

УЧИТЕЛЬ – УЧИТЕЛЕВІ. МЕТОДИЧНА МОЗАІКА



*Скрижинська Олена Вікторівна,
учитель української мови та літератури
Чернігівської ЗОШ I-III ст. № 3
Чернігівської міської ради, старший учитель*

СУЧАСНІ ДИДАКТИЧНІ ІНСТРУМЕНТИ ЯК СПОСІБ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

*Те, що я чую, я забуваю.
Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю.
Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти.
Конфуцій*

Процес навчання потребує напруженої розумової роботи дитини та її власної активності в цьому процесі. Мало пояснити, розповісти, продемонструвати. Справжнього результату можна досягти лише за допомогою інтерактивного навчання.

На уроках літератури нові технології навчання спрямовані на розвиток у здобувачів освіти здатності бачити проблеми, виявляти суперечності, висувати гіпотези, оригінальні ідеї, аналізувати, інтегрувати, трансформувати та синтезувати інформацію, здійснювати пошук, дослідницьку діяльність.

Сьогодні учні вільно користуються сучасними інформаційними технологіями. Це спрощує для них процес пошуку інформації, обробки та надання її в різних презентативних формах, тому використання в проєктній діяльності учнів комп'ютера як інструменту творчої діяльності сприяє досягненню кількох цілей:

- підвищення мотивації до самонавчання;
- формування нових компетенцій;
- реалізація креативного потенціалу;
- підвищення особистісної самооцінки;
- розвиток незатребуваних в освітньому процесі особистісних якостей.

Забезпечити різнобічний розвиток особистості в процесі її навчання можливо за умови забезпечення інтересу до цього процесу. Отже, сучасному педагогові потрібно організовувати процес вивчення предмета в такий спосіб, щоб формувати компетентність учня та постійно підтримувати в нього бажання пізнавати нове. У вирішенні цих завдань серед великого загалу сучасних методів і технологій навчання вагоме місце посідають проєктні технології та *вебквест* як її складова частина, особливо у процесі формування Нової української школи.

Зацікавленість цією технологією зумовлює актуальність дослідження, мета якого полягає в з'ясуванні методології використання *вебквесту* під час вивчення окремих розділів програми або конкретних творів на уроках української літератури, формування відповідних умінь та навичок здобувачів освіти.

Що ж таке *вебквест* та яка мета застосування цієї технології?

Ще одна технологія, яка може розглядатися як складова проєктної роботи.

Вебквест, за визначенням Берні Доджа, — це діяльність, орієнтована на дослідження, яка допомагає здобувачам освіти вчитися шляхом збору, аналізу та оцінки інформації з вебсайтів, визначених викладачами.

Освітній *вебквест* – це сайт в інтернеті, з яким працюють учні, розв'язуючи ту чи іншу навчальну задачу.

Отже, *вебквест* розглядаємо як роботу з чітким розподілом ролей всіх учасників; як пошукову діяльність за одним або кількома маршрутами, які ведуть до певних цілей; як проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету; як приклад організації інтерактивного освітнього середовища; як одну з найбільш ефективних моделей використання інтернету в освітньому процесі.

Перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності, що має сприяти розвитку критичного й творчого мислення дитини. Із цією метою вчителі вже давно використовують проєктну технологію, залучаючи ресурси мережі «Інтернет». Але велика кількість інформації в мережі та її якість не тільки не спрощують процес роботи над проєктом, але й ускладнюють його. Одне з можливих рішень проблеми – це *технологія вебквесту*.

Розробниками *вебквесту* як навчального завдання є Берні Додж, професор освітніх технологій Університету Сан-Дієго і Том Марч (США) 1995 р. Сьогодні ця

технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання інтернету на уроках та в позаурочний час.

