

**Міністерство освіти і науки України**  
**Рівненський державний гуманітарний університет**

**Музичук К. П.**

**МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ ЩОДО ВИКОНАННЯ ПРОЕКТНОГО  
ЗАВДАННЯ «СТВОРЕННЯ ВЕБ-КВЕСТУ»**

**Для студентів спеціальності 013«Початкова освіта» педагогічного  
факультету з дисципліни «Сучасні інформаційні технології навчання»**



**Рівне - 2020**

**УДК**  
**М 89**

*Рекомендовано до друку на засіданні кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету (протокол № 4 від 28 квітня 2020 р.)*

**Рецензенти:**

Музичук К. П.

Методичні вказівки щодо виконання проектного завдання «Створення Веб-квесту». Рівне: РДГУ, 2020. 35 с.

Робота призначена для методичного забезпечення курсу «Сучасні інформаційні технології навчання» для ведучих викладачів і студентів денної та заочної форм навчання педагогічного факультету Рівненського державного гуманітарного університету спеціальності 013 Початкова освіта. Розглянуті питання щодо виконання проектного завдання з дисципліни «Сучасні інформаційні технології навчання».

**УДК**  
**М 89**

©Музичук К. П., 2020 р.

©Рівненський державний гуманітарний університет, 2020 р.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
ОСНОВНІ ВІДОМОСТІ ПРО ТЕХНОЛОГІЮ ВЕБ-КВЕСТ .....	4
ВИБІР ТЕМИ, МЕТИ ВЕБ-КВЕСТУ .....	6
РОЗРОБКА ТА СТРУКТУРА ВЕБ-КВЕСТУ ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....	9
ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ НАД СТВОРЕННЯМ ВЕБ-КВЕСТУ СТУДЕНТАМИ АКАДЕМІЧНОЇ ГРУПИ.....	12
СТВОРЕННЯ GOOGLE САЙТУ .....	13
ПОРАДИ ЩОДО ОФОРМЛЕННЯ САЙТІВ.....	21
ОРГАНІЗАЦІЯ ВІДДАЛЕНОЇ РОБОТИ .....	23
ЗАХИСТ ПРОЕКТУ .....	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	27
ДОДАТКИ.....	28

## ВСТУП

Розвиток інформаційних технологій значно вплинув на сучасний освітній процес у закладах середньої освіти. Сьогодні вчитель повинен володіти не тільки методичними, педагогічними технологіями навчання, але і інформаційними. З цією метою у навчальні плани студентів спеціальності Початкова освіта ввели дисципліну «Сучасні інформаційні технології навчання».

Зміст курсу передбачає виконання різнотипних завдань, які ґрунтуються на індивідуальній і груповій роботі студентів. Розроблені методичні вказівки стосуються виконання проектного завдання окремими робочими групами. Тут описано правила роботи над проектом, зміст завдання, містяться інструкційні матеріали щодо використання технології розробки веб-сайтів, рекомендації для успішного захисту проекту.

Мета проекту – продемонструвати студентам технологію Веб-квест. Виконуючи це завдання, студенти ніби відчують себе в ролі учнів, які працюють над груповим проектом. Оскільки робота відбувається у командах. Технологія Веб-квест поєднує у собі проектну та ігрову технології навчання. Її часто використовують учителі у роботі з дітьми, оскільки вона допомагає розвинути пошукові вміння, креативність, творчий потенціал, вміння робити висновки. Крім цього це спосіб пояснити учням складний матеріал у нетрадиційній формі.

Створення Веб-квесту допомагає студентам засвоїти цю технологію та відчути себе не тільки у якості розробника, але і гравця. Практика використання такого способу організації навчальної діяльності студентів показує, що студенти:

- опановують проектну технологію навчання;
- набувають умінь, щодо визначення теми, мети проекту;
- критично оцінюють можливості кожного у групі;
- удосконалюють практику пошуку та підбору матеріалу до проекту;
- практикують віддалену командну роботу;
- вчаться ставити запитання;
- мають практику ораторського мовлення;
- набувають досвіду використання відкритих онлайн сервісів, зокрема сервісів Google;
- ростуть професійно.

## ОСНОВНІ ВІДОМОСТІ ПРО ТЕХНОЛОГІЮ ВЕБ-КВЕСТ

**Веб-квест** (Webquest) у педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет. [6]

Фактично – це є сайт в мережі Інтернет, що має свій специфічний контент навчально-розвивального характеру та ґрунтується на особливому алгоритмі роботи з ним: покрокове виконання завдань, щоб досягнути поставленої мети.

Уперше термін «Веб-квест» був запропонований в 1995 р. Берні Доджем, професором Університета Сан-Дієго (США). Автор розробив інноваційні додатки до Інтернет з метою інтеграції в навчальний процес для різних предметів і рівнів навчання. [4]

Технологія Веб-квест поєднує у собі елементи проектної та ігрової технологій навчання. [6] Проектна складова включає роботу учнів над вирішенням проблемних завдань шляхом проведення різних досліджень, опираючись на підказки, які лишив вчитель. Це, наприклад, перелік джерел звідки можна знайти відповідь; план виконання завдань. Робота може здійснювати як індивідуально так і командно. Завершивши дослідження результат оформлюється у певному вигляді і захищається перед учасниками веб-квесту. Ігрова складова – це сам квест, який і є грою, наприклад, естафетою, але змагання відбувається у мережі Інтернет. Тут чітко прописані правила гри, нагороди, які можна отримати, навіть можуть бути передбачені рівні гри. У кінці визначається переможець. Можна зустріти Веб-квести, які створені на основі ідеї пошуку скарбів.

Щодо класифікації, то Б. Додж виділив три принципа: [4, 5]

1. За тривалістю виконання: короткострокові (одне – три заняття) та довгострокові (триваліший час, наприклад, декілька місяців).

2. За предметним змістом: монопроекти (охоплює один навчальний предмет), міжпредметні Веб-квести.

3. За типом завдань, що виконують учні: переказ, компіляційні загадки, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові.

**Переказ** – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, оповідання.

**Планування та проектування** – розробка плану або проекту на основі заданих умов.

**Самопізнання** – будь-які аспекти дослідження особистості.

**Компіляція** – трансформація формату інформації, яка одержана з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.

**Творче завдання** – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика.

**Аналітичне завдання** – пошук та систематизація інформації.

**Детектив, головоломка, таємнича історія** – висновки на основі суперечливих фактів.

**Досягнення консенсусу** – спільне вироблення рішення з поставленої проблеми.

**Оцінка** – обґрунтування певної точки зору.

**Журналістське розслідування** – об'єктивний виклад інформації (розгляд думок і фактів).

**Переконання** – залучення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

**Наукові дослідження** – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн джерел.

Така технологія навчання досить часто застосовується у закладах середньої освіти для організації відкритих занять з предмету, під час вивчення теми, яка є учням складною для вивчення, організації позакласних заходів, наприклад, тематичних тижнів у школі. Крім цього таку технологію можна використати для проведення підвищення кваліфікації вчителів, де за успішне завершення завдань Веб-квесту буде видаватися сертифікат.

