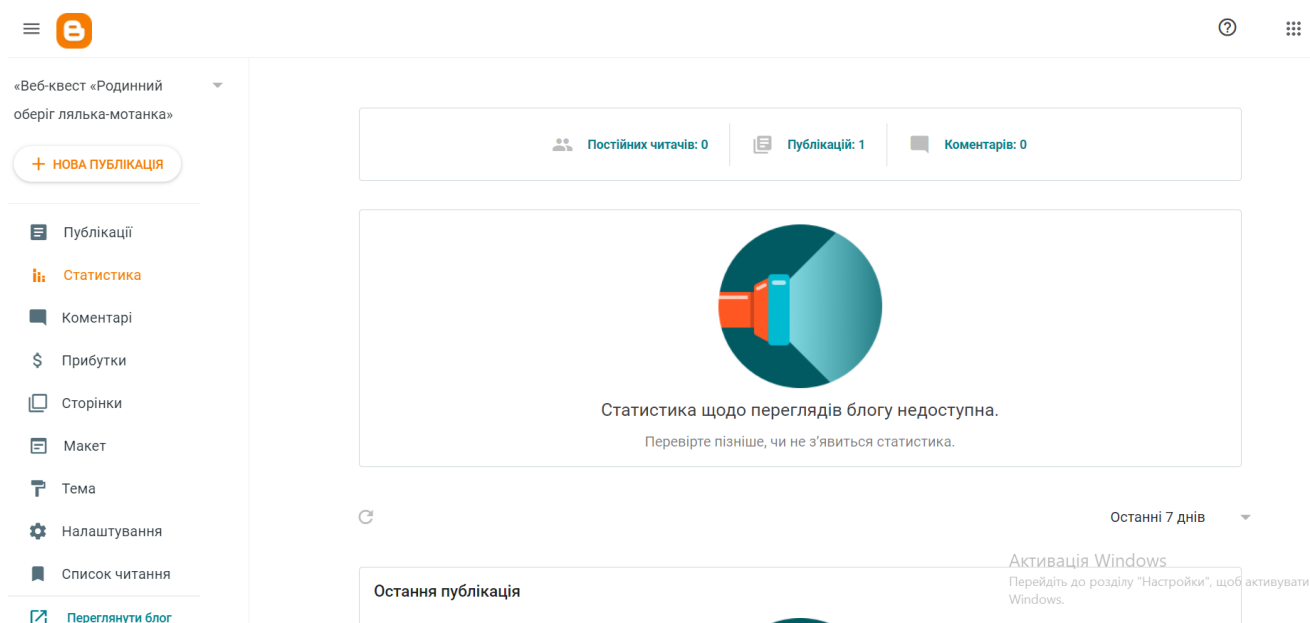


Рис. 2.23. Статистика

Коментарі. Розділ для перегляду коментарів, які можуть залишати учні та інші відвідувачі блогу. До цього розділу можна обрати функцію, щоб коментарі приходили на електронну пошту, що є зручним у тому, що не

потрібно кожен раз перевіряти коментарі, вони будуть приходити на електронну пошту (рис. 2.24.).

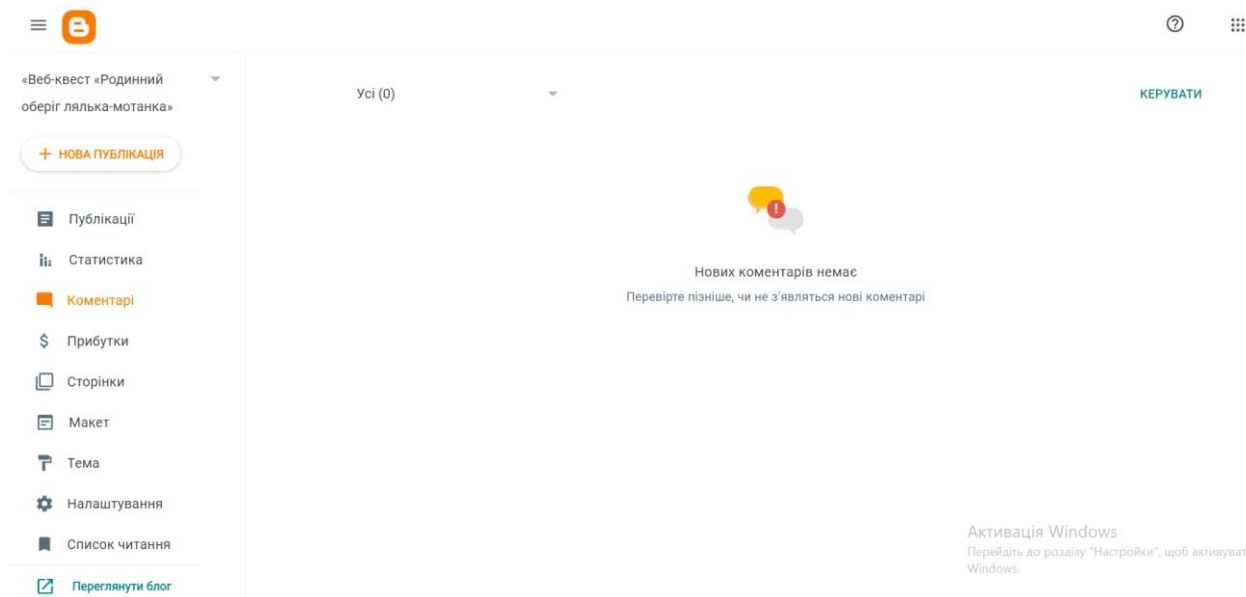


Рис. 2.24. Коментарі

Прибутки. Цей розділ за бажанням дозволяє отримувати прибутки від створеного блогу.

Сторінки. Це важливий розділ для створення веб-квестів. В ньому можна створювати різні внутрішні сторінки, на яких буде знаходитися потрібна інформація в розділах і потім відображатися не на головній сторінці, а вже у панелях меню, які потрібно виставити у налаштуваннях (рис. 2.25.).

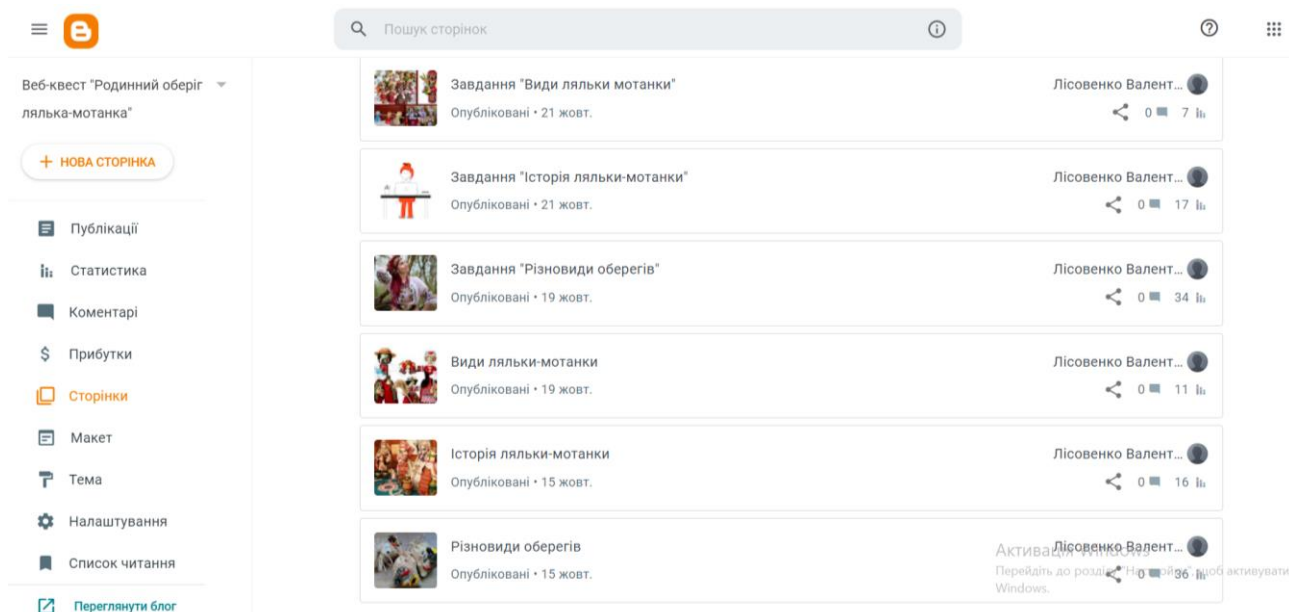


Рис. 2.25. Сторінки

Макет. Розділ призначений для налаштувань гаджетів (інша назва віджетів) – це міні-застосунки, призначені як інструмент для швидкого доступу до певної інформації чи сервісів (рис. 2.26.).

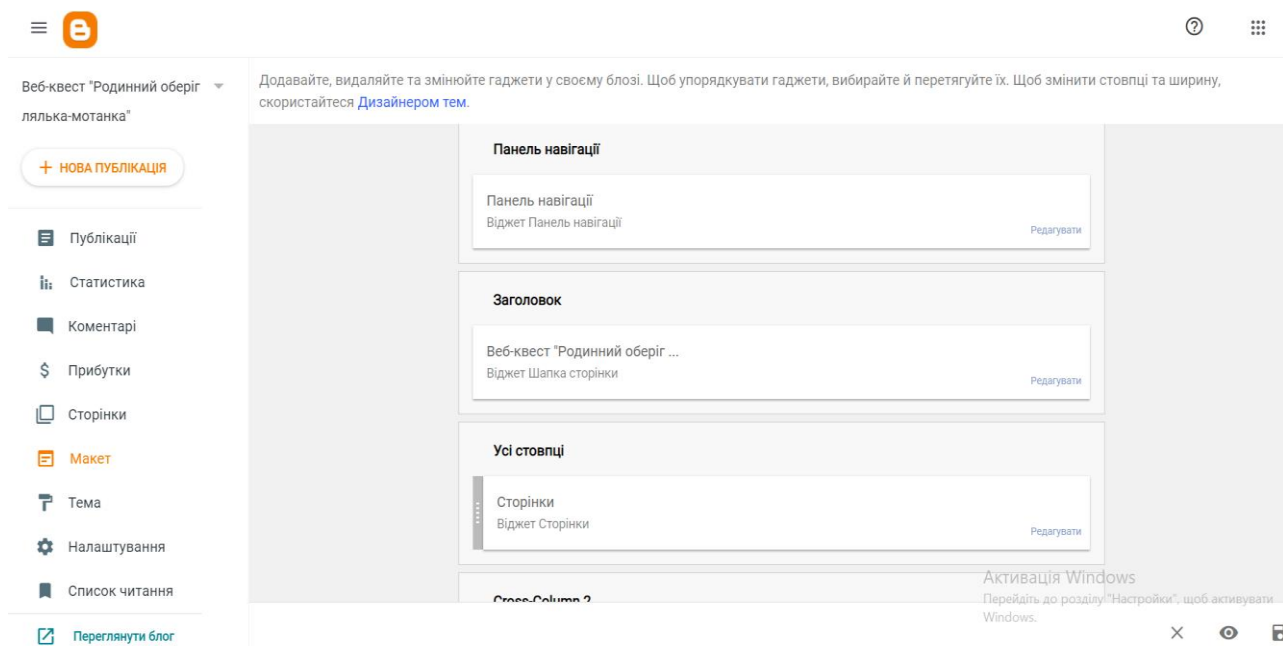


Рис. 2.26. Макет

Назви гаджетів в різних темах можуть відрізнятися назвами та мовою цих назв. В цьому розділі ми можемо налаштувати вигляд нашого сайту таким, який нам потрібен. До того ж можемо скористатись дизайнером тем, де можна обрати макет, фон, виставити ширину та інші (рис. 2.27.).

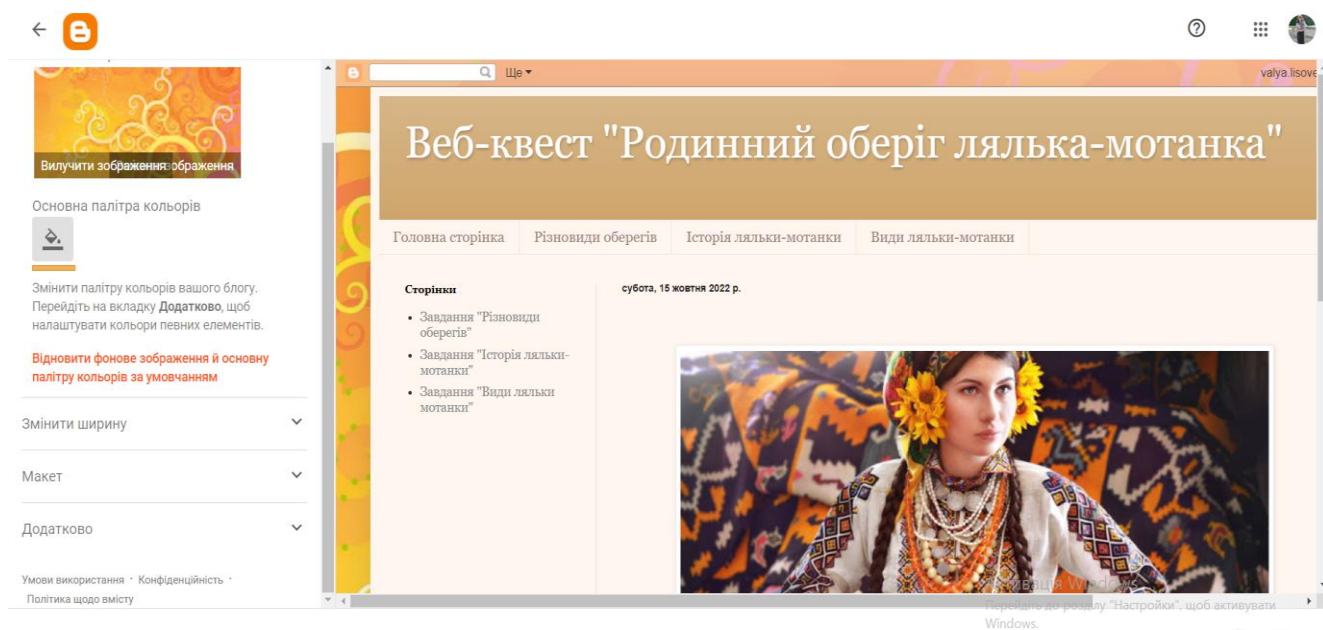


Рис.2.27. Дизайнер тем

Тема. У цьому розділі можна обрати будь-яку тему із поданих (рис.2.28.).

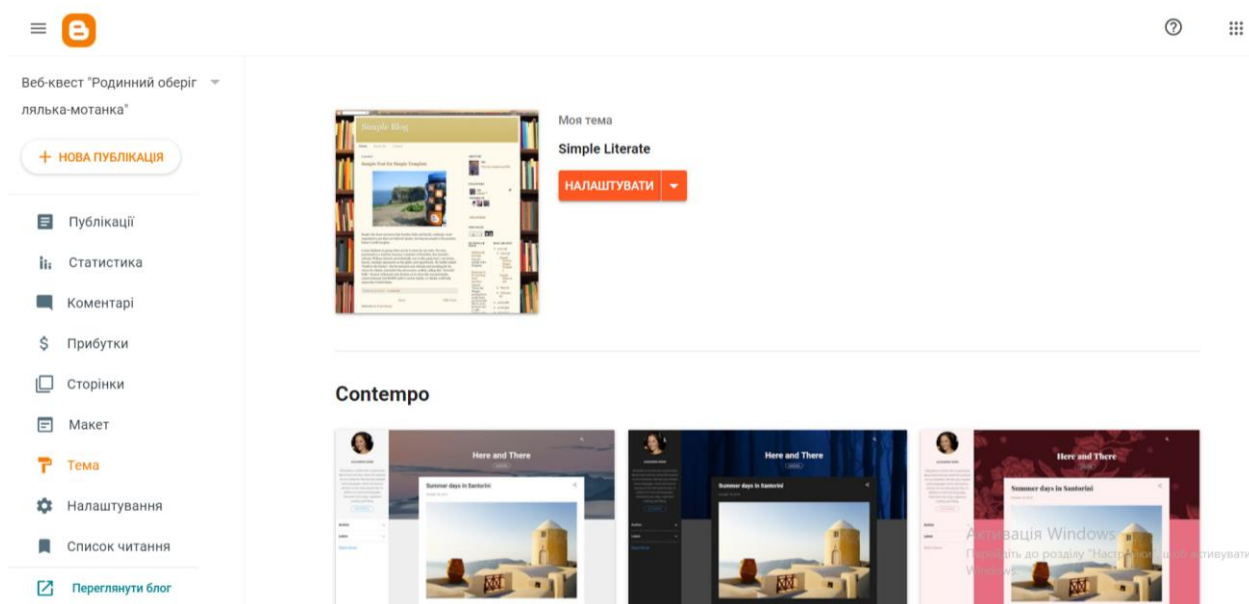


Рис. 2.28. Тема

Налаштування. У цьому розділі є такі налаштування публікацій, коментарів, електронної пошти, форматування, метатеги, помилки та переспрямування, веб-сканери та індексування, керування блогом, стрічка сайтів, загальні (рис. 2.29).