Загалом *квест* (від англ. *Quest* – пошук, пошуки пригод) трактується як аматорське спортивне/інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених завдань. Науковці-методисти та вчителі-практики розглядають *квест* (вебквест) насамперед як різновид навчальних ігор, застосування яких забезпечує формування різних компетенцій учнів та суттєво підвищує пізнавальний інтерес. Так, Т. Бондаренко трактує *вебквест* як технологію та засіб активізації самостійної діяльності учнів, тобто як «сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої здобувач освіти здійснює пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою. Методологічною основою *вебквесту* є активне навчання, що створює передумови для перетворення нової інформації, яку одержують учні, в нові знання, котрі вони можуть використовувати».

І. Сокол на основі аналізу особливостей організації навчання здобувачів освіти доходить висновку, що *квест* – це ігрова технологія, під час реалізації якої впроваджуються різні методики. Ця навчальна технологія має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, визначені правила та реалізується з метою підвищення якості навчання учнів XXI століття. Науковцем запропоновано поширену класифікацію *квестів*.

Подібні думки висловлює О. Харіна, трактуючи *квест* (вебквест) як педагогічну технологію. Дослідницею запропоновано класифікацію видів завдань для *квестів* із літератури:

- інтерв'ю (із письменником, із героєм, із літературним критиком, режисером кінофільму, сценаристом, художником, композитором тощо);
- реклама (збирання матеріалу для подальшого створення рекламного ролика про особистість письменника та його художній твір, із метою зацікавлення майбутнього читача);
- історична довідка (дослідження певної інформації для поглибленого осмислення літературного твору);
- переконливий *вебквест* (учні повинні створити такий продукт, який зможе переконати будь-кого у своїй доцільності завдяки зібраним аргументам, що свідчать на користь персонажа (позитивного, негативного), письменника й критика (двобій митців слова за майстерність));
- класифікаційний *вебквест* (створення продукту в заданому форматі, розгорнута класифікація родів, жанрів, літературних героїв, перелік засобів художньої виразності, сюжетних і позасюжетних елементів тощо);

- журналістське розслідування (об'єктивний виклад думок і фактів щодо обраної проблеми).

Такі різновиди завдань свідчать про те, що йдеться насамперед про створення продукту навчальної діяльності під час реалізації освітнього проєкту.

О. Ільченко, доводячи доцільність використання *вебквестів*, наголошує, що в ході пошуку учні мають опрацювати інформацію для розв'язання завдання, оформити результати й представити їх, отже, результатом проведення *вебквесту* має бути представлений загалу певний продукт діяльності – проєкт.

О. Мішагіна розуміє *квест* як вид інноваційного навчання з елементами традиційного виду навчання (проблемного), у якому використовуються методи стимулювання засобами рольової гри, та зазначає, що *квест* “можна розглядати як форму організації навчання; при цьому змагання можуть бути різних видів, форм та типів”.

Л. Гарбовська та ін. також розглядають *квест* як різновид форм організації навчання.

У ході таких занять педагог використовує такі дидактичні ігри: головоломки, ребуси, «крокодил», анаграми, викреслювання зайвого, шифрування, збирання предметів, створення за зразком, представлення за обмежений час результатів дослідницької роботи у вигляді виступу, презентації, стінгазети, брошури, запитання-відповідь, розв'язування завдань, «ключове слово», скласти пазл.

На думку педагога, основна ідея *квесту* – розвиток навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси, увага учня, його емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу.

Л. Гарбовська та ін. також розглядають *квест* як різновид форм організації навчання.

Вебквест у навчанні

- ***Вебквест*** – це формат уроку, орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету.

- ***Вебквест*** – це дидактична структура, у рамках якої вчитель удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності й визначає її час.

Переваги технології вебквесту в навчанні: дає змогу перевірити та закріпити на практиці теоретичні знання (практико зорієнтований метод пізнання); забезпечує продуктивний зв'язок теорії та практики в процесі навчання; учень набуває життєвий досвід; відбувається формування вмінь та навичок, які в подальшому позитивно впливатимуть на його життєдіяльність; має інтегрований характер; стимулює уяву та творчу активність учнів; сприяє розвитку соціальної, інформаційної компетентності учнів, індивідуалізації навчання, актуалізації особистісних знань і вмінь, наявних у

кожного школяра та формування нових, диференціації вибору власного ритму діяльності та основних способів досягнення мети, розвитку критичного мислення та формування самооцінки, формуванню системи самоаналізу та відкриття нових індивідуальних можливостей; перебування в ситуації успіху – мотиваційного складника саморозвитку особистості.