Використання технології Веб-квест сприяє розвитку таких умінь і навичок у учнів: [4, 5]

- використання ІКТ для розв'язання професійних задач (у тому числі для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерної презентації, Веб-квесту, флеш-роликів, баз даних та ін.);
- самостійне навчання та самореалізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- уміння знаходити різні способи розв'язання проблемної ситуації;
- визначення найбільш раціонального варіанту, обґрунтування свого вибору;
- навички публічного виступу (обов'язкове проведення попередніх захистів, захистів проектів з виступом авторів, з питаннями, дискусіями).

## ВИБІР ТЕМИ, МЕТИ ВЕБ-КВЕСТУ

Тема Веб-квесту повинна відповідати віку та інтересам його майбутніх учасників. Учасники Веб-квесту називаються гравцями і у нашому випадку – це будуть учні початкової школи. Вибір теми може бути здійснений за такими міркуваннями:

- Тема уроку з дисципліни курсу початкової школи. Ця тема повинна бути такою, що складно засвоюється учнями, коли її вивчають у традиційний спосіб. З переліком тем можна ознайомитися на сайті Міністерства освіти і науки України (<https://mon.gov.ua/>).
- Тема позакласного заходу (виховної години). План виховних годин традиційно розробляється вчителем на рік. Зразки доступні на освітніх ресурсах мережі Інтернет, наприклад, «Всеосвіта» (<https://vseosvita.ua/>), «На Урок» (<https://naurok.com.ua/>).
- Тематичний тиждень у школі. Наприклад, присвячений безпеці на дорозі, Дню Перемоги, цивільній безпеці. Такі Веб-квести, зазвичай передбачають участь усіх класів закладу середньої освіти і завдання розділяються на паралелі. Також Веб-квести подібної тематики можуть охоплювати усі школи регіону, області і навіть країни.

Веб-квест – це є проект, тому вибираючи тему варто керуватися рекомендаціями, які ставляться до вибору теми проекту. В першу чергу потрібно визначитися з проблемою дослідження. *Тема Веб-квесту буде відповідати проблемі дослідження.* Для цього рекомендується дати відповідь на ряд запитань:

- Якого предмету стосуватиметься Веб-квест?
- З якого предмету Ви хотіли б, щоб учні дізналися більше матеріалу (глибше вивчали предмет)?
- Які питання на даний час є актуальними?
- З якої теми у Вас є цікавий матеріал?
- Над якою темою учням буде цікаво працювати?

Звичайно вчителю у виборі теми для такого творчого завдання допомагає досвід і практика роботи з учнями початкової школи. *Потрібно пам'ятати, що технологія Веб-квест використовується, щоб допомогти учням засвоювати непростий матеріал курсу, таким чином мотивувати їх до навчання.*

**Мета** – це результат, якого сподіваються досягти наприкінці виконання завдань Веб-квесту. Щоб визначитися з метою, можна дати відповідь на запитання «Для чого учні виконують завдання Веб-квесту?»

Мета формулюється лаконічно, вона повинна точно виражати те основне, що намагається зробити учень в ході проекту. Формулюючи мету, не слід вживати слова «дослідження...», «вивчення...», оскільки вони вказують на засіб досягнення мети, а не на саму мету. *Поставленої мети обов'язково треба досягти.*

Відповідно до поставленої мети формулюють завдання проекту. Кожне завдання має формулюватися таким чином, аби було зрозуміло, як його вирішити. **Завдання Веб-квесту** – це ряд специфічних досягнень, спрямованих на розв'язання зазначених проблем.

Наприклад, нехай *темою Веб-квесту* є «Екологічні проблеми Рівненщини». *Його мета:* привернути увагу до негативних впливів людської діяльності на довкілля в регіоні; сприяти вирішенню місцевих екологічних проблем; виховувати бережливе ставлення до природи.

*Завдання цього Веб-квесту:*

1. Охарактеризувати сучасний екологічний стан природи.
2. Визначити вплив екологічного стану навколишнього природного середовища на здоров'я людини.
3. Знайти шляхи розв'язання цього впливу.

### **Приклади тем Веб-квестів**

**«Декларація прав людини – права та обов'язки кожного».** Мета проекту - розповісти учням про їхні права й свободи, визначені Конвенцією про права дитини; навчити правильно реалізовувати свої права; виховувати в учнів поважне ставлення до власної особистості та інших.

**«Національні символи України».** Мета проекту - ознайомити учнів із символами України; розвивати пізнавальні інтереси до вивчення традицій українського народу; виховувати любов до рідного краю.

**«Передамо нащадкам рідну мову».** Мета проекту - показати учням красу української мови, її багатство і велич. Розкрити значення рідної мови в житті кожного громадянина України. Пробуджувати бажання глибше вивчати українську мову. Виховувати любов до рідної землі, народу і його мови.



**«Цінуймо хліб».** Мета проекту - ознайомити учнів з обрядами та звичаями нашого народу, де окрасою є хліб, виховувати пошану до хліборобської праці, до найдорожчого, що є в людини – хліб.

**«Екологічні проблеми України».** Мета проекту - навчити учнів реально оцінювати екологічну ситуацію; виховувати шанобливе ставлення до всього живого, любов до рідного краю, пробуджувати пізнавальний інтерес, виховувати почуття відповідальності за збереження природи.

**«Хмарні сервіси».** Мета проекту – познайомити учасників з технологією Веб-квест; продемонструвати учасникам гри застосування різних онлайн інструментів; підвищити навички роботи з сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, мережею Інтернет тощо; підвищити знання про хмарні сервіси та технології.

**«Безпечний Інтернет».** Мета проекту – формування навичок безпечного використання Інтернету; розпізнавання та реагування на інтернет-загрози; підвищення рівня обізнаності дітей про найбільш актуальні інтернет-загрози.

**«Ми і безпека на дорозі».** Мета проекту – звернути увагу на важливість дотримання правил дорожнього руху; пригадати правила дорожнього руху.

**«Світ геометричних фігур».** Мета проекту – колективне створення портфоліо для геометричних фігур; удосконалити знання з теми «Геометричні тіла та їх властивості».

**«Світ музики навколо нас».** Мета проекту – формувати цілісне уявлення про світ музики та її вплив на людину.

**«А ми тую стрілецькую славу збережемо».** Мета проекту – познайомити з місцями стрілецької слави Івано-Франківська в контексті стрілецької музики.

## РОЗРОБКА ТА СТРУКТУРА ВЕБ-КВЕСТУ ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні або вчителі, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу.

Розглянемо структуру нашого Веб-квесту (рис. 1).

