

### Активізація пізнавальної діяльності учнів старшої школи засобами веб-квестів у навчанні вишивки бісером

**Анотація.** У статті йдеться про можливість застосування технології веб-квесту в навчанні технологій вишивання бісером учнів старшої школи. Встановлено, що веб-квест потребує ретельної підготовки з усвідомленням ролі учасників (учнів і вчителя) та розподілом їхніх обов'язків для досягнення максимальної ефективності. Пізнавальна діяльність учня зосереджується на формулюванні відомих умов завдання, визначенні й пошуку необхідних і невідомих відомостей; аналізі, обробці, узагальненні, обговоренні виявленої інформації; вирішенні наскільки з урахуванням знайдених відомостей вирішено проблему; узагальненні одержаної інформації та оформленні результатів роботи.

**Ключові слова:** технологія вишивання бісером, веб-квест, Інтернет-ресурси, пізнавальна діяльність учнів, презентації.

**Abstract.** The article talks about the possibility of using the web-quest technology in teaching high school students bead embroidery techniques. It was established that the web-quest requires careful preparation with awareness of the role of the participants (students and teacher) and the distribution of their responsibilities in order to achieve maximum efficiency. The student's cognitive activity focuses on formulating the known conditions of the task, determining and searching for necessary and unknown information; analysis, processing, summary, discussion of the revealed information; deciding to what extent the problem is solved taking into account the information found; generalization of the received information and design of work results.

**Keywords:** bead embroidery technology, web quest, Internet resources, students' cognitive activity, presentations.

**Постановка проблеми.** Нові орієнтири на компетентнісний та особистісно-діяльнісний підхід в навчанні технологій декоративно-вжиткового мистецтва в старшій школі вимагають застосування нових технологій освітньої діяльності.

В організації навчальної діяльності учнів старшої школи під час опанування технології вишивання бісером необхідно акцентувати увагу на важливість задоволення їхніх пізнавальних, соціальних, психологічних потреб, що можуть бути зреалізовані у колективному мотивованому навчанні та спілкуванні. Розуміння важливості напрацювання технологій і методики активного колективного навчання, актуальності та складності цієї проблеми спонукає нас до пошуку інтерактивних форм і методів навчання, однією з яких є квест як технологія використання інформаційних ресурсів Інтернету, ефективно запроваджується в навчанні різних предметів у закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО) [5-7].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Педагогічними дослідженнями обґрунтовано, що застосування можливостей мережних комп'ютерних сервісів і програм сприяє ефективності й зростанню якості освіти, розвитку мотивації учнів і вчителів. Так квест (від англ. guest – пошуки, adventure – пригода) – пригодницька гра, що вимагає від учасників рішення певних завдань для руху за сюжетом, маршрутом.

У педагогічній науці поняття «квест» визначається як технологія, метод чи форма організації дослідницької діяльності, для виконання якої вихованці здійснюють пошук інформації, аналізують, систематизують її та виконують певні завдання. Проблему створення та використання квестів в освітньому процесі вивчали як вітчизняні так і зарубіжні дослідники. Наприклад, роботи О. Сокол обґрунтовують поняття квесту як ігрової технології з чіткими дидактичними завданнями, правилами та сюжетом [4].

Викладач університету Сан-Дієго Берні Додж у 1995 р. вперше запропонував модель веб-квесту (web-quest). Нині вчителі практики стверджують, що веб-квести сприяють

здобуттю й систематизації інформації з мережі Інтернет учнями в навчанні технологій. Методика веб-квестів (web-quest) є однією з аналітичних методик навчання технологій у ЗЗСО з пошуку, аналізу, систематизації необхідної інформації та розв'язання визначених техніко-технологічних завдань.

Ученими визначено такі основні функції веб-квесту (табл. 1) [1; 2; 3; 6].