За тривалістю *вебквести* поділяються на **короткострокові** (спрямовані на набуття нових знань і здійснення їх інтеграції з наявними знаннями учня. Робота над ними може займати від одного до трьох сеансів) та **довгострокові** (спрямовані на розширення й уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим *вебквестом* здобувач освіти повинен уміти вести глибокий аналіз отриманих знань, трансформувати їх, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити конкретні завдання для роботи над темою. Робота над довгостроковим *вебквестом* може тривати від одного тижня до місяця (максимум двох)).

Алгоритм проектування та структура вебквесту, вимоги до його окремих елементів

Алгоритм проектування *вебквесту* складається з таких кроків:

1. Вибір теми. Тема вебквесту повинна відповідати вимогам програми та державного стандарту й дає змогу ефективно використовувати ресурси інтернета. Зміст теми має передбачати можливість поглиблення знань із предмета або придбання нових знань.

2. Визначення основних понять з теми. Укладання глосарію або хмари слів. Цей крок спрямований на визначення ключових точок, які в подальшому ви зможете використовувати для підготування завдань.

3. Цілепокладання. У ході визначення мети й завдань *вебквесту* орієнтиром повинні служити освітні стандарти (предметні, міжпредметні й особистісні результати). Для визначення й формулювання завдань слід використовувати таксономію Блума.

Для того, щоб *квест* був належно підготовлений та відповідав освітній меті, учитель повинен чітко продумати його структуру, продумати вимоги до його елементів. Робота із запровадження веб-квесту має такі складові:

Вступна частина, де чітко описані головні ролі учасників або подано сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту.

Центральне завдання, яке зрозуміле, цікаве й здійсненне. Чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи (наприклад, подана система запитань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку потрібно розв'язати, визначена позиція, яка має бути захищена, або вказаний інший вид діяльності,

спрямований на опрацювання й представлення результатів, виходячи із зібраної інформації).

Список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео- та аудіоносіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в інтернеті, адреси вебсайтів із теми), необхідних для виконання завдання. Цей список повинен бути анотований.

Опис процедури роботи, яку самостійно виконуватиме кожний учасник квесту.

Опис критеріїв та параметрів **оцінки вебквесту**. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які виконуватимуться в ході **вебквесту**.

Керівництво до дій – як організувати й представити зібрану інформацію, яке може бути представлено у вигляді конкретних питань, які організують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями щодо використання електронних джерел та ін.).

Висновок – аналіз досвіду, набутого учасниками під час самостійної роботи над **вебквестом**. Іноді корисно у висновку ставити риторичні запитання, що мотивують учнів до продовження своїх досліджень.

Як створити вебквест

- **Крок 1:** Визначте тему.
- **Крок 2:** Виберіть сайт.
- **Крок 3:** Виконайте завдання
 - ✓ у вигляді презентації;
 - ✓ у вигляді тексту;
 - ✓ візуального матеріалу.
- **Крок 4:** Придумайте систему оцінювання.
- **Крок 5:** Знайдіть джерела інформації, якими користуватимуться учні для пошуку відповідей.
- **Крок 6:** За орієнтовним планом зібрану інформацію розмістіть на сайті.

Залежно від мети та прогнозованих результатів, учитель обирає вид завдань для **квесту**.

Очікувані результати

Підвищення впевненості кожного учасника, його самореалізація й рефлексія стають можливими через проживання ситуації успіху, через усвідомлення своїх можливостей. Участь у **вебквесті** сприяє усвідомленню учнями значимості як індивідуальної, так і колективної роботи для одержання результату, розвитку комунікативності, дослідницьких умінь (аналізувати проблемну ситуацію, виявляти проблему, добирати необхідну інформацію, будувати гіпотези), що стають основою таких компетенцій, як:

- 1) використання інформаційних технологій для розв'язання професійних завдань;
- 2) самонавчання й самоорганізація;
- 3) робота в команді;
- 4) уміння знаходити кілька способів виходу з проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір.