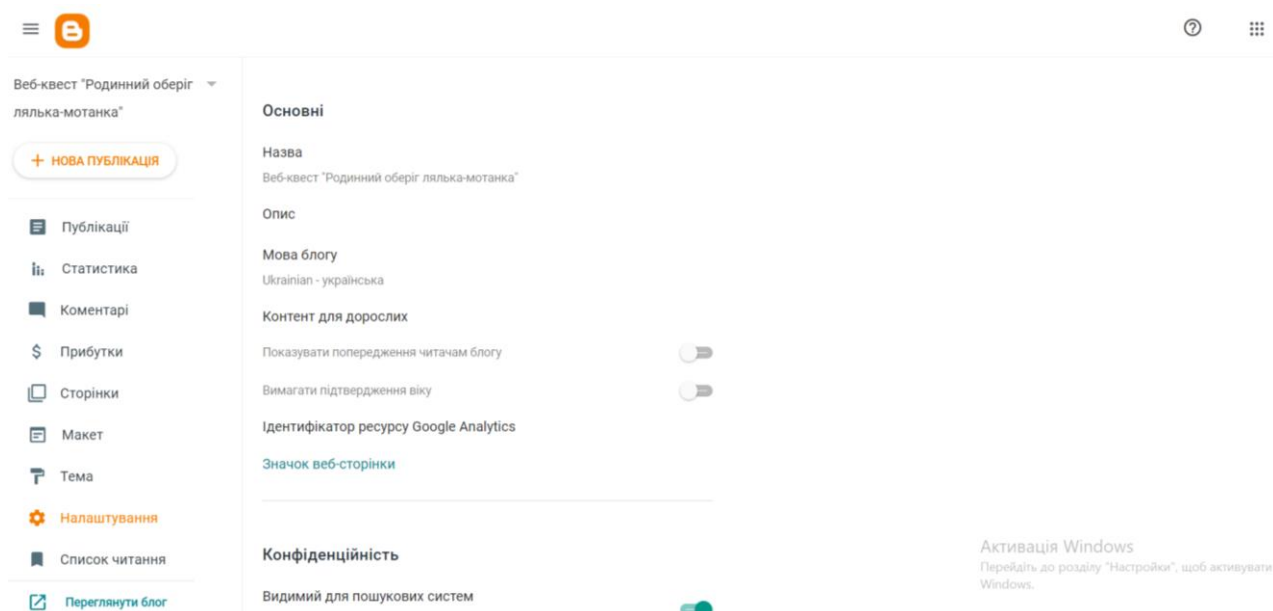


Рис. 2.29. Налаштування

Список читання дозволяє додавати посилання на інші блоги (рис. 2.30.).

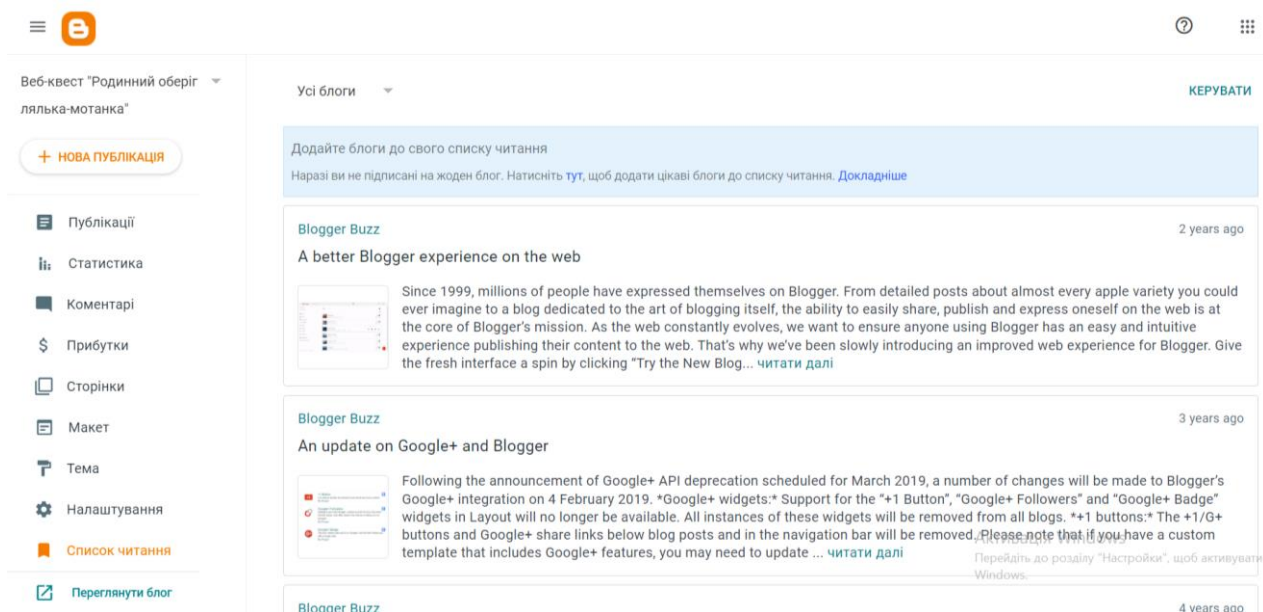


Рис. 2.30. Список читання

Перш ніж розміщувати будь-яку інформацію на створеному блозі, потрібно подбати про його вигляд і створити власний дизайн. Крім обрання теми блогу, які пропонує обрана платформа, потрібно подбати про зручність користування сайтом та налаштувати гаджети. Під час перегляду сайту гаджети відображатимуться у бічних або верхніх меню в залежності від того, як обирає користувач.

Для цього натискаємо розділ Макет і гортаємо вниз до налаштувань гаджетів (рис. 2.31.).

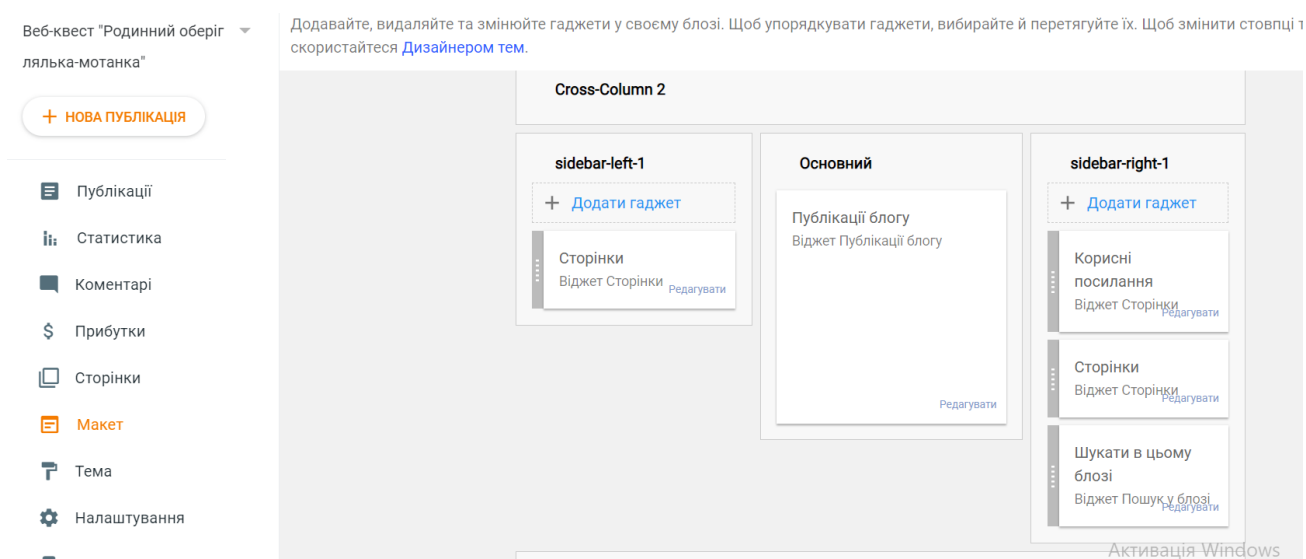


Рис. 2.31. Налаштування гаджетів

В залежності від обраної теми, назви гаджетів можуть бути названі англійською або українською. В даному випадку англійською і sidebar-right-1 означає налаштування правої бічної панелі меню, а sidebar-left-1 це ліве бічне меню. Середня колонка Основний означає, що під час перегляду сайту основна інформація буде розташована посередині і в цій колонці не потрібно нічого додавати. Також додати гаджети або їх прибрати можна знизу і зверху, якщо вони потрібні точно за таким алгоритмом як і бічні меню.

Щоб додати гаджет у праве бічне меню ми натискаємо sidebar-right-1 Додати гаджет, після чого з'являється перелік гаджетів з яких потрібно обрати необхідний в залежності від того, що буде розміщуватись в даному розділі (рис. 2.32.).

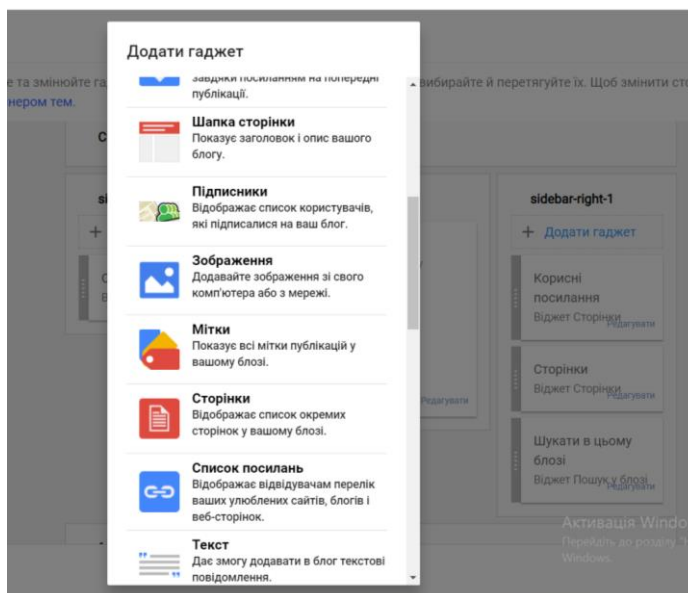


Рис. 2.32. Вибір гаджета

Оскільки в нашому веб-квесті передбачені корисні посилання, то потрібно обрати гаджет Список посилань. Після цього потрібно ввести назву Корисні посилання, кількість посилань, які будуть відображені та обрати сортування (рис.2.33.).

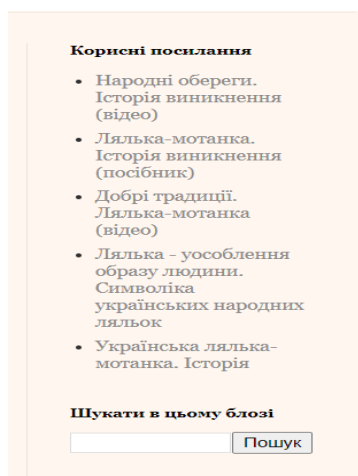


Рис. 2.35. Праве бічне меню

Гаджети лівого бічного меню налаштовуються аналогічно. Але у нас ліве бічне меню передбачає посилання на власні сторінки. Тому для того, щоб їх зробити, необхідно спочатку опублікувати їх. Для цього потрібно спочатку обрати розділ сторінки та натиснути Нова сторінка. Не варто плутати Нову сторінку з Новою публікацією, адже публікація з'явиться на головній сторінці, а нова сторінка створюється окремо. Після того, як сторінка створена, повертаємося в розділ Макет в sidebar-left-1, знаходимо гаджет Сторінки, а після цього додаємо уже створені сторінки для їх відображення. У назві сторінок вони уже автоматично пропонуватимуться, потрібно лише підтвердити необхідну (рис. 2.36.).

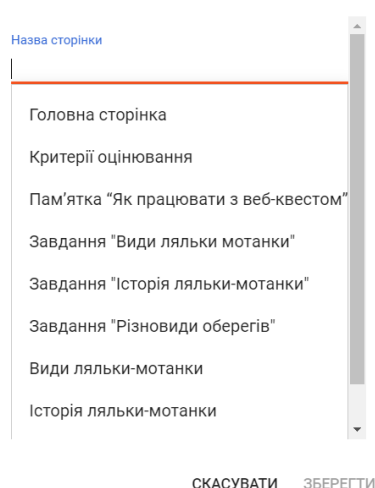


Рис. 2.36. Додавання внутрішньої сторінки блогу

І в кінцевому результаті ліве бічне меню матиме такий вигляд, який показаний на рис. 2.37.

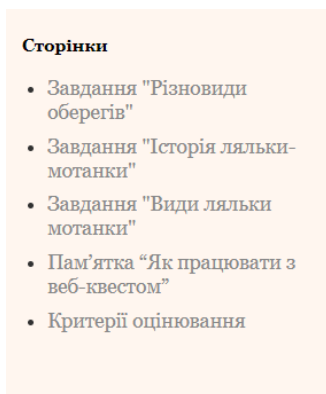


Рис. 2.37. Ліве бічне меню блогу

Отже, щоб розмістити веб-квест потрібно дотримуватись такого алгоритму:

1. У розділі налаштувань Тема обрати тему блогу.
2. У розділі Макет створити власний дизайн блогу, скориставшись інструментами дизайнера тем (фонове зображення, ширина та ін..).
3. У розділі Макет обрати потрібні гаджети чи вилучити не потрібні.
4. Створити повідомлення у розділі Публікації, яке буде розміщене на головній сторінці.
5. Створити додаткові сторінки блогу та наповнити їх зміст у розділі Сторінки.
6. Додати посилання на сторінки у гаджетах, що знаходяться у розділі Макет (ці сторінки будуть відображатися на бокових панелях).

2.4. Методичні рекомендації до проведення уроків технологій з використанням технології веб-квест

В умовах сьогодення все частіше постає питання – як зацікавити учнів в освітньому процесі та зробити його більш ефективним. Одним із засобів мотивації здобувачів освіти до навчання є використання комп'ютерних технологій. Разом із тим, існує певна проблема – в сучасному житті їх забагато і просто переглянути відео чи подивитися презентацію учням стає вже не цікаво. Існує вірогідність, що вони будуть пасивно переглядати інформацію і в більшості своїй мало що запам'ятають. Саме тому потрібно використовувати

такі технології, щоб здобувачі освіти могли активно включатися в освітній процес, спонукати їх мислити і вчити самостійно шукати необхідну інформацію. Для цього в освітньому процесі використовують технологію веб-квест.

На уроках технологій в 10-11 класах можна використовувати технологію веб-квест під час вивчення будь-якого з навчальних модулів.

