



ВЕБ-КВЕСТ: СУТНІСТЬ, ІНСТРУМЕНТИ РОЗРОБКИ, ШЛЯХИ ЗАСТОСУВАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

У статті визначено сутність понять «квест», «веб-квест». Наведено приклади веб-інструментів розробки веб-квесту та окреслено шляхи його застосування в освітньому процесі. Запропоновано алгоритм розробки веб-квесту на основі Google Maps.

Ключові слова: квест, веб-квест, веб-інструменти, Google Maps, Google Forms.

В умовах дистанційного й змішаного форматів здобуття освіти гостро постає проблема активізації когнітивної й емоційно-вольової сфери учнів під час синхронного та асинхронного навчання. В нагоді стають різноманітні цифрові освітні ресурси та он-лайн інструменти, які сприяють інтерактивній взаємодії учасників освітнього процесу та вдосконаленню навичок навчання впродовж життя.

За останні кілька років науково-педагогічними й педагогічними працівниками накопичено значний досвід застосування в освітньому процесі різноманітних шляхів формування компетентностей здобувачів освіти за допомогою веб-інструментів. Дослідженню окресленої проблеми присвячено наукові пошуки зарубіжних (Д. Пейнтер (D. Painter), П. Валіатан (P. Valiathan), Е. Розетт (A. Rossett), Р. Воган Фразе (R. Vaughan Frazze), Р. Шанк (R. Schank) та ін.) та українських (Л. Гаврілова, І. Гладій, Л. Голодюк, І. Гулівата, О. Барна, С. Буртовий, Г. Іванченко, О. Кривонос, О. Кузьміна, Л. Ліщинська, С. Мерінова, В. Мізюк, Н. Морзе, А. Олешко, О. Пасічник, К. Румянцева, Г. Скрипка, Л. Ткаченко, О. Хмельницька, С. Шклярський, С. Яременко та ін.) вчених. Здобутками цих науковців є висвітлення питань, пов'язаних з вивченням особливостей адаптації різних навчальних методів в умовах застосування інформаційно-комунікаційних технологій навчання.

Мета статті – дослідження веб-інструментів розробки навчального методу веб-квест та визначення шляхів його застосування в освітньому процесі.

Квест (з англ. quest – подорож, пошук пригод) – ігровий навчальний метод. Його зміст полягає в послідовному виконанні гравцями/командами гравців заздалегідь підготовлених завдань, об'єднаних однією навчальною темою/проблемою. Зазвичай реквізитом квесту є мапа, на якій відмічені «зупинки» із завданнями, логічно-



послідовне виконання яких приводить до «скарбу».

Веб-квест – цифровий формат квесту, що складається з кількох, пов'язаних єдиною сюжетною лінією, розділів («зупинок»), насичених посиланнями на різні цифрові освітні ресурси. Умовним «скарбом» веб-квесту може бути слово-ключ (закодоване слово). Щоб його знайти, учні повинні виконати всі завдання на кожній із «зупинок» гри. В разі вірного виконання завдання, учні отримують літеру. Зібравши літери з усіх «зупинок», вони мають скласти їх у слово-ключ.

Веб-квест може бути організований у змагальному та в незмагальному форматі. В першому випадку, слово-ключ учні мають надіслати педагогу, наприклад, за допомогою Google Forms (Google Форм) <https://docs.google.com/forms/u/0/>, див. рис. 1.

Рис. 1. Приклад Google Форми веб-квесту

За результатами опитування вчитель визначає переможців – учнів, які вірно виконали всі завдання веб-квесту та зібраних літер вірно склали слово-ключ. Як створити Google Форму для збору слів-ключів, зазначено в інструкції (<http://surl.li/bwini>).

Якщо веб-квест організовується в незмагальному форматі, тоді створення слова-ключа є необов'язковим, а останньою «зупинкою»



гри може бути один із способів колективного представлення результатів проходження веб-квесту: Google Slides (Google Презентації) <https://docs.google.com/presentation/u/0/>, Google Docs (Google Документи) <https://docs.google.com/document/u/0/>, спільна хмаринка слів Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>), онлайнвова дошка (наприклад, Padlet <https://uk.padlet.com/>, Jamboard <https://jamboard.google.com/>, Lino it <https://en.linoit.com/>) із закріпленою на ній інформацією від учнів у текстовому, графічному, аудіо, фото чи відео форматі тощо.