Наведемо приклад з реалізації технології *вебквесту* під час вивчення повісті В. Нестайка «Тореадори з Васюківки».

Орієнтовний опис освітнього вебквесту

Автор: Скрижинська Олена Вікторівна, учитель української мови й літератури Чернігівської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 3.

Навчальний предмет: українська література (В. Нестайко «Тореадори з Васюківки»), українська мова (Лексикологія. Фразеологія).

Вікова категорія учнів, клас (чи можливе використання іншими учнями за наявності доповнень) – 6 клас.

Назва вебквесту: «У гостях Яви та Павлуші».

Характеристика основної ідеї, покладеної в основу *квесту*: аналітичне дослідження та журналістське розслідування (за класифікацією О. Харіна).

Тривалість вебквесту – 2 тижні.

Коротка анотація (технічна карта вебквесту) *квесту* містить опис наповнення сторінок сайту, на якому розміщено безпосередньо сам *квест*.

Реалізацію технології *вебквесту* починаємо з того, що необхідно анонсувати його проходження до того, як почнеться вивчення відповідних тем на уроці. Тому мета вчителя полягає в поширенні інформації, здатної зацікавити здобувачів освіти у виконанні завдань *вебквесту*.

Наприклад, була роздрукована та роздана учням листівка із поясненнями, як саме можна долучитися до *квесту*, які передбачено завдання під час проходження кожної станції, що за часом і темою відповідає уроку за календарним планом.

Шановні шестикласники!

Ми починаємо з Вами вивчати творчість В. Нестайка й розглянемо його твір «Тореадори з Васюківки». Ви познайомитесь із головними героями повісті – Явою та Павлушею, та пригодами, які з ними відбуваються.

Аби робота була цікавою, пропоную Вам узяти участь у вебквесті, що допоможе краще підготуватися до уроків, у ході захопливої подорожі випробувати свої здібності, збагатити знання, набутти досвіду.

Як долучитися до вебквесту?

Методичні поради:

1. Саме покликання набираємо не в пошуковому рядку, а у верхньому адресному рядку (коротке покликання - <https://bit.ly/2XimuPL> або <https://cutt.ly/98sd8>, повне покликання - <https://sites.google.com/view/svitlohor> (це всі покликання на один і той же сайт).
2. Перейдіть за поданим покликанням або скористайтесь QR-кодом.



Мал. 1

3. Складові вебквесту:
 - а) Головна сторінка (після ознайомлення з цією сторінкою Ви заповнюєте Google-форму, зареєструвавшись на проходження вебквесту);
 - б) Сторінка «Мапа подорожі», де за допомогою інтерактивного зображення Ви можете переходити на певні сторінки;
 - в) 6 сторінок самого вебквесту (на кожній сторінці ви виконуєте завдання, керуючись інструкціями);
 - г) Сторінка «Запитання» (указана електронна пошта вчителя, якщо у Вас виникатимуть запитання);
 - д) Сторінка «Про автора вебквесту».
4. Проходження вебквесту розраховано на чітке виконання завдань у чітко відведений час.

Опис виконання завдань вебквесту та час проходження станцій відповідно до теми уроку:

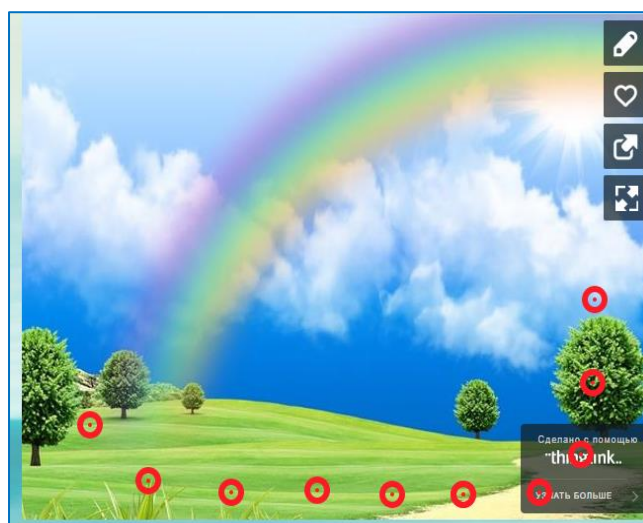
Презентуємо систему уроків з української літератури в 6 класі, побудованих із застосуванням технології вебквесту, який відбувається в такій послідовності:

- I. Ознайомлення з Головною сторінкою та сторінкою «Мапа подорожі».

Випереджувальне завдання до першого уроку з теми. На цьому етапі відбувається ознайомлення зі структурою *вебквесту*, мапою подорожі (інтерактивним зображенням із покликаннями на станції) та реєстрація учасників.



Мал. 2

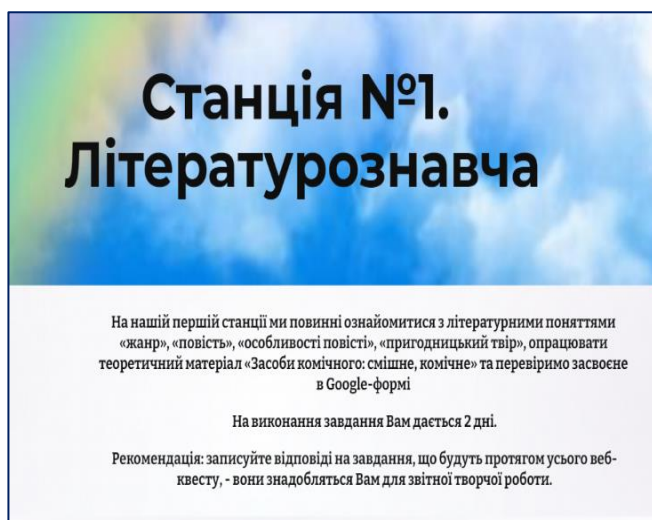


Мал. 3

II. Станція №1. Літературознавча (не пізніше 27.02).

Проходження цієї станції передує уроку №1. «Всеволод Нестайко – визнаний у світі український дитячий письменник. «Тореадори з Васюківки». Пригодницький захоплюючий сюжет твору, мрія і дійсність, смішне, комічне, романтичне у творі. ТЛ: повість, пригодницький твір» (28.02).

На першому уроці ми починаємо знайомитися з творчістю В. Нестайка, у ході уроку вивчаємо теорію літератури.



Мал. 4

На цьому етапі використовуємо матеріал, який учні самостійно опрацьовували, проходячи станцію № 1 «Літературознавча».

Завдання *вебквесту* на цьому етапі – ознайомитися з літературними поняттями «жанр», «повість», «особливості повісті», «пригодницький твір», опрацювати теоретичний матеріал «Засоби комічного: смішне, комічне» та дати відповіді в Google-формі.

Мал. 5

Паралельно відповіді на завдання цього етапу записуються в зошиті, що допомагає здобувачам освіти бути підготовленими до уроку й мати змогу відповідати на запитання вчителя.

Оскільки виконання цього завдання передбачає пошук відповідної інформації в мережі «Інтернет», відповіді повинні бути чіткими й конкретними. Завдання вчителя полягає в спрямуванні учнів до засвоєння теоретичного матеріалу. Для цього використовується ресурс Thinglink.com з активними мітками-покликаннями до необхідної інформації.

**Станція №2.
Мовознавці**

Словникова робота
Пояснити значення слів з тексту:

авантюрист -	буцегарня -	вишкварки -
гангстери -	знайдібда -	катастрофа -
клуна -	контрибуція -	онуча -
плахта -	скриня -	сюрприз -
тореадор -	убоїще -	шмаркатий -

Для того, щоб витлумачити подані слова, скористайтеся інтерактивним зображенням із посиланнями
На виконання завдання - 1 день

Мал. 6

III. Станція №2 «Мовознавча» (01.03 – 02.03).

Станція №3 «Літературна читальня» (не пізніше 04.03).