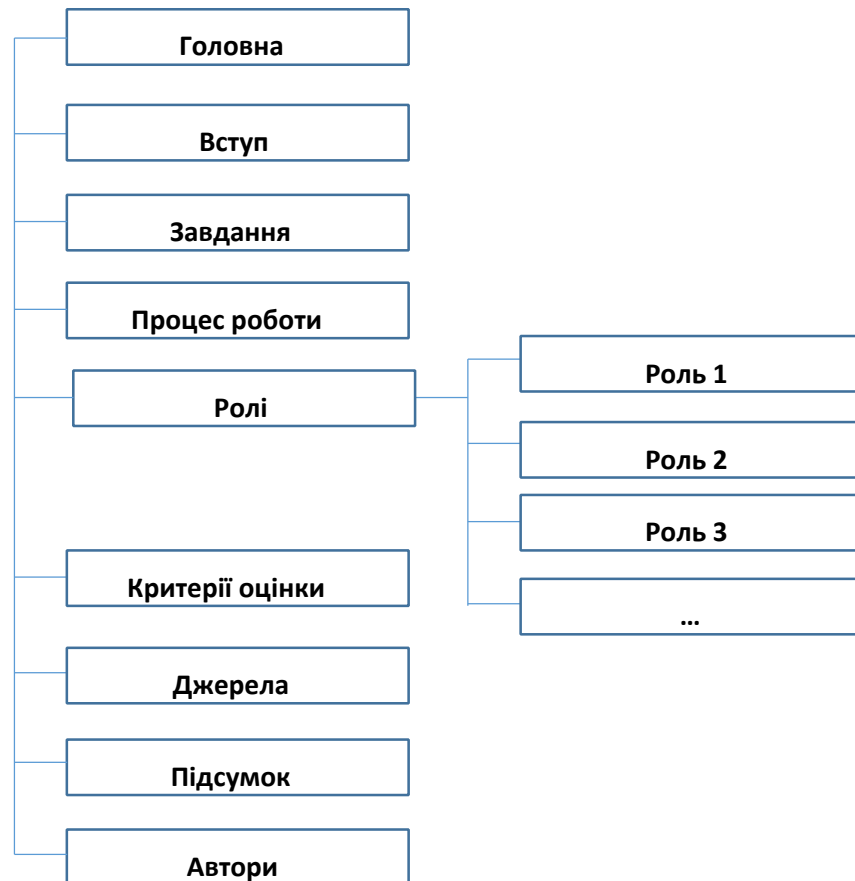


Рис. 1. Структура Веб-квесту

На сторінці **Головна** варто розмістити вітальне слово, назву проекту, термін проведення веб-квесту, що нового дізнаються та які знання набудуть учні після проходження квесту. Помістити Google Календар, де зазначити дату початку веб-квесту, та Google Карту місця проведення веб-квесту.

**Вступ** – короткий опис теми Веб-квесту. Тут потрібно визначити актуальність даного проекту, мету. Вступ оформити за допомогою Google Презентації.

**Завдання** – формулювання проблемної задачі та опис форми подання кінцевого результату. Наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді; прописана проблема, яку потрібно вирішити, та вказана інша діяльність, що спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної

інформації, а також список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання учнями завдання – посилання на Інтернет-ресурси і будь-які інші джерела інформації.

**Процес роботи** – опис послідовності дій, ролей і ресурсів, які необхідні для виконання завдання.

**Ролі** – розширений опис в якості кого можуть виступити учні для досягнення основного завдання Веб-квесту. Пояснення кожної ролі Веб-квесту подати за допомогою інтерактивного плакату. Для кожної з ролей зазначається перелік завдань, які потрібно виконати та вимоги до представлення результатів, перелік джерел, над якими потрібно попрацювати.

**Критерії оцінки** – опис критеріїв і параметрів оцінки виконання Веб-квесту, які представляються у вигляді бланку оцінки. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, що вирішуються у Веб-квесті.

Б. Додж рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, що можуть включати оцінку: [6]

- дослідницької та творчої роботи;
- якості аргументації;
- оригінальності роботи;
- навичок роботи в мікрогрупі;
- усного виступу;
- мультимедійної презентації;
- письмового тексту і т. ін.

Відповідно до наведених критеріїв шкала оцінювання Веб-квеста, може здійснюватись, наприклад, за таким бланком – приклад у таблиці 1.

Окремо можна вивести критерії щодо оформлення роботи (звіту), а саме якщо матеріал оформлений у вигляді: буклету (критерій оцінки до 20 балів), презентації (критерій оцінки до 40 балів), веб-сторінки (критерій оцінки до 65 балів). Оцінюється: письменність, оформлення, дизайн (поєднання фону, шрифтів і так далі), навігація (можливість орієнтуватися в матеріалі), наявність ефектів (анімація, мультимедіа), об'єм.

**Джерела** - посилання на ресурси, що використовувалися для створення Веб-квесту.

**Підсумок** – у цьому розділі підсумовується досвід, одержаний учнями в процесі виконання самостійної роботи над квест-проектом. Перевірка набутих знань за допомогою тестів, різних дидактичних ігор. Представлення робіт учнів. Розмістити

кросворд створений за допомогою одного з онлайн-сервісів. Сервіс для створення кросворду дозволяється вибирати самостійно.

**Автори** – короткі відомості про авторів Веб-квесту.

Таблиця 1

## Критерії оцінки роботи учасників Веб-квесту

	<i>Середній</i>	<i>Достатній</i>	<i>Високий</i>
<b>Розуміння завдання</b>	Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється	Включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел	Робота демонструє точне розуміння завдання
<b>Виконання завдання</b>	Випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію	Не уся інформація узята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; усі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно; використовується інформація з достовірних джерел
<b>Результат роботи</b>	Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання	Точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші учнівські роботи	Чітке і логічне представлення інформації; уся інформація має безпосереднє відношення до теми, точна, добре структурована і відредагована. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції
<b>Творчий підхід</b>	Учень просто копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана з темою веб-квесту	Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться виведень	Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи

## ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ НАД СТВОРЕННЯМ ВЕБ-КВЕСТУ СТУДЕНТАМИ АКАДЕМІЧНОЇ ГРУПИ

Навчальні плани студентів спеціальності 013 «Початкова освіта» педагогічного факультету Рівненського державного гуманітарного університету передбачають вивчення дисципліни «Сучасні інформаційні технології навчання». Одним із лабораторних завдань цього курсу є створення Веб-квесту для учнів початкової школи. Завдання довготривале і на його виконання відводиться два-три тижні. Після чого відбувається захист Веб-квесту на семінарі-конференції у присутності усіх представників академічної групи.

*Творче завдання виконується у робочих групах з 5 студентів.*

Основні обов'язки студентів з робочих груп:

**1-й студент** – створити сайт веб-квесту в Google Sites та всі сторінки сайту (структуру веб-квесту). Матеріалом заповнити сторінки «Головна», «Автори».