Нами визначено певні методичні рекомендації до використання технології веб-квест у процесі вивчення навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру», зокрема:

- 1) Тема веб-квесту повинна відповідати навчальній програмі та бути цікавою для вчителя та учнів.
- 2) Веб-квест повинен мати навчальну мету, досягну в кінці виконання усіх передбачених завдань.
- 3) Зміст веб-квесту має відповідати його темі. Він може бути представлений у різних формах – казка, пригода, пошук скарбів, дослідження тощо.
- 4) Необхідно чітко продумати і сформулювати правила веб-квесту, описати ролі квесторів та передбачити, як вони будуть виконувати завдання – самостійно чи в групах. Якщо це групове завдання, то потрібно визначити кількість учнів в групі та розподілити ролі учасників в командах.
- 5) Визначити завдання для учасників веб-квесту. Вони можуть відрізнятися як за ступенем складності, так і в залежності від вікових та індивідуальних особливостей старшокласників. Завдання мають носити творчий або пошуковий характер, бути чіткими і зрозумілими, без складних термінів, не зрозумілих учням. Рекомендована кількість на урок тривалістю 45 хвилин – не більше п'яти завдань (щоб учні не втратили інтерес до виконання).
- 6) Встановити терміни проходження веб-квесту так, щоб учні мали змогу протягом уроку виконати всі завдання гри.
- 7) Чітко прописати критерії оцінювання виконаних завдань веб-квесту. Критерії повинні враховувати те, чи була досягнута мета, чи в повній

мірі були виконані завдання, час виконання завдань, особливо якщо це змагання.

8) Скласти список джерел, якими б старшокласники могли користуватися під час виконання завдань. Це допоможе учасникам веб-квесту не витратити багато часу на пошук інформації, а також уникнути потрапляння на неперевірені сторінки в Інтернеті.

9) Визначити, на якій платформі буде розміщений веб-квест. Доцільно це робити там, де учні найбільш обізнані з технологіями – соціальні мережі, найпоширеніші сайти, хмарні сервіси тощо.

10) Передбачити можливість постійного зв'язку з учнями, щоб в будь-який момент, коли будуть виникати труднощі, вчитель мав можливість допомогти.

11) Після проведення веб-квесту потрібно обов'язково підвести підсумки щодо того, який досвід отримали учні, що їм сподобалося і запам'яталося найбільше. Цікавим буде також вручення грамот чи сертифікатів, посвідчень та інших заохочувальних нагород, які в подальшому спонукатимуть старшокласників брати участь в інших веб-квестах.

На основі аналізу науково-педагогічних джерел реалізація технології веб-квест проходить в три етапи (за О. Козловою та Т. Саковою):

1. Початковий. Учитель оголошує тему та мету уроку, актуалізує необхідні знання для вивчення даної теми, проводить вхідне тестування, якщо це доцільно. Знайомить з сайтом, з яким працюватимуть учасники веб-квест.

2. Рольовий. На цьому етапі кожен учасник отримує свою роль в певній команді і відповідно до них виконуються завдання.

3. Заключний. Даний етап передбачає звіт учасників щодо своєї діяльності відповідно до поставлених завдань (доповідь, презентація тощо), а також оцінювання робіт та релаксація.

Відповідно до поданих етапів нами розроблена структура уроку за технологією веб-квест, яка була апробована в освітньому процесі та пропонується для застосування вчителями технологій:

I. Організація початку уроку.

II. Підготовчий етап.

1. Актуалізація опорних знань.
2. Повідомлення теми та мети уроку.
3. Мотивація навчальної діяльності.
4. Ознайомлення із завданнями уроку.

III. Рольовий етап.

1. Розподіл ролей.
2. Робота над завданнями веб-квесту.

IV. Заключний етап.

1. Презентація робіт та їх оцінювання

V. Підсумок уроку

Згідно з етапами проєктування виробів, технологію веб-квест доцільно використовувати на організаційно-підготовчому етапі проєктування, де відбувається пошук інформації з обраної теми, а також на уроках заключного етапу, щоб узагальнити та систематизувати вивчений матеріал. Відповідно до цього нами було розроблене календарно-тематичне планування уроків з проєктування та виготовлення ляльки-мотанки в змісті теми «Оберіг», яка відноситься до навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру». В КТП нами було зазначено уроки, на яких можливе застосування технології веб-квест (Додаток Г).

Відповідно до календарно-тематичного планування вчителі технологій розробляють конспекти уроків до кожної теми, обирають технологію, яку застосують на уроці, а також визначають методи проведення кожного етапу уроку.

Перед вчителями, які обирають проведення уроків за технологією веб-квесту, постає подвійне завдання, адже спочатку вони мають продумати та створити сам веб-квест, опублікувати його на платформі, перевірити чи всі функції працюють, і тільки після цього розробити план-конспект уроку з використанням обраної технології.

Відповідно до зазначеної нами вище структури уроків, були розроблені конспекти уроків технологій по виготовленню оберегу ляльки-мотанки, а також методичні рекомендації до кожного етапу уроку (Додатки Д, Е, Ж).

Тема першого уроку – різновиди оберегів та їх історія.

Мета: знаннєвий компонент: дати початкове уявлення про обереги; забезпечити засвоєння особливостей різновидів оберегів; діяльнісний компонент: удосконалювати вміння визначати технологію виготовлення та оздоблення виробів; удосконалювати навички роботи з комп'ютером та програмою для створення презентацій; формувати вміння працювати з ресурсами Інтернет; ціннісний: формувати шанобливе ставлення до традицій свого народу та творчості народних майстрів.

На даному уроці старшокласники працюватимуть з веб-сайтом, розміщеним на платформі Google Blogger, а також створюватимуть презентацію, використовуючи інструменти Google диску – редактор презентацій. Крім використання інструментів Google диску, учитель може обрати редактор презентацій Microsoft PowerPoint, який установлений майже на всіх комп'ютерах, або ж використати інший редактор з подібними функціями.

Урок технологій з використанням веб-квесту доцільно проводити в кабінеті інформатики або використовувати планшети чи ноутбуки у майстерні. Використання мобільних телефонів теж реальне, але містить певні незручності, адже зайти на сайт, переходити за посиланнями та здійснювати пошук інформації можливо, а от створювати презентації буде незручно.

Для актуалізації опорних знань на даному уроці застосований метод усного опитування, де учні відповідають на такі питання: чи знають вони що таке оберег, які види оберегів знайомі, чи є у їхніх родинах обереги та чи хотіли б вони виготовити власний оберег.

Повідомлення теми та мети уроку відбувається за методом розповідь. Учитель повідомляє тему та мету уроку та говорить, що старшокласники будуть працювати за технологією веб-квесту.

Для мотивації навчальної діяльності також використовується метод розповідь. При цьому вчитель відкриває головну сторінку створеного сайту та показує її учням (якщо в кабінеті є мультимедійна дошка, то це буде на багато зручніше зробити) (рис. 2.38.).

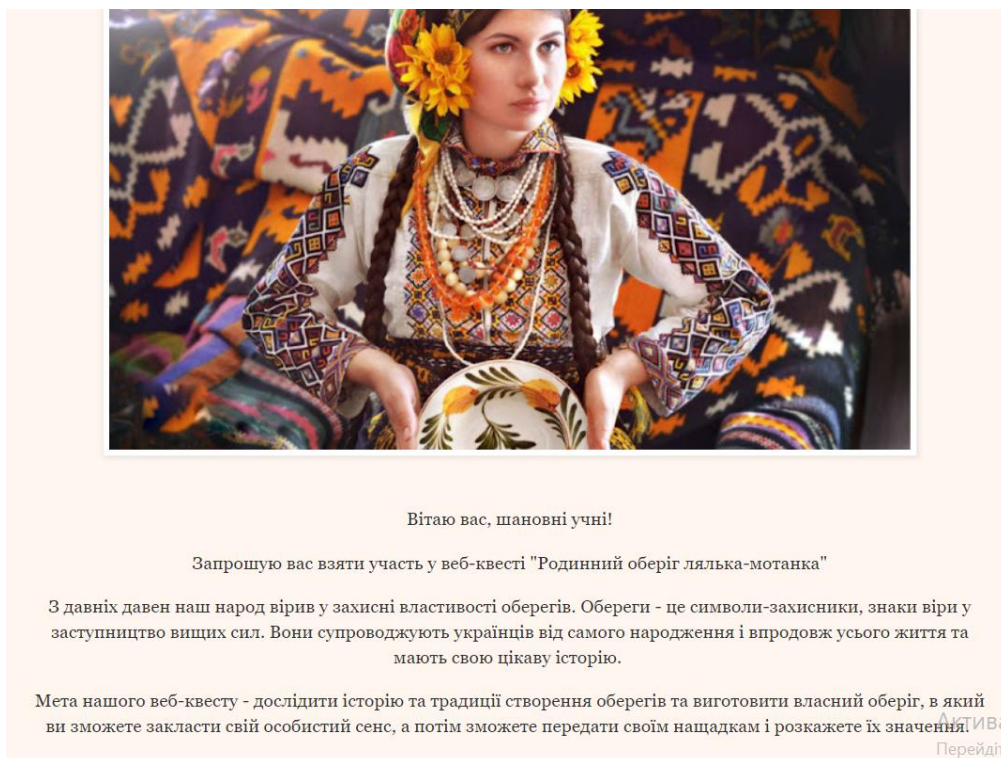


Рис. 2.38. Головна сторінка веб-квесту

Після цього відбувається ознайомлення із завданнями та веб-сайтом. Методом даного етапу уроку є вступний інструктаж.

Важливо пояснити учням структуру сайту (це слід робити тільки на першому уроці, коли старшокласники працюють з даним сайтом вперше), ознайомити з розділами меню та їх розташуванням, а потім приступати до ознайомлення із завданнями.

На розробленому нами сайті, зверху знаходяться теми веб-квестів відповідно до тем уроків з календарно-тематичного плану, на яких можливе застосування досліджуваної технології. Коли учні натискають на потрібну тему, перед ними відкривається сторінка із вступним словом, а внизу розташоване посилання на завдання. Сторінки із завданнями є також в лівому бічному меню сайту, а в правому бічному меню знаходяться корисні посилання, які учні можуть використати як додаткову інформацію (рис. 2.39.).

Головна сторінка **Різновиди оберегів** Історія ляльки-мотанки Види ляльки-мотанки

Сторінки

- Завдання "Різновиди оберегів"
- Завдання "Історія ляльки-мотанки"
- Завдання "Види ляльки мотанки"
- Пам'ятка "Як працювати з веб-квестом"

Різновиди оберегів



Колись дуже давно люди вірили, що певні предмети, символи, вишитий одяг приносить удачу, здоров'я, уберігає від зла та нещастя. Такі предмети називалися оберегами і створювалися власноруч, а потім передавалися від матері до дитини. Вони мають у собі безліч таємниць, які знає не кожен, адже разом з оберегами старші покоління передавали і таємниці їх створення. А чому все так таємно? - питаєте ви. Бо для того, щоб річ була особливою, ніхто не має знати про неї до того, як вона буде готовою. Сьогодні ми з вами пізнаємо таємниці різних оберегів, що є частиною українського народу.

Ознайомитися із завданням

Корисні посилання

- Народні обереги. Історія виникнення (відео)
- Лялька-мотанка. Історія виникнення (посібник)
- Добрі традиції. Лялька-мотанка (відео)
- Лялька - уособлення образу людини. Символіка українських народних ляльок
- Українська лялька-мотанка. Історія

Шукати в цьому блозі

Активация Windows
Перейдіть до розділу "Настройки", щоб активу Windows.

Рис. 2.39. Сторінка «Різновиди оберегів»

Після ознайомлення з сайтом вчитель знайомить учнів із завданнями та ролями. У нашому веб-квесті з даної теми є три групи, які досліджують різні види оберегів: група 1 «Дослідники оберегів одягу та його елементів», група 2 «Дослідники хатніх оберегів», група 3 «Дослідники цікавих оберегів». Групу здобувачі освіти можуть обрати самостійно, а також розподілити ролі між собою. Основне завдання учасників квесту – пошук інформації та створення презентації. Всі завдання, ролі та джерела інформації мають бути розписані на сайті для того, щоб в будь-який час учні могли переглянути їх ще раз (рис. 2.40.).

У зв'язку з тим, що обереги здавна займають важливе місце в житті українського народу, вирішено було створити музей оберегів та дослідити їхні таємниці. Для цього було визначено певні групи, які будуть цим займатися і серед них обрали ваш клас для дослідження цієї теми. Дослідники мають знати історію оберегів та обрати експонати для музею.

Ваше завдання поділитися на групи, які мають досліджувати певні види оберегів. Кожна група має створити презентацію в якій будуть різні види експонатів, в залежності від обраної групи, та інформація про них (тобто зображення оберегів та коротенький текст). Кожен учасник групи має розповісти про свій експонат(або декілька) і показати їх на слайді. Також має бути зазначено технологію виготовлення даного предмету. Обов'язково в кінці слайду має бути ваше прізвище та ім'я.

Група 1 "Дослідники оберегів одягу та його елементів"
(сорочка, намисто, вінок, хустка)



Джерела дослідження:

Активаци
Перейдіть до
Windows.

Рис. 2.40. Завдання «Різновиди оберегів»


Коли учні уже ознайомилися із завданнями, важливо на цьому ж етапі уроку ознайомити їх з критеріями оцінювання, які також мають бути розміщені на сайті. Важливо це зробити до початку виконання завдань, адже старшокласники, розуміючи за що отримуватимуть бали, старатимуться отримати найвищі оцінки (рис. 2.41.).

Бали	1	2	3
Критерій оцінювання			
Робота в команді	Кожен учень працює індивідуально, немає узгодженої роботи між членами команди.	Учні працюють на спільний результат, але відсутня взаємопідтримка та допомога.	Узгоджена робота всіх членів команди, відбувається взаємонавчання, допомога та підтримка в різних питаннях, приймаються спільні рішення.
Виклад матеріалу	Випадковий підбір матеріалів, інформація не точна або не має відношення до теми.	Матеріал підібраний відповідно до теми, але не всі вимоги до підбору інформації виконані або є поодинокі дані, які не стосуються теми.	Матеріал підібраний відповідно до теми, виконані всі вимоги до підбору інформації.
Творчий підхід (оформлення)	Робота оформлена без проявлення фантазії, занадто	У оформленні роботи проявлена фантазія, але обрані	Результат роботи оформлений оригінально,

Рис. 2.41. Критерії оцінювання

Вчитель може запропонувати самостійно ознайомитися з пам'яткою «Як працювати з веб-квестом», що знаходиться в лівому бічному меню сайту (рис. 2.42.).

- Завдання "Історія ляльки-мотанки"
- Завдання "Види ляльки мотанки"
- Пам'ятка "Як працювати з веб-квестом"



Пам'ятка "Як працювати з веб-квестом"

1. Ознайомтеся з темою і проблемою веб-квесту.
2. Ознайомтеся із завданнями.
3. Розподіліться на команди.
4. Виберіть одну із запропонованих ролей.
5. Вивчіть список електронних ресурсів.
6. Досліджуйте інформаційні ресурси згідно своєї ролі.
7. Оформіть звіт відповідно до завдання.
8. Ознайомтеся з критеріями оцінки.
9. Обговоріть результати роботи в мікрогрупі.
10. Підготуйтеся до захисту веб-квесту.

Рис. 2.42. Пам'ятка «Як працювати з веб-квестом»

Перед початком виконання завдань необхідно нагадати здобувачам освіти правила техніки безпеки при роботі за комп'ютером, а також правила безпеки в Інтернеті. Добір вчителем інформаційних джерел зменшує ризики небезпеки в мережі, але потрібно враховувати, що учні також можуть самостійно здійснювати пошук інформації.

Наступним етапом уроку є рольовий, який включає розподіл ролей та роботу над завданнями веб-квесту. Для даного етапу уроку застосовується метод навчання поточний інструктаж. Поділ на команди та вибір ролі відбуваються за бажанням здобувачів освіти. Під час роботи над завданням учитель слідкує за виконанням учнями завдання, роботою в команді кожного учасника, а також виконує роль консультанта, надаючи певні поради за потреби. Проте потрібно враховувати й той факт, що при командній роботі має відбуватися взаємонавчання всіх учасників команди, а отже звертатися за

допомогою до вчителя вони мають тоді, коли ніхто інший з групи не може допомогти.