Таблиця 1

**Функції веб-квесту**

<b>Функція</b>	<b>Дефінітивний зміст функції</b>
<b>Інноваційна</b>	Новий спосіб роботи, оснований на ідеї конструктивізму, а саме формування власних знань з використанням різних джерел інформації, наприклад, за допомогою ресурсів Інтернету і з-за його меж, який містить елементи групового навчання.
<b>Розвивальна</b>	Розвиваються навички: спілкування, роботи в групі, вирішення проблем, критичного й творчого мислення, які стають важливішими, ніж подання й запам'ятовування учнями матеріалу.
<b>Дослідницька</b>	Учні досліджують важливі, проблемні питання, знаходять на них власні відповіді. Гарно спроектований веб-квест дозволяє учням працювати незалежно, а учителю здійснювати ефективне навчання.
<b>Інформаційна</b>	Веб-квест створюється для ефективного використання часу учня, для того щоб більше зосередитися на використанні інформації, ніж на її пошуку, а також для того, щоб підтримати мислення учня на рівні аналізу, синтезу й оцінки.
<b>Організаційна</b>	Перед учнями визначаються завдання, розв'язання яких потребує використання уяви та застосування навичок вирішення проблем. Немає наперед визначених відповідей, тому вони мають бути відкриті або створені. Учні використовують креативне мислення та навички вирішення проблем. Цей спосіб дає можливість учням знаходити інформацію умисним і контрольованим способом.

Заняття веб-квест потребує ретельної підготовки з усвідомленням ролі учасників (учнів і вчителя) та розподілом їхніх обов'язків для досягнення максимальної ефективності. Структуру веб-квесту учені подають етапною моделлю (табл. 2) [2; 4].

## Структура веб-квесту

Етап	Зміст етапу	Результат діяльності учня і вчителя
1. Вступ	Вихідна ситуація або завдання, терміни проведення.	Вчитель проводить підготовчу роботу, знайомить учнів із темою, формулює основну проблему. Завдання веб-квесту є окремими блоками питань з переліками адрес в Інтернеті, де можна одержати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відкритті сайту учень розумів принципи добору матеріалу й узагальнення опрацьованої інформації.
2. Посилання на ресурси мережі	Електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів.	Етап має значний розвивальний потенціал: у пошуку відповідей на визначені запитання удосконалюється критичне мислення, уміння порівнювати й аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно. Певне керування процесом з боку викладача може проводитися через надання списку запитань, поширення прикладів, схем.
3. Поетапний опис виконання завдання	Принципи обробки інформації, супровідні питання, причинно-наслідкові схеми, таблиці, діаграми, графіки тощо.	Етап оформлення результатів, у межах якого відбувається усвідомлення дослідження. Робота передбачає добір значущої інформації й представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру або фоторепортажу.
4. Висновки	Містять приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, зазначені шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і компетентностей.	Для обговорення результатів роботи можна провести конференцію з можливістю учнів демонструвати власну практичну доробку. Звіт веб-квесту може подаватись як: база даних; діалог, історія або приклад для вивчення; он-лайн документ з аналізом певної ситуації; повідомлення основних тез з власними тлумаченнями й міркуваннями; проведення псевдо-інтерв'ю з експертом упродовж заняття або публікація в мережі Інтернет. В учнів розвиваються відповідальність за виконану роботу, самокритика, взаємопідтримка й уміння виступати перед аудиторією. Можна практикувати розміщення результатів роботи в мережі Інтернет на спеціалізованих сайтах. Учні розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з аудиторією.

У веб-квесті учні мають можливість глибоко занурюватись у процес навчання, спрямовують свою пізнавальну й практичну діяльність на виконання визначеного завдання. За цих умов такого конструктивного підходу до навчання їхнє критичне мислення, конкурентоспроможність, комунікаційні та особистісні якості розвивається.

Обов'язковим для веб-квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів, що визначить критерії й умови завершального етапу - оцінювання. Критерії оцінки результатів учнівського веб-квесту можуть бути різними (за часом презентації,

оригінальністю, новаторством тощо). На цьому етапі підсумовується досвід, одержаний учнем при виконанні самостійної роботи за допомогою цієї технології. В окремих завданнях доречним є формулювання в заключній частині риторичних запитань для активізації пошукової роботи учнів.