Проходження наступних етапів *вебквесту* приурочено до уроку №2 «Всеволод Нестайко. «Тореадори з Васюківки». Пригодницький захоплюючий сюжет твору, мрія і дійсність, смішне, комічне, романтичне у творі» (05.03).

Мал. 7

На етапі роботи з текстом повісті постає необхідність провести словникову роботу й пояснити значення деяких слів. Учням було задано виконати завдання *вебквесту* станції №2 «Мовознавча».

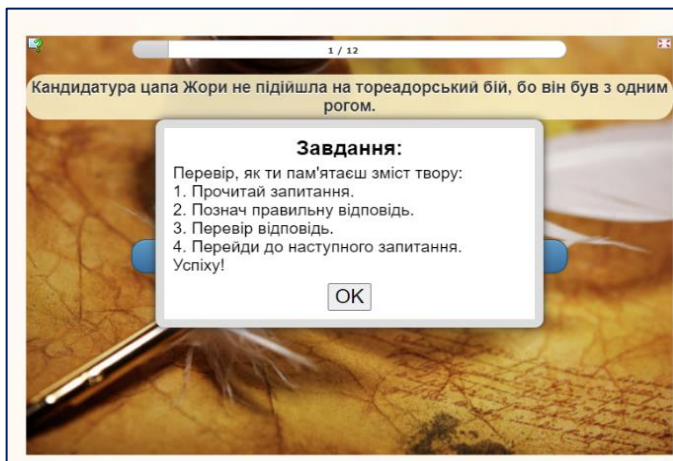
Для того, щоб витлумачити подані слова, необхідно скористатися інтерактивним зображенням із покликаннями, тож на уроці саме здобувачі освіти



проводять словникову роботу й пояснюють значення слів. На зображенні зроблено інтерактивні покликання на всі слова, крім одного. Діти повинні визначити:

- ~ Якого саме слова немає в словничку? Чому саме? (Знайдибіда)
- ~ Як би ви пояснили значення цього слова?

Під час проходження станції №3 «Літературна вітальня» учні виконують вправи на онлайн-сервісі LearningApps, який дозволяє через інтерактивні вправи перевірити знання тексту повісті. У кінці кожної вправи захований вираз, який здобувач освіти записує до Google-форми, підтверджуючи успішне проходження вебквесту.



Мал. 8



Мал. 9

1. Вправа «Правда чи брехня» на сервісі LearningApps передбачає відповіді "ТАК" або "НІ" відповідно до тих подій, які вказані.

- 1) Хлопці хотіли прорити метро під клунею. (Ні)
- 2) За проїзд у метро хлопці збиралися брати п'ять копійок з учительки української мови. (Ні)
- 3) Дідусь у покарання примусив хлопців закопувати метро назад. (Так)
- 4) Зробити підводний човен хлопці вирішили з плоскодонки. (Так)
- 5) Щоб витягти цуценя з криниці, хлопці принесли мотузку з дому. (Ні)
- 6) Кандидатура цапа Жори не підійшла на тореадорський бій, бо він був з одним рогом. (Ні)
- 7) Хлопці шукали порятунку від Контрибуції в калабані. (Так)
- 8) Павлусь дружив з Явою ще з першого класу. (Ні)
- 9) Сестра Яви не вимовляла літеру «Л». (Ні)
- 10) Театр хлопці організували разом з учителькою Галиною Сидорівною. (Так)
- 11) Ява з Яришкою найчастіше сварилися через велосипед. (Так)
- 12) Думаючи, що вмирає, Ява подарував Яришці свій магнітофон. (Ні)

Зворотній зв'язок: зашифрована фраза – «Коли людина сміється, вона зла не робить».

2. Вправа «Літературні асоціації» – це пара слів, поєднаних між собою за змістом.

Зворотній зв'язок: зашифрована фраза – «Кожна пригода – до мужності дорога»

На уроці використовуємо вправи з онлайн-сервісу LearningApps під час опрацювання змісту повісті.