**2-й студент** – підібрати матеріал та заповнити ним сторінки «Вступ», «Завдання».

**3-й студент** – підібрати матеріал та заповнити ним сторінки «Процес роботи», «Критерії оцінки».

**4-й студент** – підібрати матеріал та заповнити ним сторінки блоку «Ролі».

**5-й студент** – підібрати матеріал та заповнити ним сторінки «Джерела», «Підсумок».

Склад робочих груп може визначити викладач курсу сам або дозволити студентам академічної групи розділитися самостійно. Якщо студентів не можна розділити точно команди з 5 учасників, тоді робочі групи можуть бути розширені або звужені на 1 людину. Наприклад, якщо група включає 6 студентів, то обов'язками 6-о студента буде допомагати у роботі 4-ому студенту. Це вирішує викладач курсу.

В межах кожної команди визначається керівник, який координуватиме взаємодію робочої групи, надихатиме на виконання творчого завдання. Студенти самостійно розподіляють обов'язки серед учасників робочої групи. До цього потрібно віднестися відповідально, бо від цього залежить загальний успіх команди.

Тему та мету Веб-квесту студенти обирають на власний розсуд. Її повідомляють викладачу. Дані з теми Веб-квесту студенти підбирають самостійно. Кожен студент з робочої групи виконує свій обсяг роботи та наповнює матеріалом ті сторінки сайту, за які він відповідає. Увесь матеріал наповнення веб-квесту обговорюється в межах робочої групи. Таким чином кожен учасник робочої групи повноцінно володітиме

даними Веб-квесту. Студенти можуть давати поради один одному. Спосіб організації віддаленої взаємодії учасників робочої групи студенти обирають самостійно.

Викладач курсу на період виконання цього завдання приймає роль консультанта, організатора. Можливість консультацій з питань розробки Веб-квесту присутня.

## СТВОРЕННЯ GOOGLE САЙТУ

Усі матеріали Веб-квесту потрібно оформити у вигляді веб-сайту. Веб-сайт – це сукупність веб-сторінок, об'єднаних спільною темою. Для створення такого типу навчального продукту сьогодні існує велика кількість різних технологій – ті, які вимагають знання спеціальних мов, і ті, які цього не вимагають, вони працюють у режимі конструктора.

Розглянемо технологію другого типу. А саме технологію створення власного веб-сайту за допомогою додатку Google Sites (Google Сайти). Він є безкоштовним і потребує наявності у користувача облікового запису Google (e-mail: *login@gmail.com* і пароль). Легкий у користуванні, зручний зрозумілий інтерфейс, можливість працювати у команді, різноманітність контенту: динамічні елементи на сторінці, зображення, текст, вбудовані елементи у окремих фреймах, синхронізований з іншими додатками Google, сучасний дизайн, отримання безкоштовного доменного ім'я та публікація в мережі Інтернет. Ці переваги досить часто приваблюють вчителів закладів середньої освіти та пояснюють популярність цього додатку. Варто додати, що сервіс Google Сайти доступний користувачам з Google Дисків.

Оскільки виконання завдання щодо створення Веб-квесту для учнів початкової школи – це командна робота, то для зручності краще:

- створити окремий обліковий запис Google команди. Таким чином кожен з учасників робочої групи знатиме логін та пароль для входу і матиме можливість редагувати сторінки.
- Створити сайт через обліковий запис 1-ого студента робочої групи і налаштувати спільний доступу до сайту з можливістю редагування (рис. 2) для інших учасників команди. Для цього служить кнопка на панелі інструментів



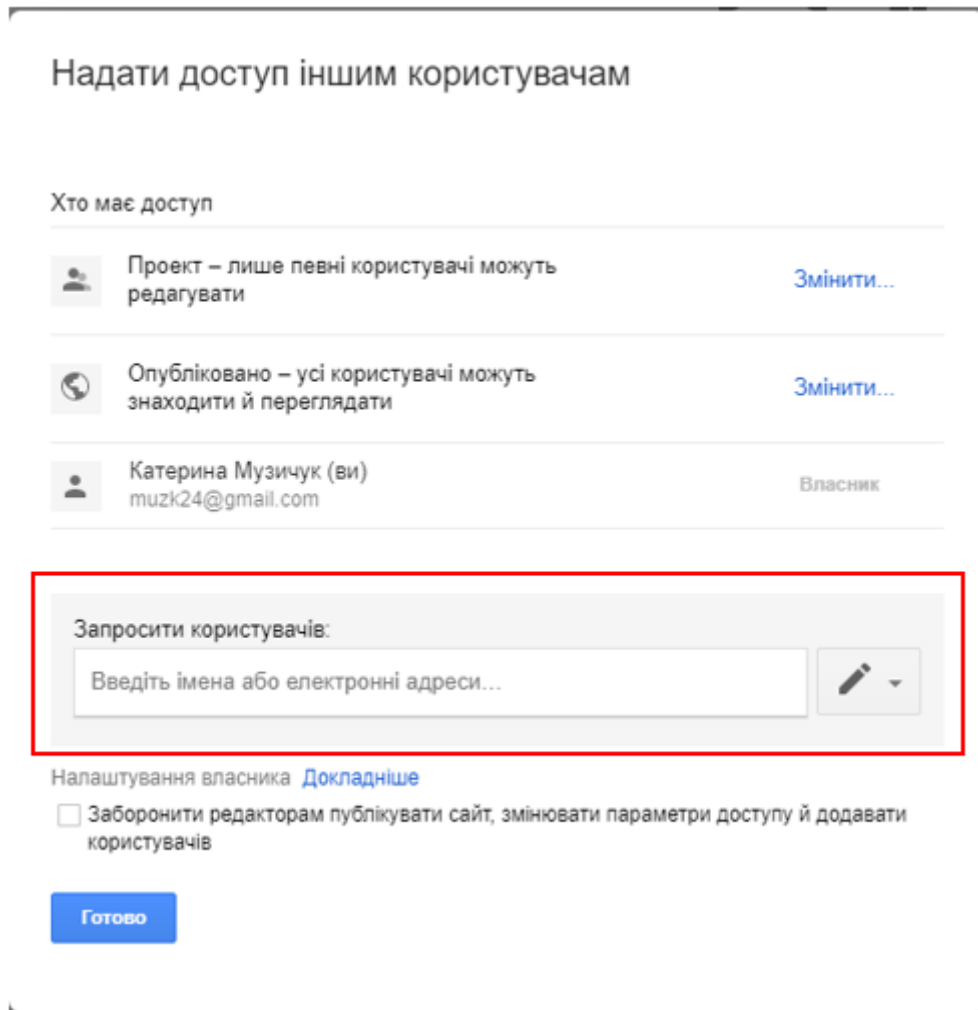


Рис. 2. Вікно «Надати доступ іншим користувачам»

Розглянемо інтерфейс середовища Google Сайти. Він містить Панель керування, де можна змінити назву сайту (рис. 3). За замовчуванням сайт називається «Сайт без назви».