На заключному етапі уроку відбувається презентація робіт та їх оцінювання. Методом даного етапу є заключний інструктаж. Оскільки завдання учасників квесту було створити презентацію командно, але в кожного був свій об'єкт дослідження, то передбачено звіт кожного учасника щодо своєї діяльності. При цьому кожен старшокласник здійснює пошук інформації тільки з обраного об'єкту, а завдяки звіту інших учасників дізнається всю необхідну інформацію з теми. Після звіту відбувається обговорення та оцінювання виконаних робіт. До оцінювання варто залучати учнів, щоб вони навчилися давати оцінку власній діяльності та оцінювали працю своїх однокласників.

Останнім етапом уроку є підведення підсумків, де вчитель має спитати про те, що вдавалося легко, що було важким, можливо які побажання мають учні і чи хотіли б вони в подальшому працювати за технологією веб-квест.

Тема наступного уроку: історія виникнення ляльки-мотанки.

Мета: знаннєвий компонент: дати початкове уявлення про ляльку-мотанку; забезпечити засвоєння знань з історії виникнення ляльки-мотанки, традицій виготовлення, значення символіки; діяльнісний компонент: продовжувати формувати вміння працювати з Інтернет ресурсами; удосконалювати навички роботи з комп'ютером та текстовим редактором; ціннісний: зрозуміти важливість дотримання традицій під час створення ляльки-мотанки; формувати шанобливе ставлення до традицій рідного народу.

На уроці діти працюватимуть з веб-сайтом та матеріалами, розташованими в корисних посиланнях. Робота учнів буде організована аналогічно до структури попереднього уроку, лише змінюються завдання, але ігрова ситуація веб-квесту продовжується.

На підготовчому етапі актуалізація опорних знань проходить за інтерактивним методом «Квітка», де старшокласники відповідають на питання, що написані на пелюстках квітки.

Наступним етапом уроку йде повідомлення теми та мети уроку (метод розповідь), після чого здобувачі освіти ознайомлюються із завданнями (метод вступний інструктаж). Учні дізнаються, що ними зацікавилася редакція газети, для якої необхідно написати статтю за певними критеріями.

На рольовому етапі уроку учасники веб-квесту діляться на команди, де кожному старшокласнику відведена певна роль. Команди можуть залишитися в тому ж складі, що й на попередньому уроці, а ролі учасники мають розподілити між собою самостійно за бажанням. Після цього варто нагадати про правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютерами, а потім учні приступають до виконання практичних завдань.

На заключному етапі уроку відбувається презентація та оцінювання робіт старшокласників. Передбачається, що після написання статті, її потрібно роздрукувати. Потім представник від команди зачитує статтю та показує її оформлення. Після цього підводиться підсумок уроку.

Тема наступного уроку за технологією веб-квест: види ляльки-мотанки.

Мета: знаннєвий компонент: поглибити знання про ляльку-мотанку; забезпечити засвоєння знань про різновиди ляльки-мотанки та особливості їх створення; діяльнісний компонент: удосконалювати навички роботи з Інтернет-ресурсами, комп'ютером та програми для створення брошур; ціннісний: усвідомити цінність знання традицій створення ляльки-мотанки.

На цьому уроці передбачена робота з веб-сайтом, а також необхідно подбати про програмне забезпечення для створення брошур. Це може бути програма Microsoft Office Publisher, яка є майже на кожному комп'ютері з операційною системою Windows або є онлайн програма Canva. Також можна використати будь-яку іншу програму, яка є зручною для вчителя та учнів.

Структура уроку є аналогічною до попередніх, але на відміну від них, робота на даному уроці відбувається не командно, а індивідуально. Саме тому потрібно подбати про те, щоб кожен учень мав окреме робоче місце за комп'ютером. Якщо таких умов немає, то можна розділити клас на дві підгрупи і виконувати завдання почергово, або дозволити виконувати

завдання парами, але в такому випадку потрібно розподілити обов'язки так, щоб виконував роботу кожен учень.

Під час проведення уроків варто враховувати те, що потрібен час не тільки на виконання завдань, а й на звіт. Адже дуже важливо не тільки те, що старшокласники справляться зі своїми завданнями, а й почують інформацію інших, завдяки чому відбувається взаємонавчання. Тому презентація власних робіт має бути обов'язково проведеною і потрібно розраховувати час. В залежності від можливостей учнів та обсягу завдань, доцільно планувати вивчення однієї теми на два уроки.

2.5. Охорона праці при роботі з комп'ютерною технікою

Застосування технології веб-квест на уроках технологій передбачає використання комп'ютерної техніки, а отже такі заняття мають проводитись в кабінеті інформатики або клас має бути обладнаний комп'ютерною технікою і тому варто подбати про безпеку та усунення або запобігання виникнення шкідливого впливу комп'ютерної техніки на здоров'я користувачів.

Небезпечними чинниками при роботі з комп'ютерами є: електромагнітне випромінювання, електростатичне поле, потужні іонізуючі випромінювання, стомлюваність очей, місцеве стомлення та загальна втома, небезпека враження електричним струмом та пожежонебезпека. Саме тому особливу увагу потрібно приділити санітарно-гігієнічним вимогам роботи на комп'ютері, техніці безпечної роботи під час роботи з ПК та дотримання правил безпечної роботи в мережі Інтернет.

Згідно з державними санітарними правилами і нормами ДСанПіН 5.5.6.009-98. Державні санітарні правила і норми «Влаштування і обладнання комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах» були встановлені вимоги до приміщень та розташування робочих місць, освітлення приміщень, мікроклімату, обладнання та організації робочого місця, організації режиму праці учнів за комп'ютером тощо.

Вимоги до приміщень та розташувань робочих міст з комп'ютерною технікою: кабінети для роботи з ПК повинні мати природне освітлення, вікна мають бути орієнтовані на північ або північних схід, на вікнах мають бути штори або жалюзі для регулювання освітлення. На одного учня, який працює за комп'ютером, відведена площа не менше 6,0 квадратних метрів, об'єм — не менше 20 кубічних метрів. Загальна площа таких учбових приміщень розраховується не більше як на половину класу, тобто 12 осіб. Обладнання кабінетів комп'ютерної техніки, а також стеля, стіни та підлога повинні мати покриття із матеріалів з матовою фактурою з коефіцієнтом відбиття: стін — 40—50%, підлоги — 20—30%, стелі — 70—80%, предметів обладнання — 40—60% (корпуса дисплею та клавіатури — 30—50%, робочого столу — 40—50%, шаф та стелажів — 40—60%).

Вимоги до освітлення приміщень з ПК та робочих місць: приміщення з комп'ютерною технікою повинно мати природне та штучне освітлення. Природне освітлення повинно відповідати вимогам ДБН В 2.2-3-97 "Будинки та споруди навчальних закладів". Штучне освітлення повинно здійснюватися системою загального освітлювання, при цьому повинні застосовуватись переважно люмінесцентні лампи. Штучне освітлення повинно забезпечувати на робочих місцях в кабінетах та класах з ПК освітленість не нижчу, а на екранах дисплеїв – не вище приведених в таблиці 2.1.

Таблиця 2.1.

Норми освітленості в кабінетах і класах з ПК

Характеристика роботи	Робоча поверхня	Площина Вертикальна/ горизонтальна	Освітленість, лк	Примітка
Робота переважно з екранами	Екран	В	200	не вище
	Клавіатура	Г	400	не нижче

дисплеїв ПК (50% робочого часу)	Стіл	г	400	не нижче
Робота переважно з документами (з екранами дисплеїв ПК менше 50% робочого часу)	Екран	в	200	не вище
	Клавіатура	г	400	не нижче
	Стіл	г	500	не нижче
	Дошка	в	500	не нижче
Проходи основні	Підлога	г	100	

Вимоги до мікроклімату: у приміщенні комп'ютерного класу повинна бути вентиляція або кондиціонер для організованого теплообміну, де мають забезпечуватись оптимальні параметри мікроклімату (температура має бути 19-21°C, вологість – 55-62%), щоденно потрібно здійснювати вологе прибирання.

Іонізованість повітря на відстані 0,3 м від працюючого екрану відеомонітора не має бути нижче 200 і більше 50 000 легких позитивних і негативних іонів обох знаків (окремо) в куб. см повітря. Оптимізацію іонізованості повітря рекомендується проводити за допомогою біполярних коронних аероіонізаторів зі створенням оптимальних рівнів легких позитивних і негативних аероіонів в межах 1000—3000 іонів в куб. см кожної полярності.

В кабінетах, обладнаних комп'ютерною технікою, повинен бути забезпечений трикратний обмін повітря за одну годину. Для очищення повітря та його охолодження в кабінетах можна встановлювати побутові кондиціонери, які мають позитивний гігієнічний висновок державної санітарно-гігієнічної експертизи ГСЕУ МОЗ.

Вимоги до шуму і вібрації. Шум, який виникає під час роботи з ПК, можна віднести до постійного. Параметрами постійного шуму, що підлягають

нормуванню, є рівні звукового тиску 8 дБ в октавних смугах частот з середньо-геометричними частотами 16, 31,5, 63, 125, 250, 500, 1000, 2000, 4000, 8000 Гц, рівні звуку 8 дБА. Допустимі значення октавних рівнів звукового тиску, рівнів звуку на робочих місцях в приміщеннях кабінетів комп'ютерної техніки слід приймати згідно табл. 2.2.

Таблиця 2.2.

Вимоги до шуму

Призначення приміщення та умови	Рівні звукового тиску, дБ, в октавних смугах частот з середньогеометричними частотами, Гц										Рівні звуку, дБА
	16	31,5	63	125	250	500	1000	2000	4000	8000	
1. Учбові кабінети (без роботи ПК)	—	—	63	52	45	39	35	32	30	28	40
2. Учбові кабінети при роботі ПК	85	75	67	57	49	44	40	37	35	33	45

Кабінети з комп'ютерною технікою рекомендується обладнувати ПЕОМ, корегований рівень звукової потужності яких не перевищує 45 дБА.

Вібрація на робочих місцях, що створюється комп'ютерною технікою, не повинна бути вище значень, які представлені в табл. 2.3.

Таблиця 2.3.

Гранично допустимі рівні вібрації на робочому місці, дБ

Нормований параметр	Середньогеометричні частоти октавних смуг, Гц						Коректовані та еквівалентні коректовані рівні, в дБ W
	2	4	8	16	31,5	63	
Віброшвидкість	79	73	67	67	67	67	72
Віброприскорення	25	25	25	31	37	43	30

Крім зазначених вище вимог потрібно враховувати і те, що комп'ютери це електроприлади і для них передбачена можливість тривалої експлуатації без відключення від електромережі, а отже потрібно подбати про електробезпеку та особливу увагу звернути на якість організації електроживлення.

Використання зношених і неякісних компонентів в системі електропостачання є неприпустимим. Також не можна використовувати їх сурогатні замітники: подовжувачі, розетки, трійники, перехідники. Самостійно модифікувати розетки для підключення вилок теж є неприпустимим. Не повинно допускатися механічних перенавантажень на електричні контакти розеток, пов'язаних з підключенням масивних компонентів (трійників, адаптерів тощо).

Всі проводи та кабелі живлення мають бути розташовані з заднього боку комп'ютера і периферійних пристроїв, розміщення їх в робочій зоні є неприпустимо. Заборонено проводити будь-які операції пов'язані з відключенням, підключенням чи переміщенням компонентів комп'ютерної системи без попереднього відключення живлення.

Не можна встановлювати комп'ютер поблизу електронагрівальних приладів та систем опалювання. Неприпустимим є розміщення сторонніх предметів (листи паперу, книги, серветки, чохли для захисту від пилу тощо) на моніторі, системному блоці і периферійних пристроях. Це може призвести до тимчасового або постійного заблокування вентиляційних отворів. Заборонено впроваджувати у вентиляційні або експлуатаційні отвори компонентів комп'ютерної системи сторонні предмети.

Комп'ютери дуже чутливі до змін напруги в електромережі, тому доцільним є використання джерел безперебійного живлення, що стабілізує напругу та попередить втрату даних під час відключення живлення. Варто пам'ятати, що інтервал між вимкненням і повторним вмиканням має бути не менше 30 секунд.

Вимоги до організації режиму праці учнів за комп'ютерами:

- перед початком заняття має бути проведений інструктаж з правил техніки безпеки роботи за комп'ютером та поведінки в комп'ютерному класі;
- робота учнів за комп'ютером дозволяється лише у присутності педагога;
- під час перерви має бути обов'язкове провітрювання та вихід старшокласників з класу;
- час безперервної роботи за комп'ютером для старшокласників не повинен перевищувати такі норми: 5 клас – 15 хвилин, 6-7 класи до 20 хвилин, 8-9 класи – 20-25 хвилин, 10-11 клас на першій годині занять до 30 хвилин, на другій годині – 20 хвилин. Якщо в 10-11 класах уроки спарені, то на перший урок відводиться 25-30 хвилин роботи за комп'ютером, а на другому 15-20 хвилин. Санітарними нормами також передбачено виконання комплексу вправ для профілактики зорової та статичної втоми – до 5 хвилин.

Під час роботи в кабінеті інформатики учні повинні знати та дотримуватися правил та вимог безпеки. Забороняється: заходити до кабінету без дозволу вчителя та перебувати у верхньому одязі; самостійно включати або виключати комп'ютери без вказівки педагога; торкатися комп'ютерних пристроїв брудними чи вологими руками або торкатися монітора, захисного екрану, роз'ємів системного блоку, дротів, кабелів, розеток і пристроїв заземлення; класти шкільні приладдя чи будь-які інші речі на клавіатуру, системний блок тощо; допускати різкі та грубі удари по клавіатурі; самостійно намагатися усунути несправність в роботі комп'ютера; порушувати дисципліну, бігати по кабінету, заважати іншим учням або вчителю; працювати при поганому самопочутті.

Потрібно: дотримуватися вказівок вчителя та розпочинати або закінчувати роботу тільки з дозволу педагога; зберігати дистанцію між монітором та очима не менше 60-70 см; сидіти так, щоб лінія погляду знаходилась в центрі екрану та не нахилитися під час користування клавіатурою; ноги ставити рівно, не схрещувати; зошит та підручник

розташовувати так, щоб не заважали роботі за комп'ютером; коректно завершувати роботу з усіма активними програмами.

Оскільки веб-квест передбачає роботу в мережі Інтернет, то вчителю важливо пам'ятати про небезпеки, які можуть виникнути під час роботи онлайн: віруси, спам, трояни, онлайн шахрайства, порушення авторських прав, кібербулінг, фішинг, різні види пропаганди тощо. Щоб уникнути ризиків, а також зменшити час на пошуку потрібної достовірної інформації з теми, педагог має підібрати рекомендовані посилання та зазначити їх в списку джерел, які мають використовувати учні під час роботи в Інтернеті, але перед цим необхідно перевірити чи вони надійні. Крім того потрібно впевнитись в тому, що антивірусна програма працює добре та встановлені оновлення, адже це може призвести до збою роботи програми та комп'ютера.

Оскільки робота учнів в мережі є самостійною, потрібно нагадати правила безпечної роботи в Інтернеті.

Не можна:

- заходити на сайти, які містять потенційну загрозу (це покаже антивірус) або не рекомендовані вчителем;
- вводити свої персональні дані та своїх батьків на будь-яких сайтах;
- вводити паролі та реєструватися на невідомих сайтах. Для пошуку інформації достатньо інших відкритих джерел, які не потребують введення паролю та реєстрації;
- переходити за посиланнями реклами, адже такі сайти можуть мати віруси, а також переходити за невідомими посиланнями, особливо залишеними незнайомою особою в коментарях або в особистих повідомленнях;
- завантажувати невідомі файли та відкривати вміст повідомлень або листів, якщо відправник не знайомий вам або ви не знаєте, яка інформація там розміщена.