IV. Станція №4 «У художній майстерні» (05.03 – 06.03)

Урок №3 «Всеволод Нестайко. «Тореадори з Васюківки». Образи Яви Реня та Павлуші Завгороднього» (07.03)

На уроці «Всеволод Нестайко. «Тореадори з Васюківки». Образи Яви Реня та

ПОРТРЕТ ЯВИ РЕНЯ

ПОРТРЕТ ПАВЛУШИ ЗАВГОРОДНЬОГО

Портрет Яви:

Портрет Павлуші:

Користуючись інструкцією, збережіть Google-малюнок на Google-диску й випишіть з тексту портретну характеристику наших головних героїв, заповнивши відповідні квадратики. Після роботи відправте вчителю на перевірку.

Мал. 10

ПОРТРЕТ ЯВИ РЕНЯ

ПОРТРЕТ ПАВЛУШИ ЗАВГОРОДНЬОГО

Індивідуальна характеристика:

Індивідуальна характеристика:

Спільна характеристика:

Висновок:

Заповніть Google-малюнок і надішліть учителю на перевірку

Мал. 11

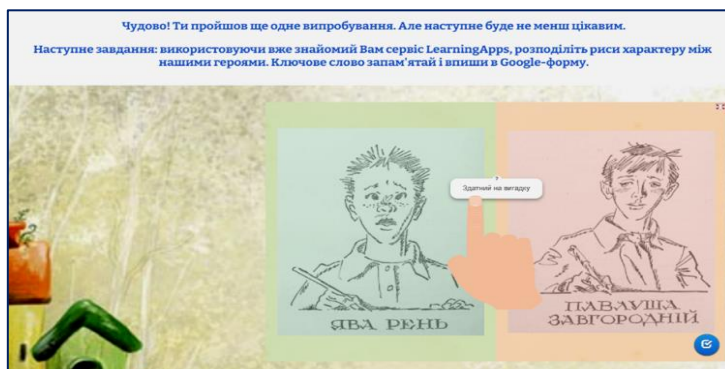
Павлуші Завгороднього». Учні працюють над презентацією образів Яви та Павлуші та використовують матеріали *вебквесту*.

Спочатку обговорюють виписані портрети в парах, а потім презентують свої відповіді.

А також здобувачі освіти проводять порівняльну характеристику, використовуючи виконане завдання *вебквесту*.

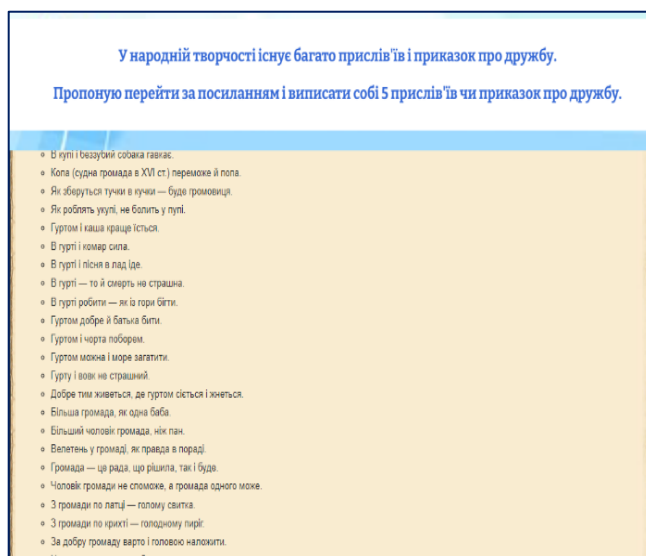
На етапі закріплення матеріалу можна використати завдання на онлайн-сервісі LearningApps, де необхідно розподілити риси характеру між нашими героями. Назвати ключове слово (при проходженні квесту слово записується в Google-форму).

Мал. 12



V. Станція №5 «Дружба» (не пізніше 09.03) розрахована на перехід до уроку №4 «Всеволод Нестайко. «Тореадори з Васюківки». Проблеми у творі» (12.03).