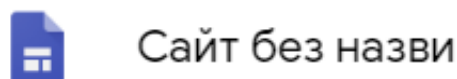


Рис. 3. Зміна назви сайту

Панель інструментів (рис. 4).



Рис. 4. Панель інструментів додатку Google Сайти

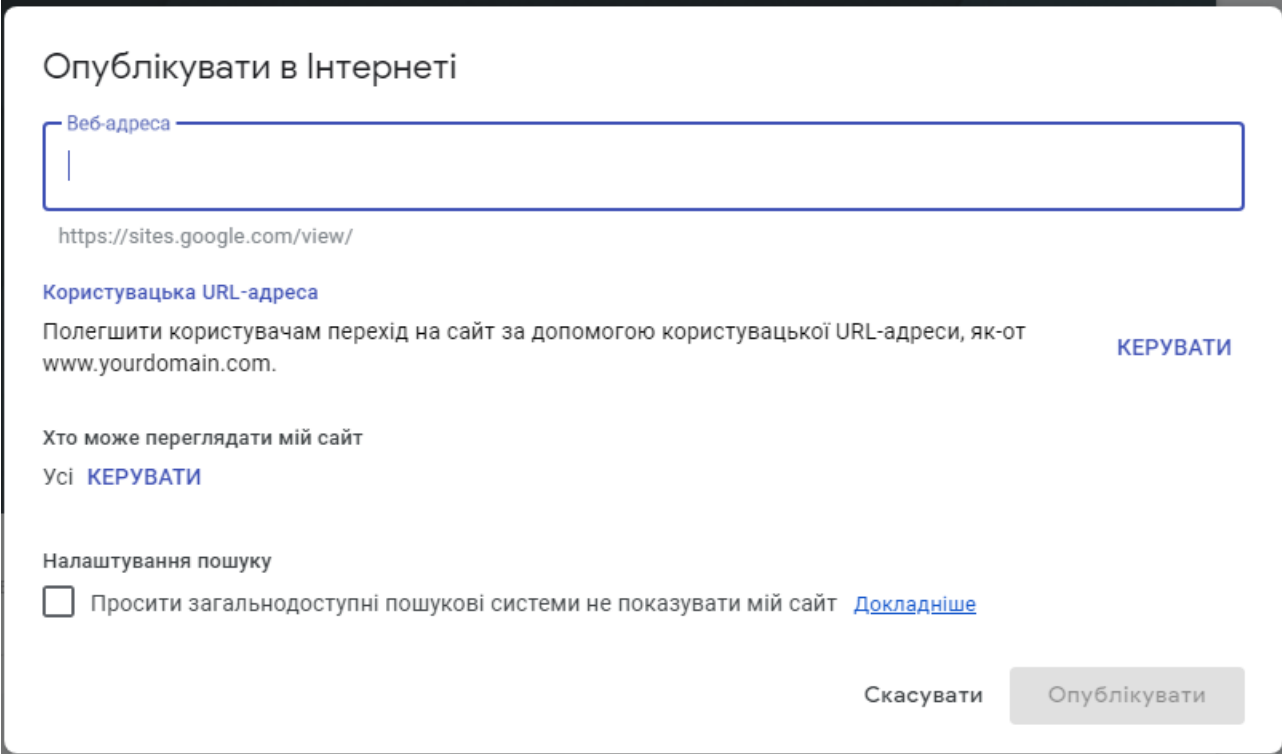
Якщо розглядати рис. 4 зліва на право, то тут містяться кнопки відмінити дію з кроком назад, відмінити дію з кроком вперед, попередній перегляд, посилання на сайт в мережі Інтернет (доступне після публікації сайту), надати спільний доступ користувачам, налаштування сайту (навігації, логотипів, інструменти перегляду, користувацькі URL-адреси, аналітика), приховані команди (історія версій, копіювати сайт, повідомити про проблему, довідка, інструкційний віртуальний тур додатком).

У правій частині Панелі керування міститься кнопка, призначення якої публікація сайту в мережі Інтернет (рис. 5).



*Рис. 5. Кнопка публікації сайту в інтернеті*

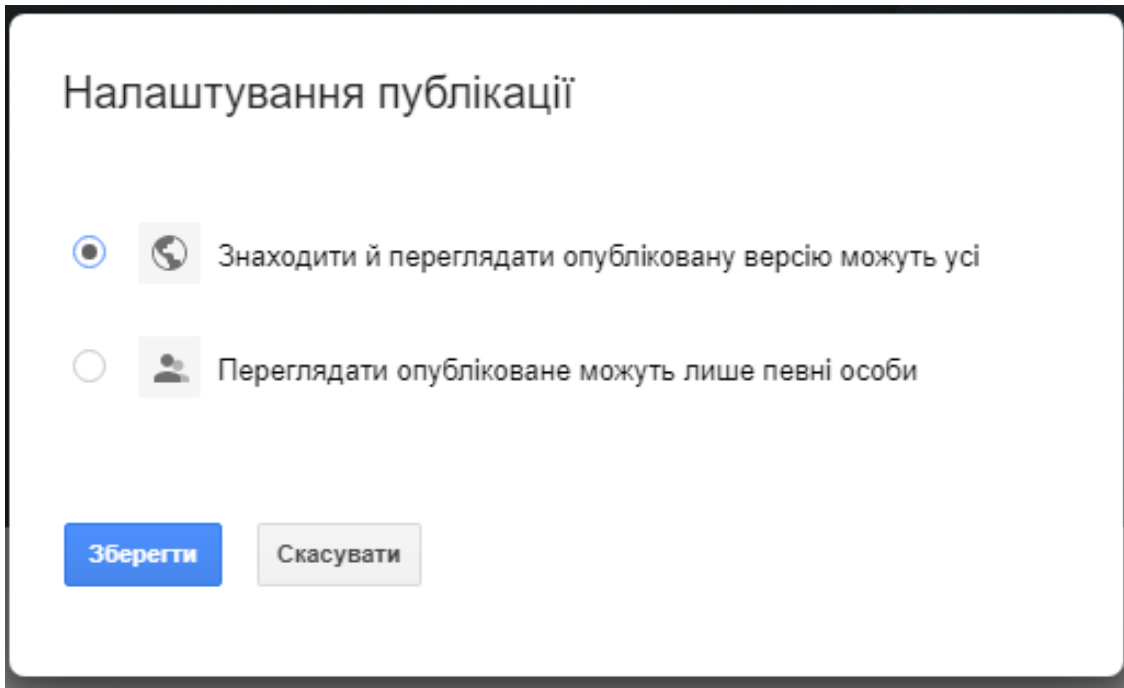
Публікуючи сайт (рис. 6), власник вводить адресу (зверніть увагу букви англійського алфавіту), так як він хотів, щоб інші користувачі переходили на цей сайт. Безкоштовний домен, який одразу присвоюється sites.google.com. Також є можливість використати домен корпорації у розділі Користувацька URL-адреса.