Однією з найпопулярніших небезпек в Інтернеті є фішинг, мета якого викрадення конфіденційної інформації користувача (паролів, логінів,

платіжних даних карток). Зазвичай фішингові повідомлення приходять на електронну пошту та спонукають до необдуманих дій. Відправляють такі повідомлення під виглядом банку, відомих брендів, організацій, впливаючи на інформаційне сприйняття інформації. Це можуть бути різноманітні оголошення, заклики до пожертв, вигідні пропозиції під виглядом лотареї та інше. Крім того повідомлення можуть бути і у вигляді спливаючих вікон під час роботи на певних сайтах. Щоб уникнути подібних небезпек, потрібно вчити учнів перевіряти інформацію, яка знаходиться в таких повідомленнях і не переходити за посиланнями та рекламами, не перевірявши їх іншим способом (наприклад, повідомлення від представників банку можна уточнювати в самому відділенні або за телефоном).

Працюючи з різними сайтами, завжди потрібно звертати на їх посилання. Шахраї можуть створювати сторінки зі схожими адресами, але різницею у один чи декілька символів. Переходити за такими посиланнями небезпечно.

Якщо пошук необхідної інформації учням потрібно здійснювати вдома, тобто виконати домашнє завдання чи урок проводиться дистанційно, то за безпеку дітей в мережі відповідають батьки, тому їм необхідно дотримуватися таких рекомендацій:

- необхідно переконатися, що на комп'ютері встановлені всі оновлення операційної системи та працює антивірус;

- комп'ютер краще за все розташовувати в загальній кімнаті, де можна проконтролювати дії дитини і допомогти у разі потреби;

- потрібно ознайомити дитину з правилами конфіденційності та поведінки під час роботи в мережі Інтернет, а також її особисту відповідальність за свої дії;

- дитина має орієнтуватися в Інтернет просторі, правильно користуватися пошуковими сервісами, не відкривати не бажані електронні повідомлення чи реклами та ні за яких обставин не надавати особисту інформацію будь-кому в Інтернеті та не розміщувати її у відкритому доступі;

- варто навчити правильно поводитися у разі виникнення випадків шахрайства та іншими фактами порушення закону;
- важливо привчити поважати авторські права інших людей;
- можна також створити сімейні правила безпеки і пояснити необхідність їх дотримання;
- необхідно цікавитися віртуальним життям дитини, обговорювати різні ситуації, що виникають та цікавитися друзями з Інтернет простору;
- потрібно навчити дитину критично сприймати інформацію, розрізняючи правдиву від недостовірної та розповісти про різноманітні способи перевірки інформації;
- варто ознайомлюватися з сайтами, які відвідує дитина, що надасть можливість здійснювати контроль за її діяльністю та зменшить вірогідність потрапляння в неприємні ситуації та ризики витоку особистої інформації в мережу.

Висновки до другого розділу

Під час дослідження було проведено анкетування педагогів, яке показало, що технологія веб-квест є маловідомою для вчителів технологій і лише набуває популярності в нашій країні. Проблеми, з якими зіштовхуються педагоги під час роботи з веб-квестом є недостатньо розвинені навички роботи з комп'ютером, залежність від якості інтернет-зв'язку та наявності комп'ютерного обладнання, велика кількість часу для підготовки та створення веб-квесту та інші. Проте, як зазначають педагоги, дана технологія підвищує інтерес учнів та мотивацію до навчання і таким чином підвищується його ефективність.

Результати анкетування учнів показують, що з технологією веб-квесту знайомі трохи менше половини опитаних старшокласників, а ті, які не брали в них участь, виявляють бажання стати учасниками квесту. Веб-квест на уроках технологій використовувався у невеликої кількості учнів. Найчастіше дана

технологія застосовувалася на уроках інформатики та української мови і літератури.

Навчальна програма «Технології. Рівень стандарту» являє собою модульну структуру та має десять навчальних модулів, серед яких педагог спільно з учнями для вивчення має обрати лише три. На вивчення обраних модулів відведено 105 годин, а для вивчення окремого навчального модулю педагог самостійно визначає час, враховуючи особливості проєктної діяльності. Програма навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру» передбачає проєктування і виготовлення аксесуарів для інтер'єру, зокрема це можуть бути такі вироби, як: рамки, підставки, топіарій, полички, декоративні панно, вази, обереги тощо. Практичним результатом вивчення навчального модуля має бути проєкт.

На уроках технологій в 10-11 класах можна використовувати технологію веб-квест під час вивчення будь-якого з навчальних модулів. Нами визначено певні методичні рекомендації до використання технології веб-квест у процесі вивчення навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру», а саме: зміст веб-квесту має відповідати його темі, повинні бути чітко прописані ролі учасників та завдання, вказані джерела інформації, потрібно ознайомити учнів з критеріями оцінювання.

Для створення веб-квесту існує безліч платформ і однією з поширених є Google Blogger, яка є безкоштовною і зручною у використанні. Для публікації веб-квесту на цій платформі потрібно мати акаунт Google. Потім у додатку Blogger створити блог, в якому вказати назву, обрати макет, розробити структуру (меню сайту, бічне меню, панель навігації), створити окремі сторінки сайту із завданнями та посиланнями на інформацію, опублікувати їх.

Застосування технології веб-квесту на уроках технологій передбачає використання комп'ютерної техніки, а отже повинні бути дотримані правила техніки безпеки та охорона праці при роботі з комп'ютерною технікою.

ВИСНОВКИ

На виконання першого завдання магістерської роботи нами було проаналізовано наукову, методичну та навчальну літературу з теми дослідження та розкрито теоретико-методичні засади технології веб-квест.

З'ясовано, що веб-квест – це педагогічна ігрова інноваційна технологія, яка передбачає виконання навчальних, проблемних пошуково-пізнавальних завдань згідно з ігровим сюжетом, під час якого учні працюють з інформацією, виконуючи самостійну дослідницьку роботу, яка сприяє узагальненню та систематизації вивченого матеріалу, збагаченню та подачу у вигляді цілісної системи. Це нова форма організації освітнього процесу, яка сприяє підвищенню його ефективності, дозволяє розвивати навички роботи з інформацією, самостійно знаходити, аналізувати та систематизувати її, сприяє кращому запам'ятовуванню знань та всебічному розвитку учнів.

На уроках технологій в старшій школі доцільно використовувати таку класифікацію веб-квестів: за режимом проведення (в реальному режимі (офлайн), у віртуальному режимі (онлайн); комбіновані); за терміном реалізації (короткострокові, довгострокові); за формою роботи учнів (групові та індивідуальні); за домінуючою діяльністю учнів (дослідницький квест; інформаційний квест; рольовий квест; творчий квест; пошуковий квест).

Веб-квест має таку структуру: вступ, центральне завдання, список інформаційних ресурсів, опис роботи, опис критеріїв оцінювання, керівництво до дій, висновок та реалізується за такими етапами: початковий (підготовчий), рольовий (завдання), заключний.

До створення веб-квесту існують різні вимоги: зміст квесту має відповідати його темі, завдання повинні мати чіткий опис ролей та інструкції до виконання, повинні бути вказані рекомендовані джерела інформації, а також зазначені критерії оцінювання роботи учасників. Доцільно

використовувати такі критерії оцінювання: робота в команді, виклад матеріалу, творчий підхід у оформленні, захист роботи.

В ході виконання другого завдання дослідження з'ясовано сучасний стан використання технології веб-квест на уроках технологій. Проведені анкетування вчителів та учнів показують, що веб-квест на уроках технологій використовує невелика кількість педагогів, адже ця технологія невідома для багатьох з них. Проте вчителі і здобувачі освіти зазначають, що веб-квест підвищує інтерес та мотивацію до навчання і, в більшості випадків, знання старшокласників покращуються. Існують також проблеми, з якими зіштовхуються педагоги під час роботи з веб-квестом, зокрема: недостатньо розвинені навички роботи з комп'ютером, залежність від якості інтернет-зв'язку та наявності комп'ютерного обладнання, велика кількість часу для підготовки і створення веб-квесту та інші.

На виконання третього завдання нами було проаналізовано навчальну програму «Технології. Рівень стандарту» та сплановано вивчення обов'язково-вибіркового модуля «Дизайн предметів інтер'єру» за технологією веб-квест. Так, навчальна програма побудована за модульною структурою та має десять навчальних модулів, серед яких педагог спільно з учнями для вивчення має обрати лише три загальним обсягом 105 годин. Зміст програми навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру» передбачає проектування і виготовлення аксесуарів для інтер'єру, зокрема це можуть бути такі вироби, як: рамки, підставки, топіарій, полички, декоративні панно, вази, обереги тощо. Практичним результатом вивчення навчального модуля є проєкт.

Під час вивчення навчального модулю «Дизайн предметів інтер'єру» об'єктом проєктної діяльності обрано оберіг «Лялька-мотанка», а використання технології веб-квест передбачено нами на уроках організаційно-підготовчого етапу проектування, а саме під час вивчення таких тем: «Різновиди оберегів та їх історія», «Історія ляльки-мотанки», «Види ляльки-мотанки». Для вивчення обов'язково-вибіркового модуля «Дизайн предметів інтер'єру» за технологією веб-квест нами сплановано календарно-тематичний

план уроків технологій (35 год.), конспекти уроків технологій на теми «Різновиди оберегів», «Історія ляльки-мотанки», «Види ляльки-мотанки», а також розроблено веб-квест «Родинний оберіг лялька-мотанка» на платформі Google Blogger.

На виконання четвертого завдання дослідження нами розроблено методичні рекомендації до проведення уроків технологій з використанням технології веб-квест, а саме: тема веб-квесту повинна відповідати навчальній програмі та його змісту, веб-квест повинен мати досяжну навчальну мету, правила веб-квесту мають бути чітко продумані та сформульовані, визначено завдання для учасників веб-квесту, встановлено терміни проходження веб-квесту та чітко прописані критерії оцінювання виконаних завдань, має бути складено список рекомендованих джерел та визначено платформу для розміщення веб-квесту, передбачено можливість постійного зв'язку з учнями та підведення підсумків виконаної роботи.

Застосування технології веб-квест передбачає використання комп'ютерного обладнання, тому існують вимоги охорони праці при роботі з комп'ютерною технікою, які були розкриті нами у процесі виконання п'ятого завдання дослідження, а саме: до освітлення приміщень та мікроклімату, розташування, організації та обладнання робочого місця, організації режиму праці учнів за комп'ютером тощо.

Таким чином, вважаємо завдання магістерської роботи виконаними, а її мету – досягнутою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агафонова О.О. Web-квест як засіб формування інформаційної компетентності на уроках математики та в позакласній роботі: навч. посіб.: Житомир, 2019. 39 с.
2. Бербец В. Впровадження інформаційних технологій в процес контролю навчальних досягнень учнів на уроках трудового навчання. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: збірник наукових праць / І.А. Зязюн (голова) та [ін.]. – Київ–Вінниця: ДОВ Вінниця, 2002. Вип. 2, ч. 1. С. 120-123
3. Білевич С. В. Інтеграція нарисної геометрії та креслення в процесі графічної підготовки майбутніх вчителів трудового навчання : дис... канд. пед. наук: 13.00.02 / Ін-т проф.-техн. освіти АПН України. Київ, 2008.
4. Білевич С. В. Інтеграція та диференціація як закономірності розвитку сучасних освітніх систем. *Імідж сучасного педагога*. 2002. № 2. С. 30-33.
5. Блідар І.М. Веб-квест як педагогічна технологія: навч. посіб. Кропивницький, 2017. 68 с.
6. Бойко А. Веб-квест для старшокласників URL: <https://www.facebook.com/groups/450900322046651/permalink/450904575379559/> (дата звернення 20.11.2022).
7. Будинки та споруди навчальних закладів ДБН В.2.2-3-97: затверджено наказом Держкоммістобудування України від 27.06.1996 № 117. *Верховна Рада України*, 20 грудня 2011. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/vb117243-96#Text> (дата звернення 24.12.2022).
8. Букарова П. Лялька-мотанка в народному календарі: приклади занять: навчально-наочний посібник. Луганськ, 2020. 47 с.

9. Вебквест. Матеріал вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82#cite_note:-2-14 (дата звернення: 10.10.2022).
10. Гаврюшенко О.В. Квест в музейному просторі. *Interaction of society and science: problems and prospects: the XXX International Conference, London, England, 15-18 June, 2021*. С.315-320
11. Галочкіна О. О. Веб-технології як засіб модернізації навчального процесу у ВНЗ. URL: http://confcontact.com/2013_04_11/37_Galochkina.htm (дата звернення: 20.11.2022).
12. Герлянд Т.М., Кулалаєва Н.В., Пащенко Т.М., Романова Г.М., Романов Л.А. Веб-квест у професійному навчанні: методичні рекомендації; за заг. редакцією Т.М. Герлянд. – Київ: ІПТО НАПН України, 2016. – 141 с.
13. Горда Г.А. Створення веб-квестів в додатку GoogleBlogger та їх використання в освітньому процесі. URL: <http://ict.ippo.edu.te.ua/files/files/rekomendacii/stvorennya-veb-kvestiv.pdf> (дата звернення: 05.06.2022).
14. Дацишина Г.В., Іванчишена О.В. Формування професійної компетентності здобувачів освіти шляхом використання технологій інтерактивного навчання. *Вісник професійно-технічної освіти Вінниччини*: зб. наук.-метод. пр., Вінниця: ТОВ «Діло», 2019. С. 32-35.
15. Деордіца Т., Білевич С., Вороніна М., Гладушина Р.М. Ваді й недоліки у мультимедійних презентаціях: досвід побудови класифікації. *Вища школа*. 2022. №10. С. 23-39.
16. Державний стандарт базової середньої і повної загальної середньої освіти. Затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 23.11.2011р. № 1392. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#Text> (дата звернення 05.06.2022).

17. Дорош М. Діти і технології: «піраміда цифрової поведінки». URL: <https://ms.detector.media/media-i-diti/post/13763/2015-07-21-dity-i-tekhnologii-piramida-tsyfrovoi-povedinky/> (дата звернення: 05.06.2022).
18. ДСанПІН 3.3.2.007-98. Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин: затверджено Постановою Головного державного санітарного лікаря України 10 грудня 1998 р. № 7. *Верховна Рада України*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0007282-98#Text> (дата звернення: 10.11.2022)
19. ДСанПІН 5.5.6.009-98. Державні санітарні правила та норми "Влаштування і обладнання кабінетів комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах": затверджено Постановою Головного державного санітарного лікаря України 30.12.1998 №9. *Верховна Рада України*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0009588-98#Text> (дата звернення: 10.11.2022).
20. Дьячкова Я.О. Практичне використання веб-квесту як засобу формування у майбутніх правознавців професійно спрямованої англійської компетентності в говорінні. *ISSN Online: 2312-5829. Освітлогічний дискурс*. Київ, 2014. № 3 (7). С. 56-67.
21. Желізняк Л.Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. URL: https://urok.osvita.ua/materials/edu_technology/30734/ (дата звернення 20.10.2022).
22. Ігнатенко Г., Білевич С., Воїтельова Г., Хоруженко Т. Трудове навчання у 5-9 класах – обов'язковий блок: основи матеріалознавства, технологія виготовлення виробів. Блок 2. Харків, 2014. 176 с
23. Ігнатенко Г., Благосмислов О., Литвин О. та ін. Трудове навчання у 5-9 класах – обов'язковий блок: основи матеріалознавства, технологія виготовлення виробів. Блок 1,3. Харків, 2014. 190 с.