Виконати дослідницьке завдання: зачитати заповіт дружби від Всеволода Нестайка, виписати 5 прислів'їв чи приказок про дружбу й дати відповіді в Google-формі.



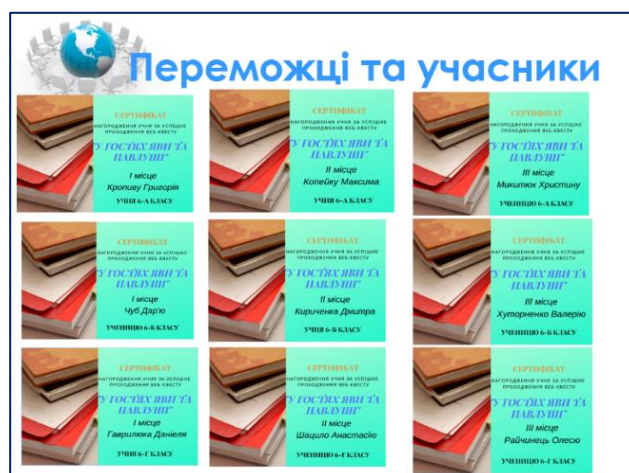
Мал. 13

VI. Станція №6 «Творча» (закінчити роботу до 13.03) – Урок №5 «Урок мовленнєвого розвитку №3. Всеволод Нестайко. «Тореадори з Васюківки». Характеристика улюбленого героя» (14.03).

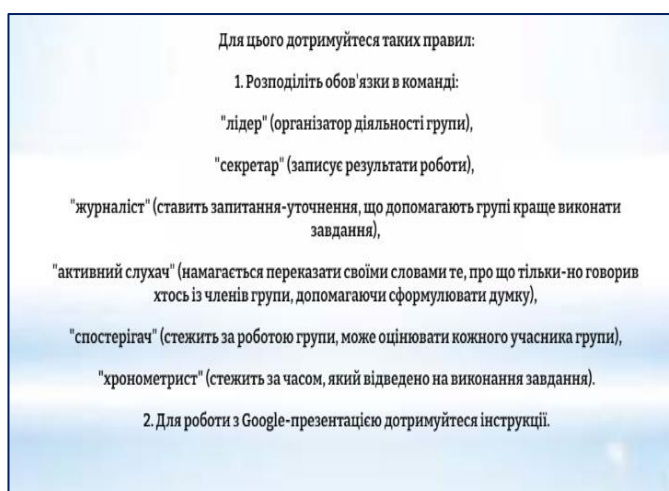
На попередньому уроці учні отримали завдання – пройти останню станцію №6 «Творча». Це своєрідне підбиття підсумків: завершення проходження *квесту* та визначення переможців. Але цей етап передбачає підбиття підсумків роботи за повістю В. Нестайка «Тореадори з Васюківки» й містить творчий елемент. Це колективна робота (можлива й індивідуальна), яка надає змогу співпрацювати і, водночас, сприяє формуванню самостійності мислення, розвитку мовлення та інших індивідуальних здібностей учнів, підвищенню якості знань, умінь та навичок.



Мал. 14



Мал. 15



Мал. 16

Презентації робіт учнів.

VII. Підбиття підсумків та визначення переможців.

Під час проходження станцій вебквесту учасники заповнювали Google-форми, у яких була продумана система оцінювання відповідей. Саме на основі цих результатів підбиваємо підсумки й визначаємо переможців вебквесту.

За допомогою сервісу [Canva.com](https://www.canva.com) генеруємо сертифікати переможців та учасників та нагороджуємо.

У чому перевага використання форми вебквесту перед стандартним уроком під час вивчення обраної теми? Перевага у використанні ігрових моментів, у ході яких учні засвоюють навчальний матеріал, підвищенні мотивації учнів, формуванні інтересу до теми, реалізації індивідуального підходу до навчання, адже кожна дитина має змогу виконати завдання самостійно чи в групі, закріпити матеріал вдома.