Структура уроку-веб-квесту має традиційні складові: організаційна частина, мотивація навчальної діяльності, актуалізація опорних знань, виклад нового матеріалу за схемою: завдання-питання-робота з Інтернет-ресурсами-повернення до питання, аналіз отриманої інформації-перехід до наступного питання (рис. 2) [3].

### Вишивка бісером



### Виникнення бісеру

Бісер — один з найдивовижніших матеріалів для рукоділля: у ньому і загадковий блиск, і соковитість фарб, і чіткість ліній, і необмежені можливості творчого пошуку. Першими улюбленими прикрасами з бісеру стали намисти. Вони увійшли в численний ряд предметів, якими людина прикрашала себе в давнину. Вироби з бусинок, бісеру, всяких скелець, нанизаних на кінський волос, травинку, а пізніше нитку — вже в наш час — жилку, відомі з найдавніших часів. Батьківщиною бісеру вважається Стародавній Єгипет, де з непрозорого скла виготовляли великі намисти. Процес обробки скла удосконалювався, і намистини ставали все дрібніше і дрібніше. Так з'явився бісер. А саме слово «бісер» походить від арабського «бусра», що означає бусинки з отворами.

### Стародавні прикраси



### Різновиди бісеру

- Прозорий** — це бісер, виготовлений з повністю або ж частково прозорого матеріалу.
- Непрозорий** — бісер, виготовлений із непрозорого скла.
- Внутрішнє сріблення** — бісер виконаний з кольорового скла з посрібленою серединою, він має надзвичайний блиск.
- Прозорий бісер з «бензиновим» покриттям**. Його покриття нагадує переливи на бензиновій плівці.
- Прозорий з зафарбованою серединою** — пофарбований з середини бісер найрізноманітніших кольорів.
- Прозорий кольоровий бісер** з кольоровою серединою і блискучим покриттям.
- Металік** — непрозорий бісер з покриттям різних відтінків металу.
- Газурований непрозорий бісер** має широку колірну гаму, може бути матовим або блискучим.
- Гематитовий (графітовий) бісер** має темно-сірий колір з блиском, схожий на гематитовий камінь.

### Технологія вишивки бісером

- Для початку підберіть схему для вишивки, починати бажано з простих схем. Якщо ж у вас немає схеми для вишивки бісером, то можна скористатися звичайною схемою для вишивання;
- Підберіть канву для вишивання. Рекомендується канва Aida 14, тобто 55 клітин в 10 см;
- Промажте канву клеєм ПВА, розгладьте, а потім висушіть. Це дозволить бути міцнішою і жорсткішою, на ній буде зручніше вишивати, оскільки тканина не буде розшаровуватися по краях;
- Далі підберіть бісер відповідного розміру і кольору. Для вишивання картин зазвичай використовують бісер №10. Слід запам'ятати що розмір бісеру залежить від розміру канви, аналогічно канва має відповідати розміру бісеру. Якщо ж бісер буде менший то через нього буде видно канву, а якщо бісер буде більший, то ви не зможете вирівняти напрям бісеру;
- Вам будуть потрібні нитки №40 армовані. Якщо ж ви не маєте таких ниток, то ви можете навоєскувати наявні за допомогою свічки тощо. Нитка має бути такого самого кольору що й канва;
- Придбайте голку для бісеру №10, або №12. Вони тонші — це дозволить простіше нанизувати бісер;

### Вишивка бісером



Рис. 2. Елемент структури уроку-веб-квесту

У навчанні технології вишивання бісером учні ЗЗСО здійснюють проєктний веб-пошук моделей аналогів, обирають різні техніки вишивання, використовуючи соціальні мережі й сайти інтернету, мають можливість працювати в он-лайні в режимі відеоконференцій, створюють презентації й виконують вироби. В одержанні відповідей на визначені запитання досягається результат - вирішення вихідного завдання.