24. Інноваційні ідеї та технології навчання як основа створення "Школи майбутнього". Збірник статей / Упорядник Г.О.Сиротенко. Полтава: ПОШПО, 2007. 64 с.
25. Інструкційно-методичні рекомендації щодо організації освітнього процесу та викладання навчальних предметів у закладах загальної середньої освіти у 2022/2023 навчальному році: додаток 11 до листа МОН України від 19.08.2022 р. №1/9530-22. *Шкільне життя*, 2022. URL: <https://www.schoollife.org.ua/metodychni-rekomendatsiyi-shhodo-vykladannya-trudovogo-navchannya-tehnologiyi-u-2022-2023-navchalnomu-rotsi/> (дата звернення 26.10.2022).
26. Інтернет, який ми хочемо: навчальний посібник для учителів онлайн. URL: http://www.webwewant.eu/documents/10180/973204/Handbook_teachers_1_esson_plans_all_UA.pdf/87b2bd1c-bcab-4701-8017-19dff1887003 (дата звернення 01.12.2022).
27. Іць С.В. Медіаосвітні веб-квести як засіб формування критичного мислення майбутніх вчителів іноземних мов. URL: http://eprints.zu.edu.ua/11269/1/%D0%86%D1%86%D1%8C_%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F_%D0%9C%D0%9E%20%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B8%20.pdf (дата звернення 20.10.2022).
28. Кадемія М. Ю., Шестопалюк О. В. Веб-квест у підготовці майбутніх учителів: навчально-методичний посібник. Вінниця: ТОВ Фірма «Планер», 2013. 155 с.
29. Квест. Матеріал вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_\(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F)) (дата звернення: 05.06.2022).

30. Коберник О. М. Забезпечення наступності у виконанні учнями творчих проєктів. Професійне становлення особистості: проблеми і перспективи: матер. міжнар. наук.-практ. конф. Хмельницький : ТУП, 2001. С.78-80
31. Коберник О. М. Методика організації проєктно-технологічної діяльності на уроках технології: навч.-метод. посібник. Умань, 2001. 82 с.
32. Коберник О. М. Проєктна діяльність – основа розвитку творчої активності учнів на уроках технології. Молодь і ринок. 2004. №2. С. 36-41.
33. Коберник О. М. Проєктна технологія як умова реалізації особистісно орієнтованого підходу у трудовому навчанні. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб.наук.праць. Вип 4. Вінниця, 2004. С.65-70.
34. Коберник О. М. Проєктно-технологічна система технології. Трудова підготовка в закладах освіти. 2003. №4. С. 8-12
35. Коберник О. М. Теоретико-методологічні підходи до обґрунтування концепції технологічної освіти. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. сер. педагогіка: вип. присвяч. актуальним проблемам сучасної технологічної та проф. освіти /голов. ред. Г. Терещук; редкол.: Л. Вознюк, В. Кравець, В. Мадзігон та ін. 2011 . № 3. С. 14–21.
36. Ковальова О.В., Гавришин О.Г., Ковальов Г.М. Інноваційні технології у викладанні трудового навчання в старших класах. *Синергетична співпраця в розв'язанні соціально-економічних проблем: наука, освіта, практика*: збірник тез доповідей. Слов'янськ: Вид-во Б. І. Маторіна, 2018. С. 71-73.
37. Кадемія М. Ю., Гуревич Р. С., Інформаційно-комунікаційні технології навчання: інноваційні підходи. Вінниця: Планер, 2019. 240 с.

38. Кокойло А.Ю. Технологія веб-квесту на уроках математики в профільній середній школі під час вивчення виразів і їх перетворень. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2017. Вип. 42. С. 42-50.
39. Корицька Г.Р. Використання веб-квест технології у навчанні учнів української мови на основах діяльнісного підходу. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. Том 65. №3. С. 66-75.
40. Косович О.В. Проектна діяльність як одна з форм методичних технологій навчання. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2011. Вип. 22. С. 76-78.
41. Кремень В. Г. (ред.) Педагогіка: підручник для студентів вищих навчальних закладів. — Київ: Педагогічна думка, 2018. — 640 с.
42. Кудикіна Н.В., Тимченко О.В. Теоретичні засади впровадження навчальних веб-квестів у процес підготовки майбутніх фахівців освіти. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2020. Вип. 74. С. 78-83.
43. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійнотеоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навч.-метод. посіб. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
44. Курок В. П., Воїтелева Г.О. Технологічна практика: навч.-метод. посіб. Глухів, 2017. 127 с.
45. Курок В. П., Хоруженко Т.А. Глухівський учительський інститут як осередок зародження технологічної освіти на теренах України. Професійна підготовка сучасного вчителя трудового навчання та технологій: монографія. Умань, 2019
46. Лещук Р. М. Система роботи учителя трудового навчання на основі використання інформаційно-комунікаційних технологій: метод. посіб. Вінниця: ММК, 2016. 56 с.

47. Литвиненко О. Застосовуємо педагогічні інновації: технологія веб-квест: презентація. 2018. URL: <https://prezi.com/rtde07ffnujr/presentation/> (дата звернення: 20.11.2022).
48. Литвинова С.Г. Технології навчання учнів у хмаро орієнтованому навчальному середовищі загальноосвітнього навчального закладу. *Інформаційні технології і засоби навчання*. Київ, 2015. Том 47. №3. С. 49-66.
49. Литовченко І.В., Максименко С.Д., Болтівець С.І., Чепа М.-Л.А., Бугайова М.Н. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі: посібник для батьків. Київ: ТОВ «Видавничий Будинок“Аванпост-Прим”», 2010. 48 с.
50. Лісовенко В.О. Веб-квест «Родинний оберіг лялька-мотанка»: майстер клас. URL: <https://navchannyawithme.blogspot.com/> (дата звернення 15.10.2022).
51. Лісовенко В.О. Методичні рекомендації до використання веб-квестів на уроках технологій. *Технологічна освіта в контексті концептуальних засад нової української школи*: матер. Регіон. наук.-метод. семін., м. Глухів, 26 листопада 2021 р. Глухів. 2021. С. 147-149.
52. Лісовенко В.О. Основи технології веб-квесту на уроках трудового навчання. *Освіта і наука XXI століття: молодіжний вимір*: зб. матер. наук.-пр. конф., м. Глухів, 14 квітня 2022 р. Глухів. 2022. С. 340-341.
53. Лісовенко В.О. Результати анкетування учителів щодо використання технології веб-квест на уроках технологій. Глухівські читання - 2022. *Актуальні питання суспільних та гуманітарних наук*: Збірник матеріалів XII міжнародної науково-практичної інтернет-конференції / За заг. ред. А.С. Полякова. Глухів, 2022. 593 с. С. 387-389.
54. Лущинська О.В. Місце освітніх web-технологій у педагогічній діяльності викладачів. URL: <https://pedagogy.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2017/05/%D0%A2%D0%B5%D0%B7%D0%B8->

- %D0%9B%D1%83%D1%89%D0%B8%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0-%D0%9E.%D0%92..pdf (дата звернення: 20.11.2022).
55. Міщанчук І.А. Веб-квест як ресурс диференціації та індивідуалізації навчальної діяльності учнів: методичні рекомендації. Луцьк, 2015. 74 с.
56. Мох Ю.А., Радченко О. І. Використання інноваційних технологій для самостійної роботи студентів. Веб-квести. *Інформаційні технології: наука, техніка, технологія, освіта, здоров'я*: тези доп. 25-ї міжнар. наук.-практ. конф., Харків, 2017. С. 21.
57. Навчальні програми для загальноосвітніх закладів: Технології 10-11 класи. Рівень стандарту. Затверджено наказом Міністерства освіти і науки України від 07.06.2017р. № 804. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-10-11-klasiv> (дата звернення 05.06.2022)
58. Навчальні програми для загальноосвітніх закладів: Трудове навчання 5-9 класи. Затверджено наказом Міністерства освіти і науки України від 07.06.2017р. № 804. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/onovlennya-12-2017/2-trudove-navchannya-5-9.doc> (дата звернення: 05.06.2022)
59. Наукові дослідження в підготовці майбутніх учителів трудового навчання та технологій : навчальний посібник для студентів спеціальності 014.10 Середня освіта (Трудове навчання та технології) / Укладачі : В. П. Курок, Г. О. Воїтелева; за редакцією В. П. Курок. Глухів : РВВ ГНПУ ім. О. Довженка, 2018. 262 с.
60. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. 2016. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 05.06.2022).

61. Новик І.М. Використання web-квестів у професійній підготовці майбутніх учителів початкової школи до діагностичного супроводу розвитку пізнавальних інтересів учнів. *Гуманітарний вісник ДВНЗ "Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди"*. URL: https://web.archive.org/web/20220130184002/https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6626/1/I_Novuk_TVKPPMUPKDD_VOUKIEOP_2014.pdf (дата звернення 07.08.2022).
62. Олійник Н.Ю., Дяченко К.С. Web-квест як засіб формування інформаційної компетентності майбутніх фінансистів. URL: https://web.archive.org/web/20200110214327/http://lib.htei.org.ua/sites/default/files/21/2014/web-kvest_yak_zasib_formuvannya_informaciynoi_kompetentnosti_maybutnih_finansystiv.pdf (дата звернення 09.10.2022).
63. Остапенко Л.П., Ковальова В.М., Черенкова Г.С. Веб-квести в системі позакласної роботи з інформатики. *Наумовські читання: зб. тез доп. XIX наук.-метод. конф., м. Харків, 23-24 листопада 2021 року. Харків, 2022. С. 204-206.*
64. Ошнур А., Собержанська С. Впровадження технологій веб-квест в освітній процес: презентація. URL: <http://epkznu.com/wp-content/uploads/2015/09/%D0%A1%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0-%D0%9E%D1%88%D1%83%D1%80.pdf> (дата звернення 20.11.2022).
65. Приходько Р. Створення веб-квесту на платформі blogger: відео. URL: https://www.youtube.com/watch?v=0TM_N08MZhE (дата звернення: 20.10.2022).
66. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 р. №2145-VIII. *Відомості Верховної Ради (ВВР)*. 2017. № 38-39, ст.380
67. Про повну загальну середню освіту: Закон України від 16.01.2020 р. № 463-IX. *Відомості Верховної Ради (ВВР)*. 2020. № 31, ст.226

68. Руденко Н.М., Широков Д.Л. Застосування веб-квест технології у підготовці майбутніх учителів початкової школи. *Молодий вчений*. 2020. №10(86). С.151-157.
69. Свистун О.В. Технологія веб-квест: презентація. URL: <https://naurok.com.ua/metodika-zastosuvannya-tehnologi-veb-kvest-56876.html> (дата звернення 26.11.2022)
70. Семенюк І.В. Інтеграція технології веб-квесту в освітній навчальний простір. URL: <https://naurok.com.ua/integraciya-tehnologi-veb-kvestu-v-osvitniy-navchalniy-prostir-143031.html> (дата звернення 20.11.2022).
71. Сидоренко В. К. Нові орієнтири реформування трудового навчання в загальноосвітній школі. Трудова підготовка в закладах освіти. 2003. № 4. С. 7–10.
72. Сидоренко В. К. Нові орієнтири реформування трудового навчання в загальноосвітній школі. Трудова підготовка в закладах освіти. 2005. № 5. С. 10.
73. Симонович Н.В. Веб-квест технологія як засіб реалізації індивідуального підходу до учнів в процесі трудового навчання. *Проблеми трудової та професійної підготовки в контексті національної стратегії розвитку освіти України*: матер. IV Всеукр. наук.-метод. конф., м. Слов'янськ, 9-10 жовтня 2015 р. Слов'янськ: ДВНЗ «ДДПУ», 2015. С. 74-76.
74. Сипченко О.М., Чернякова О.В., Гарань Н.С., Гончарова Н.В. Веб-квест технології у професійній підготовці майбутніх фахівців. *Гуманізація навчально-виховного процесу*: зб. наук. праць ДДПУ. Дніпро. 2021. №1 (100). С. 25-34.
75. Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Запоріжжя, 2016. 283 с

76. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник/І.М. Сокол. – Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. – 87 с.
77. Статкевич А.Г., Фенчук О.О. Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови. URL: <http://nniif.org.ua/File/12sagvku.pdf> (дата звернення 20.10.2022).
78. Стрельніков В. Інноваційні технології навчання в контексті реалізації концепції «Нова українська школа». *Інноваційний розвиток вищої освіти: глобальний, європейський та національний виміри змін*. URL: http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/17839/1/5_%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%B2_%D0%A1%D1%83%D0%BC%D0%B8_%D1%96%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97_2019.pdf (дата звернення 23.11.2022).
79. Сучасні технології та інноваційні методи навчання : рекомендаційний бібліографічний покажчик (з фондів бібліотеки Криворізького державного педагогічного університету) / упоряд. : О. М. Грамм ; за ред. О. М. Кравченко. Кривий Ріг, 2020. 131 с.
80. Терещенко Н.В. Технологія веб-квест: методична розробка. URL: <https://nataliavtblog.wordpress.com/%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%8F-%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82/> (дата звернення 20.11.2022).
81. Терещук А. Методи творчої діяльності на уроках трудового навчання. *Трудова підготовка в закладах освіти*. 2006. №1. С. 19–23.
82. Тетяна Павліченко. Квест як форма навчання вдома. Нова українська школа. Смарт освіта. URL : <https://nus.org.ua/articles/kvest-yak-forma-navchannya-vdoma/> (дата звернення 11.11.2021р.).

83. Тимченко О.В. Методичні аспекти створення і реалізації веб-квестів. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Київ, 2021. Вип. 82. С. 172-176.
84. Тхоржевський Д. О. Методика трудового та професійного навчання. Загальні засади методики трудового навчання : навчальний посібник в 3-х ч. Київ : НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2000. 186 с.
85. Тхоржевський Д.О. Про ступеневу підготовку вчителя трудового навчання. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. праць, Київ-Вінниця: ДОВ Вінниця, 2000. С. 14-16.
86. Улянець С. Інноваційні і традиційні технології навчання в умовах інформатизації освіти. URL: <https://cutt.ly/c2nSsTi> (дата звернення: 20.11.2022).
87. Федорук Г.М. Використання веб-квестів у самостійній роботі майбутніх учителів технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. праць, Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2015. С. 421-425.
88. Фунтікова О.О. Підготовка майбутніх викладачів до використання WEBQUEST-технології в педагогічній діяльності. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2016. Вип. 49(102). С. 375-384.
89. Хоруженко Т.А. Аналіз підходів до визначення якості підготовки майбутніх учителів трудового навчання. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Київ, 2011. Вип. 28. С. 296-300.
90. Хоруженко Т.А. Принципи дистанційного навчання в закладах вищої педагогічної освіти. *Розвиток професійної освіти регіону: інновації та перспективи*: зб. матер. Всеукр. наук.-пр. конф., м. Запоріжжя, 21 квітня 2022 року. Запоріжжя : НМЦ ПТО, 2022. С. 259-263.

91. Хоруженко Т.А., Лісовенко В.О. Веб-квест як інноваційна технологія трудового навчання учнів старшої школи. Сучасні тенденції підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми: збірник наукових праць / О.В. Марущак (голова) та [ін.]. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2022. Вип. 5. С. 154-156.
92. Чернецька Т.І. Сучасний урок: теорія і практика моделювання: навч. посібник. Київ: ТОВ «Прайдрук», 2011. 352 с.
93. Черних О.О. Онлайн: навчально-методичний посібник. Київ: ВАІТЕ, 2020. 108 с.
94. Шевченко Л.С. Застосування інноваційних педагогічних методик майбутніми учителями технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр., Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2013. №35. С. 497-502.
95. Шелудько І. Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Молодь і ринок*. 2018. №6(161). С. 61-65.
96. Шушкевич А.Ф. Народна лялька. Технологія виготовлення: навч.-метод. посіб. Тернопіль: Богдан, 2017. 200 с.
97. Ящук С. М. Виконання основних етапів проектування на уроках трудового навчання. *Трудова підготовка в закладах освіти*. 2003. № 2. С. 13–16.
98. Dodge B. Some Thoughts About Web-Quests. WebQuest : website. URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (last accessed: 03.08.2022).
99. Dodge B. WebQuestTaskonomy. ATaxonomyofTasks : website. URL: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.htm> (last accessed: 03.08.2022).
100. March T. Web-Quests for Learning. Ozline : website. URL: http://www.ozline.com/web_quests/intro.html (last accessed: 03.08.2022).

Додаток А

Критерії оцінювання роботи учнів на уроці з використанням технології веб-квест

За кожен критерій учень може отримати від 1 до 3 балів, а потім виводиться загальний результат.