*Рис. 6. Вікно «Опублікувати в Інтернеті»*

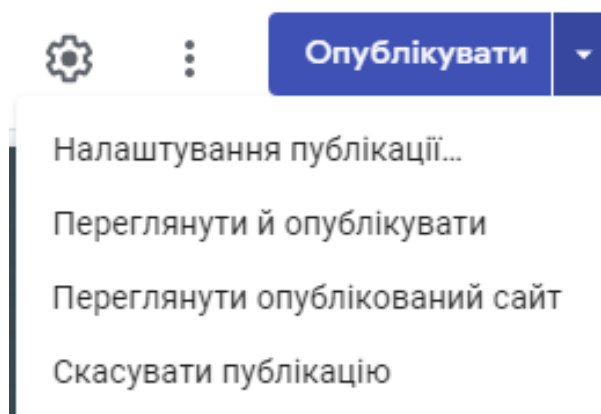
Тут же ж налаштовується відкритість Вашого сайту – для усіх користувачів мережі Інтернет чи окремих осіб (рис. 7)





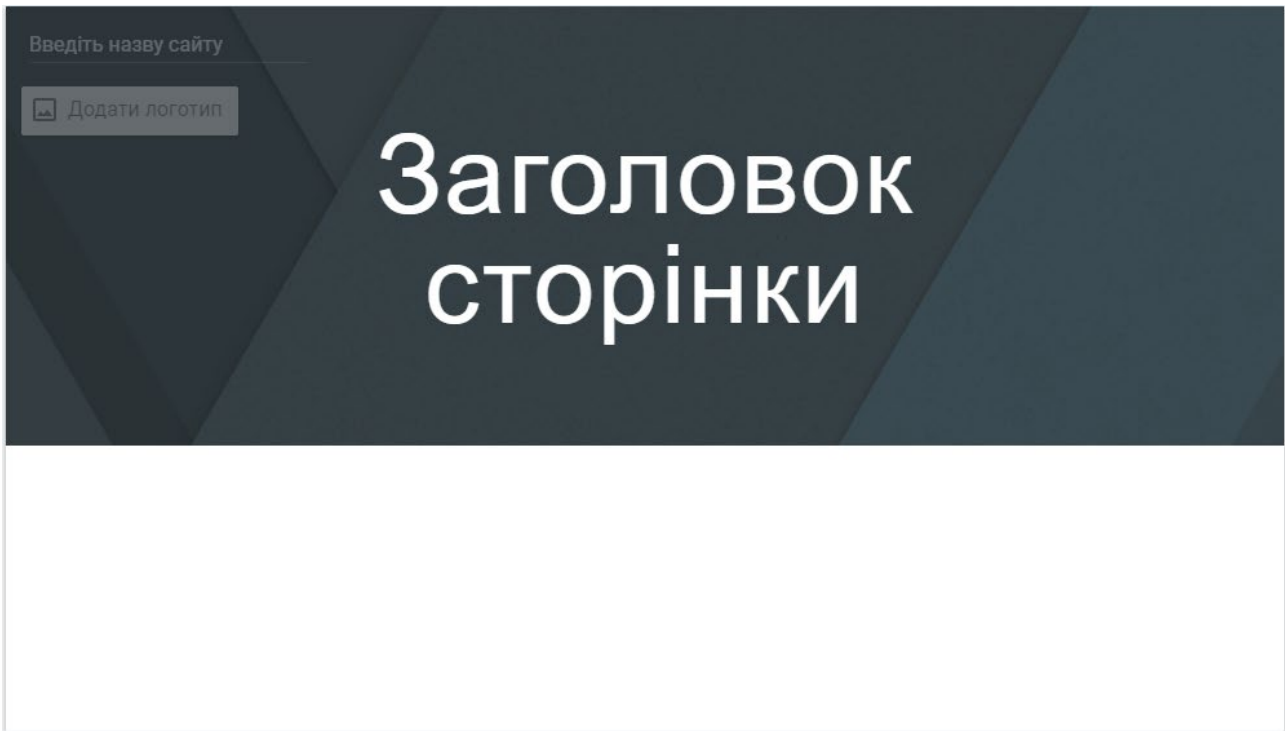
*Рис. 7. Налаштування видимості сайту в мережі Інтернет*

Звичайно власник сайту після його публікації може передумати і має право Скасувати публікацію ресурсу в мережі Інтернет. Ці дії стануть доступними біля кнопки «Опублікувати» на Панелі керування (рис. 8).



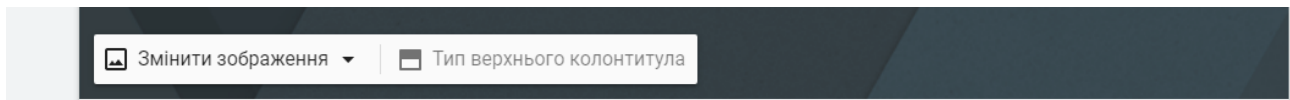
*Рис. 8. Меню керування публікацією сайту*

Кожен сайт має принаймні одну сторінку, яка називається Головна сторінка. На ній міститься назва сайту, головне меню сайту, логотип, короткий опис розділів, які варто відвідати користувачу. За замовчуванням вигляд Головної сторінки сайту Google показано на рис. 9.



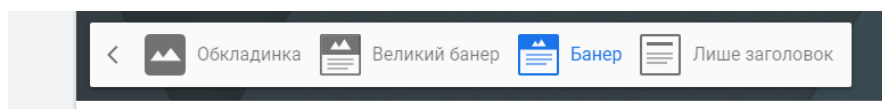
*Рис. 9. Вигляд Головної сторінки сайту Google*

Сучасні тенденції веб-дизайну визначають оформлення Головної сторінки (рис. 10) як обкладинки – тематичне зображення, яке займає весь екранний простір, міститься заголовок та іконка для доступу до меню сайту.



*Рис. 10. Зміна оформлення Головної сторінки*

А вже інші сторінки сайту можуть містити тематичне зображення (Великий банер, Банер) та область з інформацією. Більш «бідніше» виглядатиме сторінка, що містить лише заголовок. Google Сайти дозволяють застосувати таке оформлення (рис. 11). Для цього призначений розділ «Тип верхнього колонтитула»



*Рис. 11. Визначення вигляду для верхнього колонтитула сторінки*

Для зміни теми оформлення сайту та створення нових сторінок сайту у вікні редагування сайту наявні спеціальні розділи «Теми» (рис. 12), «Сторінки» (рис. 13).

Щодо сторінок веб-сайту, то вони бувають двох типів: основні і дочірні. Основні визначають назви окремих розділів сайту, а дочірні – це, ніби підпункти цих розділів.