Для розробки веб-квесту за основу може слугувати веб-сайт, Google Maps, Google Slides, інтерактивний плакат, чи, навіть, онлайнвова дошка. Зокрема, Google Maps (Google Мапи) – це безкоштовний картографічний веб-сервіс, який надає можливість користувачам створювати власні мапи з мітками, в які можна інтегрувати посилання на Інтернет-джерело, текст з завданням, зображення, аудіо чи відео. Приклад розробленого авторського веб-квесту «Видатні українці» (<http://surl.li/bwirh>) див. на рис.2.

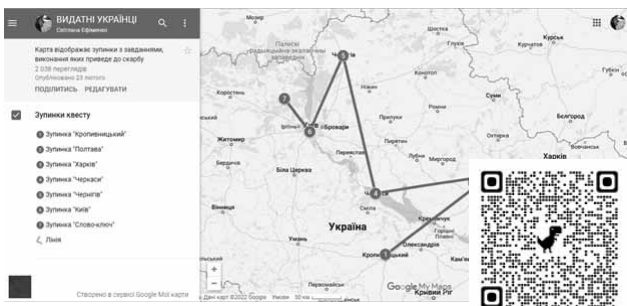
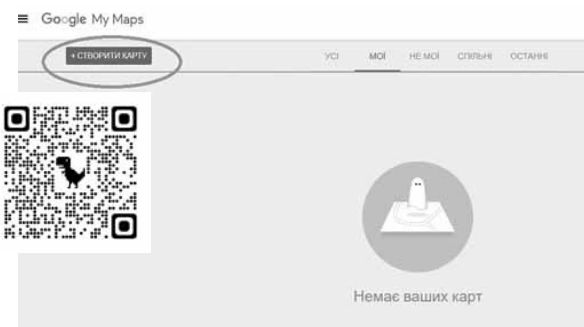


Рис.2. Скриншот авторського веб-квесту «Видатні українці»

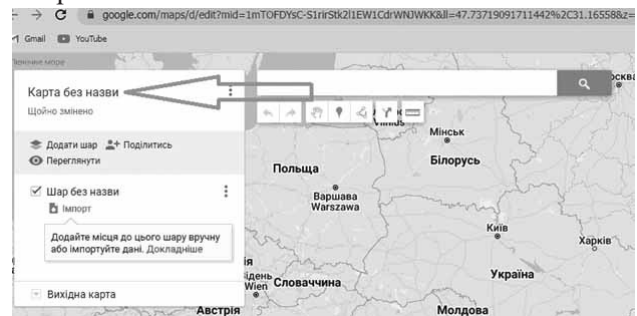
Веб-квест на основі Google Maps можна створювати й проходити як на ПК/ноутбуці, так і на смартфоні. Пропонуємо розглянути алгоритм розробки веб-квесту на основі Google Maps.

1. Перейдіть за посиланням <https://www.google.com/mymaps/?hl=uk> та натисніть на кнопку «Створити карту».

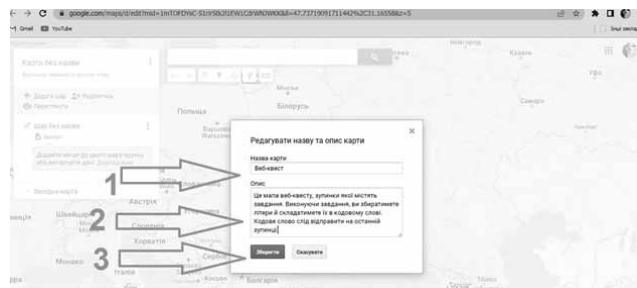


2. Визначте, з мапою яких масштабів Ви хочете працювати: світових чи окремого населеного пункту. Якщо прокрутити ролик мишки в напрямку до себе, мапа збільшиться до світових масштабів, а якщо в напрямку від себе – до масштабів окремого населеного пункту. Таким чином, зупинки веб-квесту Ви можете розміщувати як на окремих материках, біля назв країн, так і межах мапи України біля назв населених пунктів чи вулиць в межах населеного пункту.