Бали Критерії оцінювання	1	2	3
Робота в команді	Кожен учень працює індивідуально, немає узгодженої роботи між членами команди.	Учні працюють на спільний результат, але відсутня взаємопідтримка та допомога.	Узгоджена робота всіх членів команди, відбувається взаємонавчання, допомога та підтримка в різних питаннях, приймаються спільні рішення.
Виклад матеріалу	Випадковий підбір матеріалів, інформація не точна або не має відношення до теми.	Матеріал підібраний відповідно до теми, але не всі вимоги до підбору інформації виконані або є поодинокі дані, які не стосуються теми.	Матеріал підібраний відповідно до теми, виконані всі вимоги до підбору інформації.
Творчий підхід (оформлення)	Робота оформлена без проявлення фантазії, занадто просто, матеріали скопійовані, немає відповідності тексту та зображень.	У оформленні роботи проявлена фантазія, але обрані занадто яскраві кольори, через що текст не чіткий, перенасиченість тексту картинками або використаний лише текст.	Результат роботи оформлений оригінально, естетично, проявлена фантазія, добре читається текст, гармонійно поєднані використані кольори.

Захист роботи	Доповідачі не достатньо розкривають тему, не можуть частково або повністю відповісти на питання, показують низький рівень знань.	Доповідачі грамотно викладають матеріал, проте не показують достатньої глибини знаю, не завжди можуть відповісти на питання.	Доповідачі впевнено тримаються перед аудиторією, мовлення чітке, логічно побудований матеріал викладу, вільно володіють матеріалом та відповідають на питання.
---------------	--	--	--

Додаток Б

Анкетування вчителів

«Використання технології веб-квест на уроках технологій»

Мета анкетування: дослідити ефективність застосування технології веб-квест на уроках технологій в старших класах, визначити які платформи найбільше використовують педагоги та їх відношення до даної технології.

1. Чи знайома вам технологія веб-квест?
 - Так
 - Ні
 - Чув(ла) від колег, але хочу дізнатися більше
 - Не знаю, але хочу дізнатися
 - Не знаю та не маю бажання дізнатися
 - Важко відповісти
 - Інше _____
2. Чи використовуєте ви технологію веб-квест на своїх уроках?
 - Так
 - Ні
3. На яких етапах проектування, на вашу думку, доречно використовувати цю технологію?
 - Підготовчий етап
 - Конструкторський етап
 - Технологічний етап
 - Заключний етап
4. В яких класах, на вашу думку, краще використовувати технологію веб-квесту?
 - 5-6 класи
 - 7-8 класи
 - 9 клас
 - 10-11 класи

- В усіх класах старшої ланки
5. Які платформи для створення веб-квестів вам знайомі?
- Google Sites
 - JIMDO
 - GoogleBlogger
 - Urban Quest
 - Learnis
 - Surprise me
 - Genially
 - QuizWhizzer
 - Seppo
 - Інше _____
6. Як ви вважаєте, чи підвищується інтерес до навчання в учнів під час використання технології веб-квестів?
- Так
 - Ні
 - В більшості так
 - В більшості ні
 - Свій варіант _____
7. Чи покращується якість знань учнів під час використання технології веб-квесту у порівнянні із традиційним уроком?
- Так
 - Ні
 - В більшості так
 - В більшості ні
 - Інше _____
8. Які недоліки ви бачите у використанні технології веб-квест?
9. Які рекомендації ви могли б дати учителям щодо застосування технології веб-квестів на уроках технологій?
- Дякуємо за відповіді!

Додаток В

Анкетування учнів

«Використання веб-квестів під час уроків технологій»

Мета: виявити цікавість учнів до уроків з використанням технології веб-квестів на уроках технологій

1. В якому закладі освіти ти навчаєшся?
2. В якому класі ти навчаєшся?
 - 5
 - 6
 - 7
 - 8
 - 9
 - 10
 - 11
3. Чи знайомий(а) ти з технологією веб-квесту?
 - Так
 - Ні
 - Хотів(ла) б дізнатися
4. Чи сподобалося (хотів би) виконувати завдання веб-квесту?
 - Так
 - Ні
 - Хочу спробувати
 - Не хочу спробувати
5. Що на твою думку цікавіше:
 - звичайний урок
 - урок за завданнями веб-квесту
6. Чи використовувалася технологія веб-квесту на уроках технологій (трудового навчання)?
 - Так

- Ні
7. На яких уроках використовувалася технологія веб-квест?
- Українська мова/література
 - Алгебра/Геометрія
 - Інформатика
 - Хімія
 - Фізика
 - Біологія
 - Мистецтво
 - Основи здоров'я
 - Не використовувалася
8. Чи покращилися твої знання з тих тем, де використовувалася технологія веб-квест?
- Так, дізнався(лася) більше цікавого
 - Ні, важко самостійно розуміти матеріал
 - Такий самий рівень знань як і під час звичайних уроків
 - Важко відповісти

Додаток Г

Календарно-тематичний план уроків технологій в 10 класі.

Навчальний модуль «Дизайн предметів інтер'єру»

№ з/п	Тема уроку	Кількість годин	Дата прове-
<p>Об'єкт проектної діяльності: оберег «Лялька-мотанка»</p> <p>Основна технологія: технологія виготовлення ляльки-мотанки</p> <p>Додаткова технологія: технологія виготовлення виробів з бісеру, технологія виготовлення вишитих виробів, технологія обробки текстильних матеріалів ручним способом</p>			
1-2	<p>I. Підготовчий етап</p> <p>Тема: Різновиди оберегів та їх історія</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити про обереги та їх значення;</p> <p>Зміст нового навчального матеріалу: обереги, їх призначення, історія та різновиди (подача матеріалу відбувається за технологією веб-квест)</p> <p>Зміст практичної роботи: створення презентації «Експонати для музею» з різновидами оберегів та історією.</p> <p>Дидактичне забезпечення: веб-сайт, форма для заповнення онлайн презентації, відео «Народні обереги. Історія виникнення»</p>	2	
3-4	<p>Тема: Історія ляльки-мотанки</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення попередньої теми «Різновиди оберегу».</p> <p>Зміст нового навчального матеріалу: історія виникнення ляльки-мотанки, походження назви, традиції виготовлення,</p>	2	

	цікаві відомості про ляльку-мотанку (подача матеріалу відбувається за технологією веб-квест) Зміст практичної роботи: написання статті відповідно до завдань веб-квесту Дидактичне забезпечення: веб-сайт		
5-6	Тема: Види ляльки-мотанки Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення матеріалу попередньої теми «Історія ляльки-мотанки». Зміст нового навчального матеріалу: види ляльки-мотанки, їх призначення, традиції виготовлення. (подача матеріалу відбувається за технологією веб-квест) Зміст практичної роботи: створення брошури. Дидактичне забезпечення: веб-сайт	2	
7	Тема: Вибір об'єкта проектування Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): види ляльки-мотанки, способи їх виготовлення. Зміст практичної роботи: вибір об'єкта проектування та його обґрунтування. Матеріально-технічне забезпечення: зразки ляльок-мотанок Дидактичне забезпечення: презентація «Види ляльки-мотанки»	1	
8	Тема: Планування роботи з виконання проекту. Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення етапів роботи над проектом. Зміст практичної роботи: створення технологічної картки виготовлення ляльки-мотанки. Дидактичне забезпечення: бланки для створення технологічної картки, інструкційні картки	1	
9	II. Конструкторський етап	1	

	<p>Тема: Опис зовнішнього вигляду та конструкції виробу</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення видів ляльки-мотанки та матеріалів для її створення.</p> <p>Зміст практичної роботи: опис зовнішнього вигляду та конструкції виробу.</p> <p>Дидактичне забезпечення: картки-бланки для опису зовнішнього вигляду виробу</p>		
10-11	<p>Тема: Створення графічного зображення ляльки-мотанки, одягу, прикрас.</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення видів ляльки-мотанки та матеріалів для її створення.</p> <p>Зміст практичної роботи: створення графічного зображення ляльки-мотанки, одягу, прикрас.</p> <p>Дидактичне забезпечення: зразки графічних зображень ляльки-мотанки</p>	2	
12	<p>Тема: Добір та підготовка основних та доповнюючих матеріалів, інструментів для роботи.</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити види тканин</p> <p>Зміст практичної роботи: дібрати необхідні матеріали та інструменти, необхідні для виготовлення виробу</p> <p>Дидактичне забезпечення: презентація «З чого та як виготовити ляльку-мотанку?»</p>	1	
13	<p>Тема: Технологічна послідовність виготовлення виробу</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення етапів роботи на проектом</p>	1	

	Зміст практичної роботи: розробка технологічної послідовності виготовлення виробу		
14-15	<p>III. Технологічний етап</p> <p>Тема: Виконання технологічних операцій: формування голови, намотування сакрального хреста та формування тулуба</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити будову ляльки-мотанки та значення кольорів ниток.</p> <p>Зміст практичної роботи: виготовлення голови тіла, намотування сакрального хреста та формування тулуба</p> <p>Матеріально-технічне забезпечення: клаптик білої тканини для голови, тканина та дерев'яна палочка для формування тулуба, шматочок синтепону або вати, нитки (ляльні, шерстяні, бавовняні тощо), ники муліне для волосся, ножиці</p> <p>Дидактичне забезпечення: інструкційні картки, інструкції з ТБ при роботі з ножицями</p>	2	
16-17	<p>Тема: Виготовлення лекала для одягу</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації) повторити що таке лекало та його функції.</p> <p>Зміст практичної роботи: виготовлення лекала для одягу.</p> <p>Матеріально-технічне забезпечення: картон, лінійка, циркуль, ножиці</p> <p>Дидактичне забезпечення: зразки лекал та інструкції з ТБ при роботі з ножицями та креслярськими інструментами</p>	2	
18-20	<p>Тема: Виконання технологічних операцій: створення одягу для ляльки</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити значення кольорів ляльки-мотанки</p> <p>Зміст практичної роботи: створення одягу для ляльки-мотанки.</p>	3	

	<p>Матеріально-технічне забезпечення: голки та нитки для шиття, тканина для одягу, ножиці, лекала, ескізи одягу ляльки-мотанки</p> <p>Дидактичне забезпечення: інструкції з ТБ при роботі з ножицями та голками</p>		
21-23	<p>Тема: Виконання технологічних операцій: оздоблення одягу ляльки-мотанки</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити значення символіки вишивки та ляльки-мотанки.</p> <p>Зміст практичної роботи: оздоблення одягу ляльки-мотанки</p> <p>Матеріально-технічне забезпечення: голки та нитки муліне для вишивання, бісер різних кольорів, ножиці, одяг для ляльки</p> <p>Дидактичне забезпечення: інструкції з ТБ при роботі з ножицями та голками</p>	3	
24-25	<p>Тема: Виконання технологічних операцій: поєднання елементів тулуба та одягу</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити будову тулуба ляльки-мотанки та етапи виготовлення виробу.</p> <p>Зміст практичної роботи: поєднання елементів тулуба та одягу</p> <p>Матеріально-технічне забезпечення: нитки, ножиці, стрічки</p> <p>Дидактичне забезпечення: інструкції з ТБ при роботі з ножицями</p>	2	
26-27	<p>Тема: Виконання технологічних операцій: виготовлення намиста для ляльки-мотанки</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення значення намиста як оберегу та історичні відомості про нього</p> <p>Зміст практичної роботи: виготовлення намиста для ляльки-мотанки</p>	2	

	<p>Матеріально-технічне забезпечення: бісер різних кольорів та розмірів, дріт або волосінь для бісеру, ножиці</p> <p>Дидактичне забезпечення: інструкції з ТБ при роботі з ножицями</p>		
28-29	<p>Тема: Виконання технологічних операцій: виготовлення віночка для ляльки-мотанки</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити значення віночка та його історію.</p> <p>Зміст практичної роботи: виготовлення віночка для ляльки-мотанки.</p> <p>Матеріально-технічне забезпечення: стрічки різних кольорів, бісер, нитки, голки, ножиці</p> <p>Дидактичне забезпечення: інструкції з ТБ при роботі з ножицями та голками</p>	2	
30-31	<p>Тема: Виконання технологічних операцій: поєднання всіх елементів та остаточне оздоблення ляльки-мотанки</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторення історії ляльки-мотанки та її видів</p> <p>Зміст практичної роботи: поєднання всіх елементів та остаточне оздоблення виробу.</p> <p>Матеріально-технічне забезпечення: ножиці, нитки, голки, стрічки</p> <p>Дидактичне забезпечення: інструкції з ТБ при роботі з ножицями та голками</p>	2	
32	<p>IV. Заключний етап</p> <p>Тема: Здійснення економічної оцінки виготовленого виробу</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити етапи виготовлення виробу</p>	1	

	<p>Зміст практичної роботи: визначення економічної оцінки вартості виробу</p> <p>Дидактичне забезпечення: картки для розрахунків</p>		
33	<p>Тема: Оформлення проєктної документації</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити етапи роботи над проєктом.</p> <p>Зміст практичної роботи: оформлення проєктної документації.</p> <p>Дидактичне забезпечення: бланки документації</p>	1	
34	<p>Тема: Презентація та оцінка проєктної діяльності</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити інформацію про історію ляльки-мотанки</p> <p>Зміст практичної роботи: презентування виробу та виставка робіт</p> <p>Дидактичне забезпечення: презентація «Лялька-мотанка»</p>	1	
35	<p>Тема: Узагальнення та систематизація знань учнів з вивченої теми</p> <p>Зміст навчального матеріалу для повторення (актуалізації): повторити отримані раніше знання з даної теми (подача матеріалу відбувається за технологією веб-квест)</p> <p>Дидактичне забезпечення: веб-сайт</p>	1	

Додаток Д

План-конспект уроку на тему «Різновиди оберегів та їх історія»

ТЕМА: Різновиди оберегів та їх історія

МЕТА: знаннєвий компонент: дати початкове уявлення про обереги; забезпечити засвоєння особливостей різновидів оберегів;

діяльнісний компонент: удосконалювати вміння визначати технологію виготовлення та оздоблення виробів; удосконалювати навички роботи з комп'ютером та програмою для створення презентацій; формувати вміння працювати з ресурсами Інтернет;

ціннісний: формувати шанобливе ставлення до традицій свого народу та творчості народних майстрів.

КЛАС: 10

ДИДАКТИЧНІ ЗАСОБИ: веб-сайт, форма для заповнення онлайн-презентації, відео «Народні обереги. Історія виникнення»

ТИП УРОКУ: урок засвоєння нових знань

ХІД ТА ЗМІСТ ЗАНЯТТЯ

I. Організація початку уроку. Метод – бесіда, 1 хв

- Доброго дня. Рада вас всіх бачити сьогодні.
- Хто сьогодні відсутній?
- Чи готові ви до цікавого уроку?

II. Підготовчий етап.

1. Актуалізація опорних знань. Метод – усне опитування, 3 хв.

- А чи знаєте ви, що таке оберег?
- Для чого потрібні обереги?
- Які види оберегів вам знайомі?
- Чи є у вас або у вашій родині оберег?
- Чи хотіли б ви виготовити оберег власними руками?

2. Повідомлення теми та мети уроку. Метод – розповідь, 2 хв.

- Тема нашого уроку – різновиди оберегів та їх історія. Сьогодні наше завдання дослідити обереги та їх історію, а також створити презентацію до нашого дослідження та презентувати її. А урок у нас буде не звичайний, а за завданнями веб-квест.

- Обереги здавна існували в житті наших предків. Вони вірили в надзвичайні властивості предметів, їх магічну силу. Обереги мають свою цікаву історію, різні повір'я, традиції виготовлення та призначення. Тому досліджувати їх таємниці буде дуже цікаво.

3. Ознайомлення із завданнями. Метод – вступний інструктаж, 5 хв

- Як я вже говорила на початку уроку, ми будемо сьогодні з вами працювати за завданнями веб-квест, який має назву «Родинний оберіг лялька-мотанка». Перед вами на дошці відкритий сайт, на якому розміщені завдання.