Педагог, використовуючи метод веб-квесту, активізує розумові здібності учнів через такі операції: порівняння, класифікація, індукування, дедукування, аналіз помилок, формування аргументів, абстрагування, аналіз поглядів, розвиває тему вивчення додатковою

інформацією, поглиблює знання учнів; стимулює групову активність і співпрацю.

Діяльність учня зосереджується на формулюванні відомих умов завдання, визначенні необхідних, але невідомих відомостей та їхньому пошуку; аналізі, обробці, узагальненні, обговоренні виявленої інформації; вирішенні наскільки з урахуванням знайдених відомостей вирішено проблему; узагальненні одержаної інформації та оформленні результатів роботи. Діяльність вчителя носить характер консультування й допомоги: надаються декілька посилань на бажані Інтернет-ресурси; виявляються акценти пошуку у проведенні веб-квесту; формулюються рекомендації для учнів (визначте ключові слова для пошуку; знайдіть необхідну інформацію в мережі Інтернет; проаналізуйте й обговоріть знайдену інформацію; за необхідності – відкоригуйте ключові слова та повторіть пошук; сформулюйте висновок і обговоріть його (чи одержані відповіді на всі підпитання? Якщо ні – повторіть ще один цикл пошуку й обробки інформації); наводяться культурні зразки, що є орієнтирами для порівняння та можуть визначати множину думок з проблеми; розробляються бланки з чітким формулюванням критеріїв оцінювання; контролюється пошуковий процес.

**Висновки.** Методика веб-квестів активізує освітній процес, сприяє підвищенню індивідуалізації навчання. Основними рисами технології веб-квесту є такі: ефективна модель використання Інтернету в освітньому процесі, проблемні завдання, для виконання яких використовуються інформаційні ресурси Інтернету; заняття орієнтовані на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на яких значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету; в межах цієї дидактичної структури вчитель скеровує пошукову діяльність учнів, задає їм параметри діяльності й визначає її структуру. Вчитель з джерела знань стає менеджером пошуку й обробки інформації учнями. Учні стають суб'єктами освітнього процесу – посилюється не лише їхня мотивація до процесу здобуття знань, але й відповідальність за результати власної діяльності та їх представлення (презентацію). Ця методика є сучасною та перспективною, має низку переваг, заслуговує на вивчення й широке впровадження в освітній процес.

#### Список використаних джерел:

1. Ільченко О.В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. URL: [http://ru.osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/)
2. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. 2012. Вип. 10. С. 138-143.
3. Миколайчук К.В., Гаркушевський В.С., Цвілик С.Д. Вивчення можливостей мультимедійних технологій профільного навчання у старшій школі. *Актуальні проблеми підготовки вчителя трудового навчання та технологій середньої школи: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр./ О.В. Марущак (гол.) та ін. Вінниця: ПП Балюк І.Б., 2019. Вип. 2. С.42-47.
4. Сокол О.М. Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2013. № 2(9). С. 28-30.
5. Цвілик С.Д., Чичирко О.Ю., Бойцова С.В. Особливості застосування веб-квестів у навчанні технологій учнів закладів загальної середньої освіти. *Сучасні технології підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр./ О.В. Марущак (гол.) та [ін.]. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі Поділля», 2020. Вип. 2. С. 146-151.
6. Hlukhaniuk V., Solovej V., Tsvilyk S., Shymkova I. STEAM education as a benchmark for innovative training of future teachers of labour training and technology. *Society. Integration. Education – SIE 2020*. URL: <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/view/5000>.
7. Iryna Shymkova, Svitlana Tsvilyk, Vitalii Hlukhaniuk, Viktor Solovej, Volodymyr Harkushevskiy USE OF Learning management system ILIAS in teaching technologies for intending teachers of secondary and vocational education. Rezekne: Rezeknes Tehnologiju akademija. 2021. Volume V. P. 470-482. <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/view/6313>.