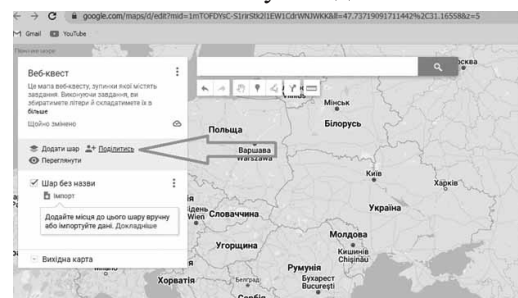
3. Дайте назву мапі веб-квесту. Для цього у верхньому лівому кутку Google Maps натисніть на «Карта без назви»:



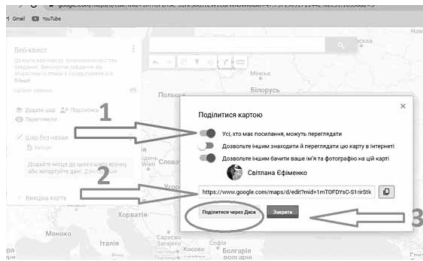
4. У віконечку, що відкриється, замість слів «Карта без назви» впишіть назву мапи веб-квесту, наприклад таким чином: «Веб-квест». У полі «Опис» зробіть короткий опис мапи веб-квесту та натисніть на кнопку «Зберегти»:



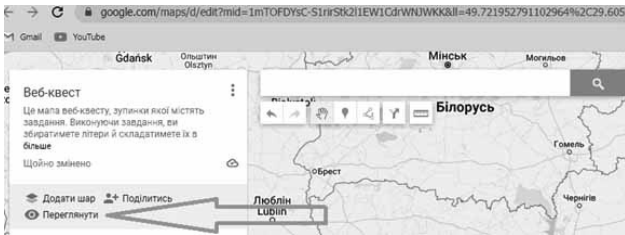
5. Натисніть на кнопку «Поділитись»:



6. У вікні, що з'явиться, встановіть перемикач в положення «Усі, хто має посилання», можуть переглядати» у праве положення. Скопіюйте посилання на Вашу мапу веб-квесту в режимі редагування, щоб швидко можна було за цим посиланням відкривати мапу й вносити зміни. Натисніть на кнопку «Закрити». Натиснувши на кнопку «Поділитись через Диск» та додавши користувачів, Ви можете працювати в команді:



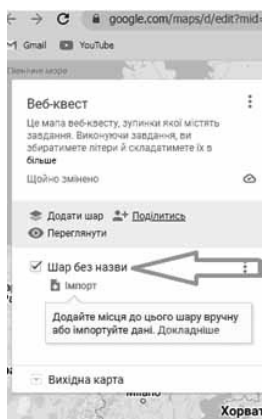
7. Натисніть на кнопку «Переглянути»:



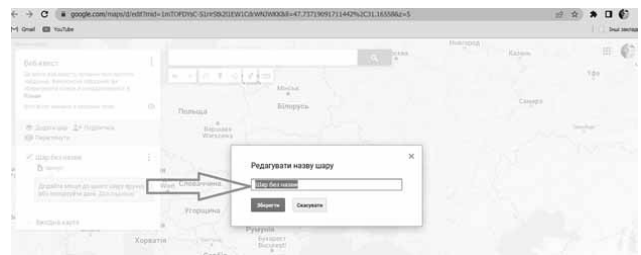
8. У додатковій вкладці, що з'явиться, Ви маєте можливість переглянути свою мапу в режимі перегляду. Саме в цій вкладці Вам слід скопіювати посилання на Вашу мапу веб-квесту або ж згенерувати QR-код, щоб ділитись ним з учнями:



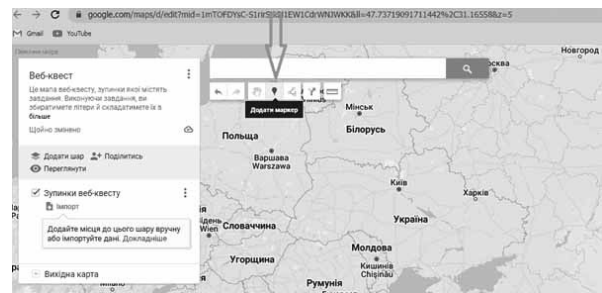
9. Поверніться до вкладки мапи веб-квесту в режимі редагування та натисніть на «Шар без назви» в меню ліворуч:



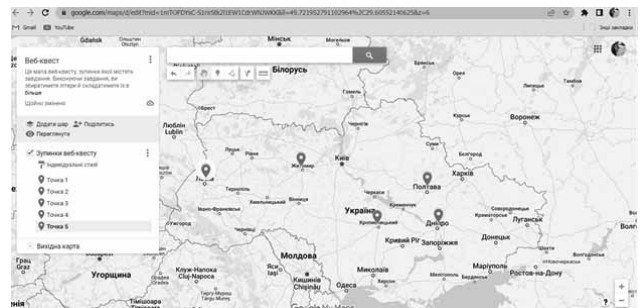
10. У віконці, що з'явиться, замість слів «Шар без назви» впишіть назву сукупності зупинок веб-квесту, наприклад, наступним чином: «Зупинки веб-квесту» або «Геокешінг» та натисніть на кнопку «Зберегти»:



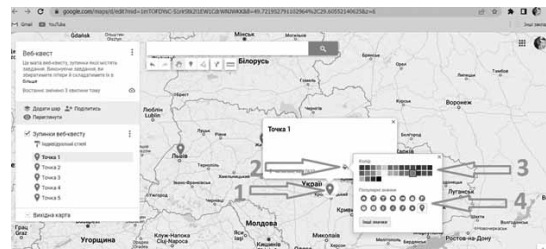
11. Оберіть інструмент «Додати маркер» для розміщення міток (зупинок) веб-квесту.



12. Один раз натискайте на цей інструмент та один раз – в потрібному місці мапи. Таким чином, щоразу, перш ніж поставити чергову мітку, слід натиснути на інструмент «Додати маркер». Проставляйте мітки (зупинки) веб-квесту в потрібній для Вас послідовності:



13. Ви можете надати міткам (зупинкам) мапи веб-квесту індивідуального стилю: кольору та значка. Для цього Ви маєте натиснути на мітці, у віконці мітки обрати інструмент «Стиль», а потім обрати з палітри колір та значок мітки:

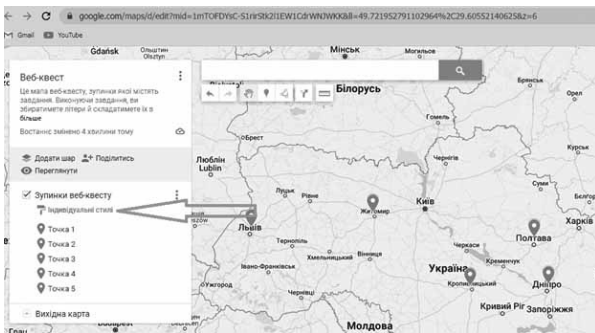


14. Також Ви можете проставити нумерацію на мітках (зупинках) мапи веб-квесту. Для цього в меню ліворуч слід натиснути на інструмент «Індивідуальні стилі». У віконці, що з'явиться, ще раз натиснути на «Індивідуальні стилі» та



ПІСЛЯДИПЛОМНА ПЕДАГОГІЧНА ОСВІТА

в списку обрати «Послідовність чисел». Таким чином, Ваші мітки (зупинки) пронумеруються:

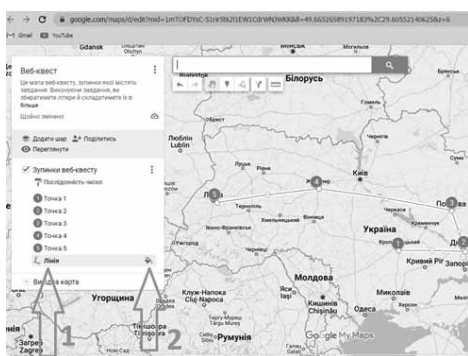


Якщо Ви хочете змінити місце розташування мітки, Ви можете натиснути на мітці та перетягнути її в потрібне місце. Видалити мітку можна, натиснувши на ній, та, у віконці, що з'явиться, обравши інструмент «Кошик».