- Під заголовком бачимо панель меню з назвами розділів веб-квесту, які ми повинні з вами пройти. Зліва знаходяться сторінки із завданнями до кожного розділу, які можна також відкрити і в самих розділах внизу сторінки. Справа знаходяться корисні посилання, з якими ви можете додатково ознайомитися. Вони містять цікаву інформацію з теми веб-квесту.

- Сьогодні ми будемо працювати над завданнями розділу «Різновиди оберегів». Давайте перейдемо на цей розділ і ознайомимось із завданням.

Колись дуже давно люди вірили, що певні предмети, символи, вишитий одяг приносить удачу, здоров'я, уберігає від зла та нещастя. Такі предмети називалися оберегами і створювалися власноруч, а потім передавалися від матері до дитини. Вони мають у собі безліч таємниць, які знає не кожен, адже разом з оберегами старші покоління передавали і таємниці їх створення. А чому все так таємно? - спитаєте ви. Бо для того, щоб річ була особливою, ніхто не має знати про неї до того, як вона буде готовою. Сьогодні ми з вами пізнаємо таємниці різних оберегів, що є частиною українського народу.

Завдання "Різновиди оберегів"

У зв'язку з тим, що обереги здавна займають важливе місце в житті українського народу, вирішено було створити музей оберегів та дослідити їхні

таємниці. Для цього було визначено певні групи, які будуть цим займатися і серед них обрали ваш клас для дослідження цієї теми. Дослідники мають знати історію оберегів та обрати експонати для музею.

Ваше завдання поділитися на групи, які мають досліджувати певні види оберегів. Кожна група має створити презентацію в якій будуть різні види експонатів, в залежності від обраної групи, та інформація про них (тобто зображення оберегів та коротенький текст). Кожен учасник групи має розповісти про свій експонат(або декілька) і показати їх на слайді. Також має бути зазначено технологію виготовлення даного предмету. Обов'язково в кінці слайду має бути ваше прізвище та ім'я.

Група 1 "Дослідники оберегів одягу та його елементів"

(сорочка, намисто, вінок, хустка)

Джерела дослідження:

№1 <http://kluby.if.ua/blog/view/oberegi-ukrayinskogo-narodu>

№2 <https://etnoxata.com.ua/statti/traditsiji/oberegi-jih-vidi-ta-rol-v-zhitti-ukrajintsiv/>

Група 2 "Дослідники хатніх оберегів"

(піч, скриня, покуття, лава, колиска, дідух)

Джерела дослідження:

№1 <https://ocnt.com.ua/xatni-oberegi-ukra%D1%97nciv/>

№2 <https://etnoxata.com.ua/statti/traditsiji/oberegi-jih-vidi-ta-rol-v-zhitti-ukrajintsiv/>

Група 3 "Дослідники цікавих оберегів"

(лялька-мотанка, витинанка, великодні яйця, підкова, хрест, віяло)

Джерела дослідження:

Лялька-мотанка <https://etnoxata.com.ua/statti/traditsiji/kukla-motanka-istorija-rojavlenija-i-traditsii-izgotovlenija/>

Витинанка https://pidru4niki.com/69275/kulturologiya/svyati_oberegi

Великодні яйця

<https://m.facebook.com/123598918223453/photos/a.123599888223356/86116782>

7799888/

Підкова <https://spadok.org.ua/davni-viruvannya/mahichnyu-zmist-pidkovy>

Хрест <https://etnoxata.com.ua/statti/traditsiji/oberegi-jih-vidi-ta-rol-v-zhitti-ukrajintsiv/>

Віяло <https://vseosvita.ua/library/oberehy-ikh-symvoly-viialo-vinochok-vyhotovlennia-oberehiv-viialo-vinychok-560956.html>

Інструкція до виконання:

Після поділу на групи ви маєте опрацювати джерела дослідження, з них взяти інформацію та розмістити її в онлайн презентацію, яка уже створена.

Інформацію потрібно розміщувати так: після слайду вашої групи натиснути на створення нового слайду, розмістити там зображення оберегу, про який ви будете розповідати, а також коротку інформацію, в кінці слайду написати своє прізвище та ім'я.

Презентація, яку ви повинні наповнити матеріалом знаходиться за посиланням Експонати для музею

III. Рольовий етап. Метод – практичний, 20 хв

1. Розподіл ролей. Метод – поточний інструктаж.

- Ви ознайомилися із завданнями кожної групи, а тепер пропоную вам розділитися на три групи:

- група 1 "Дослідники оберегів одягу та його елементів" до якої входять.....

- група 2 "Дослідники хатніх оберегів" в якій будуть...

- група 3 "Дослідники цікавих оберегів" і в ній будуть...

2. Робота над завданнями веб-квест. Метод – практичний.

Учні самостійно виконують завдання веб-квесту, допомагаючи один одному за потреби. Учитель контролює процес роботи, за потреби консультує учасників.

IV. Заключний етап.

1. Презентація робіт та їх оцінювання. Метод – перевірка завдань, 10 хв

Кожна група показує свою презентацію. Учасники групи розповідають кожен про свій об'єкт дослідження та показують створені слайди.

V. Підсумок уроку. Метод – бесіда, 4 хв

- Що нового ви дізналися?
- Які труднощі виникали у вас під час виконання завдань?
- Що вам вдавалося легко?
- Чи сподобалося вам працювати за завданнями веб-квесту?

Додаток Е

План-конспект уроку на тему «Історія ляльки-мотанки»

ТЕМА: Історія ляльки-мотанки

МЕТА: знаннєвий компонент: дати початкове уявлення про ляльку-мотанку; забезпечити засвоєння знань з історії виникнення ляльки-мотанки, традицій виготовлення, значення символіки;

діяльнісний компонент: продовжувати формувати вміння працювати з Інтернет ресурсами; удосконалювати навички роботи з комп'ютером та текстовим редактором;

ціннісний: зрозуміти важливість дотримання традицій під час створення ляльки-мотанки; формувати шанобливе ставлення до традицій рідного народу.

КЛАС: 10

ДИДАКТИЧНІ ЗАСОБИ: веб-сайт

ТИП УРОКУ: урок засвоєння нових знань

ХІД ТА ЗМІСТ ЗАНЯТТЯ

I. Організація початку уроку. Метод – бесіда, 2 хв.

- Доброго дня. Рада вас всіх бачити сьогодні.
- Хто сьогодні відсутній?
- Чи готові ви до продуктивної праці?

II. Підготовчий етап.

1. Актуалізація опорних знань. Метод – інтерактивний «Квітка», 7 хв.

- Давайте перевіримо як ви запам'ятали матеріал попереднього уроку.

Для цього пропоную вам відповісти на запитання, які написані на пелюстках квітки. (Пропоную кожній команді витягнути пелюстку і відповідає той з команди, хто знає)

Питання на пелюстках:

- Вишитий одяг, який здавна є оберегом українців? (вишиванка)
- Який головний убір захищав заміжню жінку? (хустка)

- Що таке коралі? (намисто)
- Зі скількох квіток плели вінок? (12)
- Невід’ємний атрибут української оселі, що є оберегом родини та сімейного вогнища? (піч)
- Кого вважали господарем та господинею оселі? (стіл та лаву)
- Обжинковий або зажинковий сніп з пучків жита, які ставлять на Різдво? (дідух)
- Який оберіг дому та родини супроводжував усі знакові події: хрещення, зустрічі та проводи гостей, весілля, похорон та інші? (рушник)
- Саморобна іграшка, яка була не тільки іграшкою, а й оберегом? (лялька-мотанка)

2. Повідомлення теми та мети уроку. Метод – розповідь, 1 хв

- Тема нашого уроку – історія ляльки-мотанки. Сьогодні ми з вами теж будемо працювати за завданнями веб-квест, дослідимо історію виникнення ляльки-мотанки, традиції її виготовлення та символіку, а також ви повинні будете написати статтю за результатами ваших досліджень та ознайомитися з матеріалами один одного.

3. Ознайомлення із завданнями. Метод – вступний інструктаж, 5 хв.

- Пропоную зайти на сайт веб-квесту та ознайомитися із завданням.

Одним з найдавніших оберегів є лялька-мотанка. Вона має свою історію, яка почалася близько 5 тисяч років тому і набуває зараз великої популярності. Лялька має безліч таємниць, які хочеться пізнати, адже в ній віковічні традиції і вірування, які передавалися з покоління в покоління, від матері до дитини.

Завдання "Історія ляльки-мотанки"

Після вашої роботи над експонатами для музею та ваших досконалих досліджень, вами зацікавилася редакція київської газети "День" і запропонувала вам написати статтю про історію ляльки-мотанки, адже це один із найцікавіших експонатів, представлених у вашому музеї.

Оскільки лялька-мотанка має безліч таємниць, то редакція пропонує розділитися вам на групи і спільно працювати над написанням статті.

Ваші ролі:

У кожній команді має бути декілька редакторів, один головний редактор і художній редактор. Редактори знаходять інформацію (розподіляючи між собою інформацію, яку потрібно розмістити в статті), потім головний редактор об'єднує знайдену інформацію в суцільний текст, спільно з усіма редакторами обирає заголовок статті, а художній редактор шукає ілюстрації до статті та красиво оформлює текст (тобто обирає шрифти, колір заголовка, можливо рамку). Цю статтю ви маєте написати у текстовому редакторі Word. В кінці статті обов'язково має бути зазначено хто працював над статтею і яку виконував роль (хто саме був головним редактором і т.д.) Стаття має бути завантажена на гугл-диск і в коментарях о цього завдання ви маєте скинути посилання на вашу статтю.

Стаття №1

Мають бути такі пункти:

- виникнення ляльки-мотанки;
- походження назви;
- чому лялька, а не кукла;
- традиції виготовлення.

Джерела:

<https://sites.google.com/site/lalkamotanka120/0-1-istoria-lalki-motanki>

<https://etnoxata.com.ua/statti/traditsiji/kukla-motanka-istorija-pojavlenija-i-traditsii-izgotovlenija/>

https://ua.igotoworld.com/ua/article/914_kukla-motanka.htm

Стаття №2

Мають бути такі пункти:

- символіка в ляльках-мотанках;
- значення кольорів;

Джерела:

<https://ocnt.com.ua/lyalka-motanka-tradici%D1%97-vidi-j-simvoli/>

Стаття №3

Мають бути такі пункти:

- цікаві відомості про ляльку-мотанку, описані в уривках з книги М.Грушевського " Дитина у звичаях і віруваннях українського народу" (розподілити текст і своїми словами сформулювати найцікавіше)

Джерела:

<https://sites.google.com/site/lalkamotanka120/0-1-istoria-lalki-motanki>

III. Рольовий етап. Метод – практичний, 20 хв.

1. Розподіл ролей. Метод – поточний інструктаж.

- На попередньому уроці ви працювали в командах, склад яких залишимо таким же, а роль в команді ви маєте розподілити за бажанням.

2. Робота над завданнями веб-квест. Метод – практичний.

Учні самостійно виконують завдання.

IV. Заключний етап.

1. Презентація робіт та їх оцінювання. Метод – перевірка завдань, 7 хв

Учні зачитують написані статті, показують їх оформлення. Дають власну оцінку щодо статей, написаних іншими командами та власною.

V. Підсумок уроку. Метод – бесіда, 3 хв

- Що вас найбільше зацікавило на уроці?

- Що для вас виявилось найважчим?

- Що було виконувати легко?

Додаток Ж

План-конспект уроку на тему «Види ляльки-мотанки»

ТЕМА: Види ляльки-мотанки

МЕТА: знаннєвий компонент: поглибити знання про ляльку-мотанку; забезпечити засвоєння знань про різновиди ляльки-мотанки та особливості їх створення;

діяльнісний компонент: удосконалювати навички роботи з Інтернет-ресурсами, комп'ютером та програми для створення брошур;

ціннісний: усвідомити цінність знання традицій створення ляльки-мотанки.

КЛАС: 10

ДИДАКТИЧНІ ЗАСОБИ: веб-сайт

ТИП УРОКУ: урок засвоєння нових знань

ХІД ТА ЗМІСТ ЗАНЯТТЯ

I. Організація початку уроку. Метод – бесіда, 1 хв.

- Доброго дня. Рада вас всіх бачити сьогодні.
- Хто сьогодні відсутній?

II. Підготовчий етап.

1. Актуалізація опорних знань. Метод – усне опитування, 3 хв.

- Поясніть походження назви лялька-мотанка? (назва ляльки - «мотанка» походить від поняття «мотати»)

- Чому саме лялька, а не кукла? (тому, що «куклой» наші предки називали жмут колосся, що лишався край поля та прикрашався стрічками та квітами)

- Які традиції виготовлення ляльки-мотанки ви запам'ятали?

2. Повідомлення теми та мети уроку. Метод – розповідь, 1 хв

- Тема нашого уроку – види ляльки-мотанки. Ми маємо з вами дізнатися які є види ляльки-мотанки, дослідити їх особливості виготовлення, знати їх призначення та створити брошуру до кожного виду. Кожна лялька є

особливою. Щоб підібрати правильно відповідно до ситуації ляльку, потрібно знати її види та призначення, тому давайте дослідимо їх.

3. Ознайомлення із завданнями. Метод – вступний інструктаж, 5 хв.

- Пропоную перейти на сайт і ознайомитися із завданнями веб-квесту.

Ляльки-мотанки бувають різних видів в залежності від їх призначення. Кожна лялька має свої магічні властивості: одна вбереже від зла, принесе удачу, інша вилікує, додасть сил та здоров'я, а деякі можуть принести добробут та остаток в дім. Кожна лялька-мотанка є особливою і неповторною, тому варто пізнати їх таємниці.

Завдання "Види ляльки мотанки"

Прочитавши ваші статті в газеті "День", вами зацікавилася одна відома маркетингова компанія, якій замовили зробити брошури ляльок-мотанок і вони вирішили взяти вас в ролі дизайнерів брошур.

Отже, кожен з вас має обрати собі вид ляльки-мотанки, про яку буде робити брошуру, зібрати інформацію і розмістити текст та картинці на брошурі.

Брошура має містити такі елементи:

- назву ляльки;
- зображення її;
- функції та призначення;
- спосіб виготовлення (коротко) або традиції пов'язані з виготовленням;
- в кінці має бути зазначений автор.

Створити брошуру можна в онлайн-середовищі Canva або ж в програмі Microsoft Office Publisher яка є на комп'ютері. Після створення брошур ми їх роздрукуємо і ви маєте їх презентувати іншим.

Види ляльок-мотанок:

- Кувадки
- Пеленашки
- Лялька-багаторучка (десятиручка)
- Лялечка-круп'яничка (зерновушка)

- Берегиня
- Мати з дитиною
- Нерозлучники
- Весільна(наречена)
- Лялька-мотанка
- Коляда
- Веснянка
- Подорожниця
- Желанниця
- Солом'яна лялька

Порада: щоб не витратити багато часу на знаходження інформації, читайте лише те, що потрібно саме вам.

Джерела:

№1 <https://uamodna.com/articles/vygotovlennya-lyaljky-motanky/>

№2 <http://www.myshared.ru/slide/1220524/>

№3 <https://www.azhurshop.com.ua/motanka-vydy-znachennya-ua>

№4 <https://sites.google.com/site/lalkamotanka919/riznovidi-lalok-motanok>

III. Рольовий етап. Метод – практичний, 20 хв.

1. Розподіл ролей. Метод – поточний інструктаж.

Кожен учень обирає собі вид ляльки-мотанки за яким буде створювати брошуру.

2. Робота над завданнями веб-квест. Метод – практичний.

Учні самостійно працюють над завданнями.

IV. Заключний етап.

1. Презентація робіт та їх оцінювання. Метод – перевірка завдань, 7 хв

Учні показують брошури та висловлюють свою оцінку щодо створених брошур.

V. Підсумок уроку. Метод – бесіда, 3 хв.

- Що цікавого ви дізналися на уроці?
- Що для вас було важким?

- Що вдалося з легкістю?
- Який вид ляльок-мотанок вам найбільше сподобався?