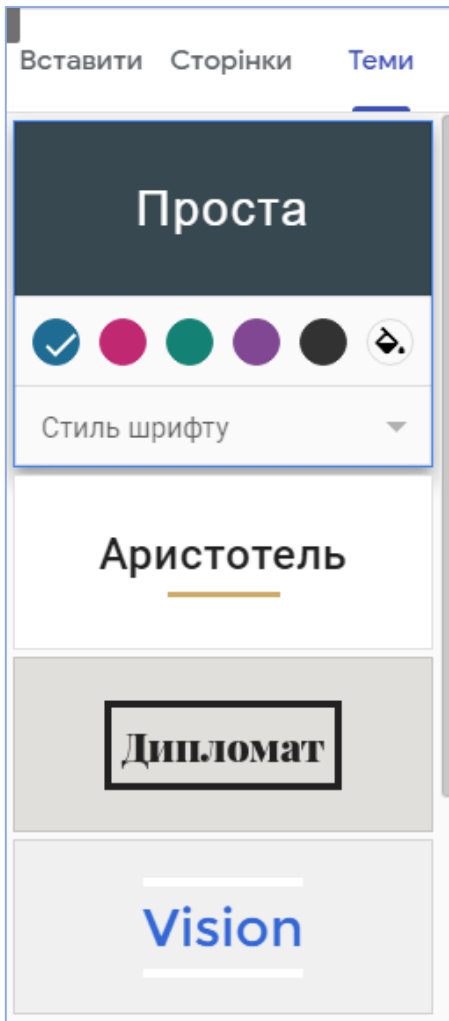


Рис. 12. Зміна теми сайту

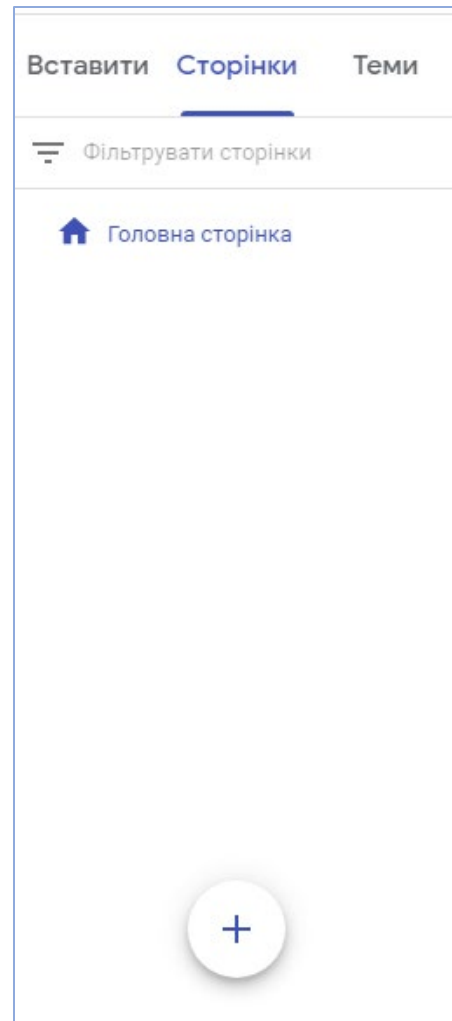


Рис. 13. Створення нових сторінок сайту

Основні сторінки створюють у розділі «Сторінки», натиснувши на кнопку «+». Біля кожної створеної сторінки виникатиме додаткове меню (рис. 14), де і можна створити підсторінку (дочірню).

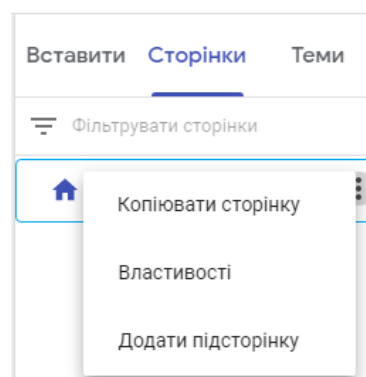


Рис. 14. Створення дочірньої сторінки

Однією з переваг додатку Google Сайти є широкий вибір контентного наповнення у розділі «Вставити» (рис. 15). Це тексти, зображення, вміст Google Диска, вбудовані розроблені додатки з інших сервісів (рис. 16).

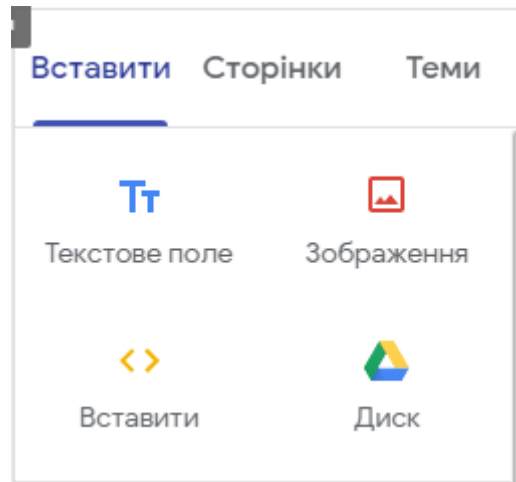


Рис. 15. Вибір типу контенту

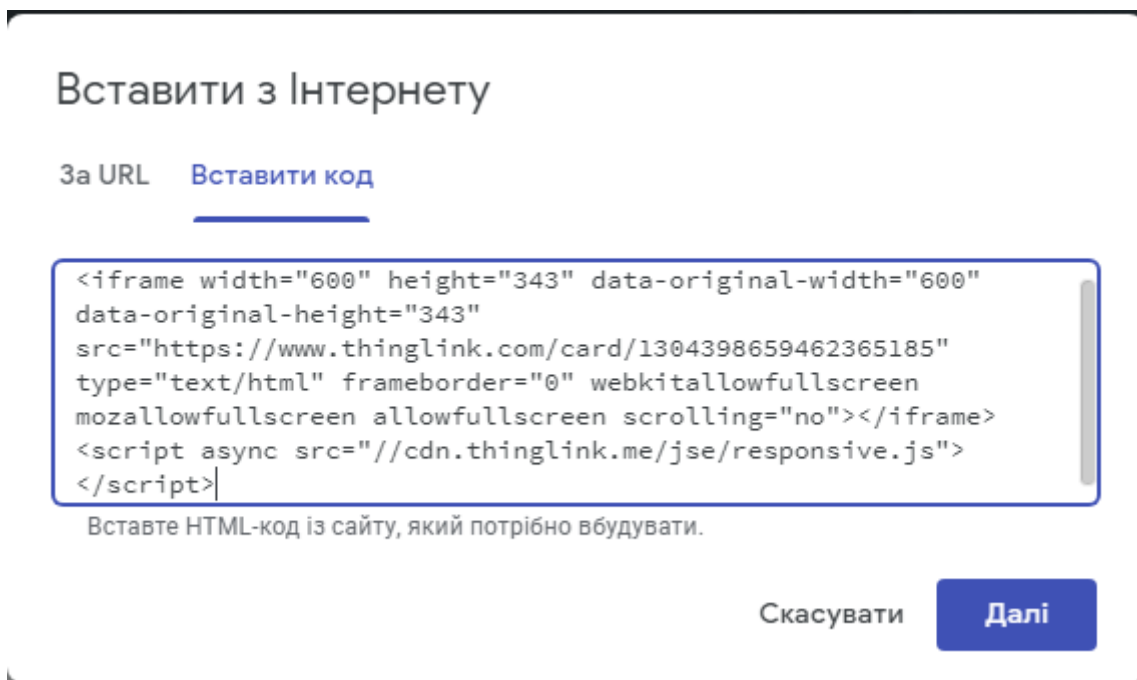
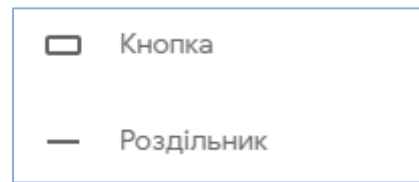
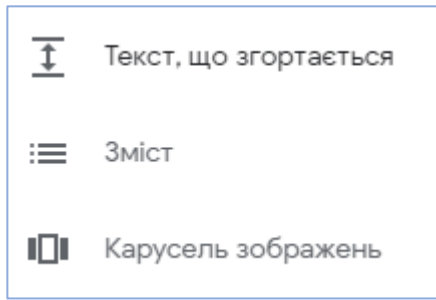