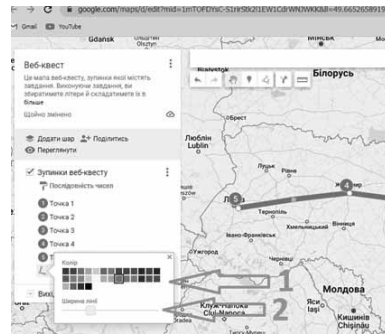
15. Оберіть інструмент «Накреслити лінію» для того, щоб з'єднати лінією зупинки. Натиснувши на цей інструмент, з переліку в меню оберіть «Додати лінію або фігуру». Щоб з'єднати мітки (зупинки) веб-квесту лінією, слід один раз натиснути лівою кнопкою мишки біля першої зупинки, потім потягнути лінію до другої зупинки, натиснути та тягнути лінію до наступної зупинки. На останній зупинці натиснути лівою кнопкою миші двічі, щоб закріпити лінію:



16. Якщо бажаєте змінити товщину лінії та її колір, підведіть курсор мишки до слова «Лінія» в меню ліворуч. З'явиться інструмент «Стилі». Натисніть на цей інструмент:



17. Оберіть з палітри кольорів необхідний колір, а за допомогою повзунка – необхідну товщину лінії:

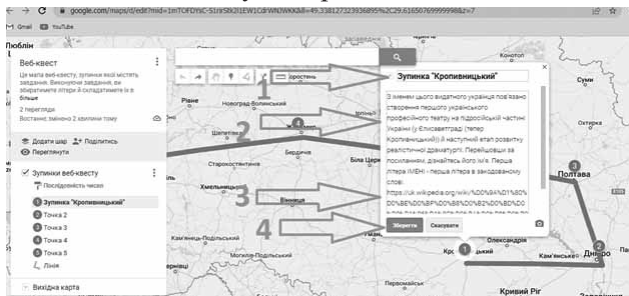


Якщо Ви хочете змінити місце розташування частини лінії, Ви можете натиснути на ній та перетягнути її окремий елемент в потрібне місце.

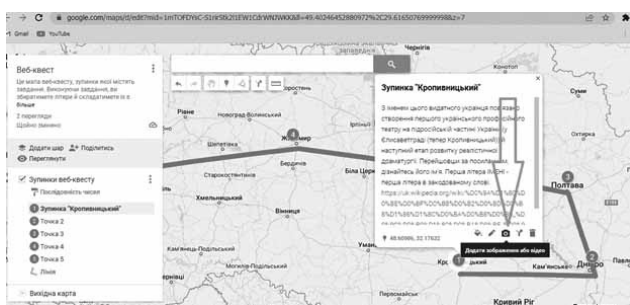
18. Натисніть на першій зупинці. У віконці, що з'явиться, оберіть інструмент «Редагувати», щоб віконце стало активним:



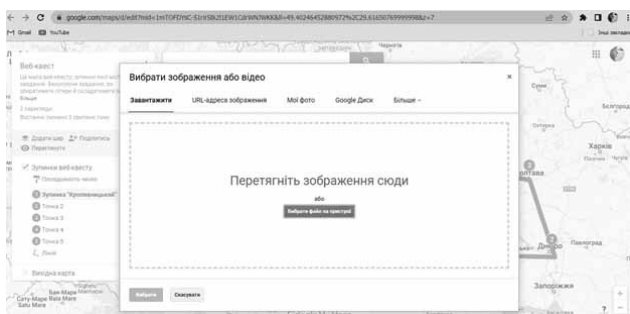
19. У віконці замість слова «Точка 1» впишіть назву першої зупинки. У полі під назвою зазначте завдання першої зупинки та додайте до завдання посилання на освітній цифровий ресурс, який мають опрацювати учні (стаття з Вікіпедії <https://uk.wikipedia.org>, відеоролик з відеохостингу YouTube <https://www.youtube.com>, пазли, створенні за допомогою онлайн-інструменту <https://www.jigsawplanet.com>, вправа, розроблена в сервісі <https://learningapps.org> тощо). Посилання потрібно додавати безпосередньо в текст завдання через праву кнопку миші, обравши в контекстному меню опцію «Вставити». Після внесених змін натисніть на кнопку «Зберегти»:



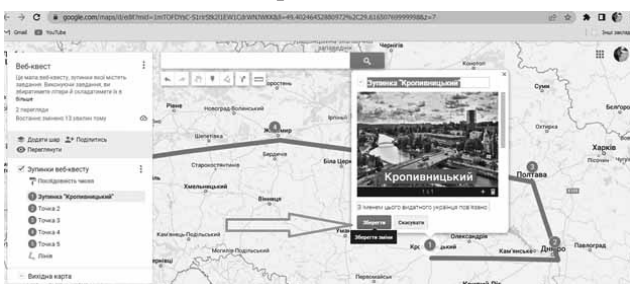
20. У віконці мітки (зупинки) веб-квесту оберіть інструмент «Додати зображення або відео» та натисніть на нього:



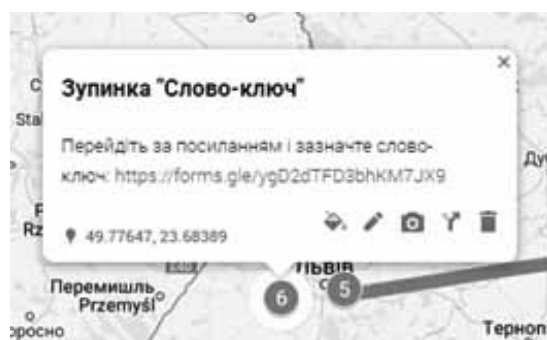
21. У віконці, що з'явиться, оберіть спосіб завантаження картинку у зупинку веб-квесту. Наприклад, якщо картинкою має бути ребус, згенерований у он-лайнному інструменті <http://rebus1.com/ua> та завантажений на Ваш пристрій, то й завантажувати його у зупинку слід за допомогою центральної кнопки «Вибрати файл на пристрої». Якщо необхідної картинки немає ні на пристрої, ні на Google Диску, Ви можете натиснути на кнопку «Більше» та обрати опцію «Пошук зображень Google» або ж додати картинку через URL-адресу зображення:



22. Після завантаження зображення натисніть на кнопку «Зберегти». На цю кнопку потрібно натискати щоразу як Ви вносите зміни у зміст мапи веб-квесту. А сама мапа автоматично зберігається на Вашому Google Диску. Тому Ви її завжди можете змінити, доопрацювати, вдосконалити.



23. Таким чином Ви отримуєте веб-квест із необхідною кількістю зупинок. Скільки зупинок – стільки літер має бути у слові-ключі. Виконуючи завдання на зупинках веб-квесту, учні збирають ці літери та складають їх у слово-ключ. Останню – додаткову зупинку веб-квесту можна створити для презентації учнями нових компетентностей, здобутих ними під час проходження веб-квесту або ж для збору слів-ключів. Наприклад, назва додаткової зупинки може бути «Зупинка «Слово-ключ»» або «Зупинка «Google Slides»». В ній має бути зазначене завдання для учнів та посилання на Google Форму (спільну Google Презентацію чи он-лайнкову дошку):



Веб-квест, розроблений на основі Google Maps, – чудовий цифровий освітній ресурс, який може бути розроблений як учителем для учнів, так і учнями в командній роботі. Веб-квест сприяє формуванню предметних та ключових компетентностей учнів, а також спільних для ключових компетентностей умінь: працювати в команді, знаходити шлях вирішення проблеми, мислити творчо й критично.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Головата А.І. Моя Україна. Веб-квест. URL: <https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1k6cPf2pLEUE76bLoFWMtJfiOx-FxpoD&ll=51.839986688427956%2C30.48318311875002&z=6>
2. Єфіменко С.М. Видатні українці. Веб-квест. URL: <https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1cLkXKvkTP9yGJHqUHyrzvWJBHn5JGoKW&ll=50.0958596090092%2C33.06605214999999&z=8>
3. My Maps Help. URL: https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=en&%3Bref_topic=3188329