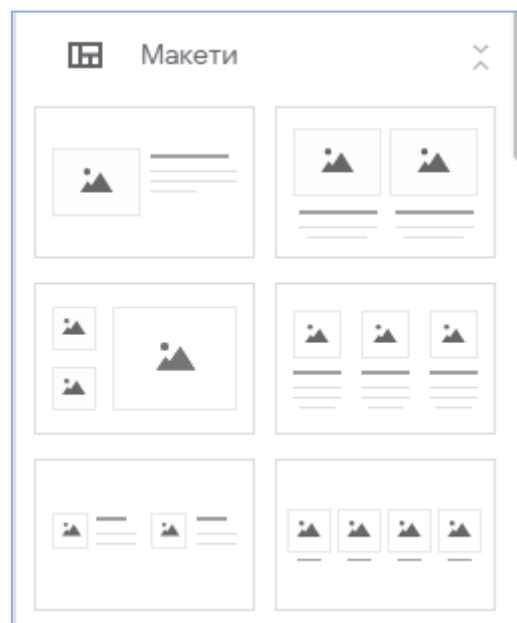
Рис. 16. Розміщення на веб-сторінку інтерактивного плакату, створеного у середовищі ThingLink

Динамічні елементи (рис. 17) у вигляді акордеонів (текст, що згортається), каруселі (зміна зображень як слайд-шоу), зміст. Елементи заклику до дії – кнопка; роздільники у вигляді горизонтальних ліній (рис. 18).



*Рис. 17. Динамічні елементи      Рис. 18. Керуючі і роздільні елементи*

Розробнику доступні різні макети (рис. 19) взаємного розташування текстового на графічного матеріалу веб-сторінки



*Рис. 19. Макети для розміщення контенту*

Google Сайти синхронізовані з іншими додатками Google: YouTube, Календар, Карта, Документи, Презентації, Таблиці, Форми, Діаграми. Ваші розробки, створені у цих сервісах, можна легко розмістити на веб-сторінку.

*Пам'ятайте, працюючи з додатками Google, Ви входите як аутентифікований користувач, тому, щоб інші користувачі змогли побачити Ваші розробки в мережі Інтернет після публікації сайту, обов'язково потрібно відкрити доступ до цих матеріалів.*

## ПОРАДИ ЩОДО ОФОРМЛЕННЯ САЙТІВ

1. Сайт містить принаймні одну сторінку, яка називається Головна сторінка.
2. Меню сайту має бути зручним та містити назви основних його розділів. Його робота ґрунтується на гіперпосиланнях до інших веб-сторінок. Якщо Ваш веб-сайт односторінковий, то навігація забезпечується за допомогою внутрішньосторінкових гіперпосилань. Меню сайту має бути доступним з усіх сторінок сайту.
3. Під час продумування навігації сайту варто дотримуватися правила «трьох переходів». *Правило «трьох переходів» – користувач повинен мати можливість знайти необхідну йому інформацію максимум за три «кліки».*
4. Сторінки сайту мають швидко завантажуватися. Не потрібно їх переповнювати графічним або відеоконтентом.
5. Графічні елементи сайту потрібно оптимізувати. Для цього можна скористатися програмою Photoshop.
6. Усі зображення сайту мають містити альтернативну назву, яку користувач бачитиме у випадку не завантаження картинки.
7. Дизайн сайту потрібно продумати заздалегідь і витримувати на усіх сторінках. Це стосується вибору колірної гами, шрифтів, розташування та оформлення однотипних елементів.
8. Гама кольорів сайту має бути комфортною. Слід вибрати ту гаму кольорів, яка буде гармонійно відображати всю суть вашого проекту. Всі кольори не повинні різати око, і постарайтеся, щоб вони комфортно гармоніювали між собою. Класичний підхід: темний фон + світлий текст або ж навпаки.
9. Варто врахувати, що кожен колір викликає певне емоційне відчуття у людини, наприклад: *блакитний* - безпечний, спокійний, чесний, надійний, сильний, турботливий; *червоний* - енергія, любов, захоплюючий, дія, сміливий, пристрасний, революційний; *помаранчевий* - життєрадісний, товариський, доброзичливий, доступний, повний здоров'я; *жовтий* - логічний, оптимістичний, далекоглядний, грайливий, впевненість; *фіолетовий* - уява, творчість, ностальгія, містика, шляхетність; *зелений* - зростання, органіка, натуральний, турботливий, свіжий, земля; *чорний* - вишуканість, розкіш, спокусливий, формальний, авторитет. [7]

10. Сайти розраховані на дитячу аудиторію передбачають використання яскравих, насичених, теплих кольорів, щоб привабити око дитини. Однак НЕ ПЕРЕСТАРАЙТЕСЬ!
11. Карта шрифтів сайту повинна бути добре продумана. Витриманий стиль шрифтового оформлення однотипних елементів сайту (заголовків, підзаголовків, написах на кнопках, назви пунктів меню, вміст статті сайту і т. д.) – це запорука успіху Вашого веб-ресурсу.
- 12.3 екранів комп'ютерів користувачам зручніше читати текст оформлений шрифтами прямими, без засічок, наприклад, *Tahoma*, *Verdana*.
13. Шрифти на сайті повинні добре читатися. Їх розмір стартує з 18 пт. (враховано, що сайт призначений для учнів початкової школи).
14. Для оформлення сайту варто використовувати два-три шрифти.
15. Заклики до дії (кнопки) мають виконувати свою робочу функцію, певним чином привертати увагу користувача, але і не відволікати його від основного вмісту сторінки.
16. Кнопка містить назву, яка пояснює її призначення. Популярні назви для кнопок: *«Далі»*, *«Більше»*, *«Завантажити»*, *«Зареєструватися»*, *«Вийти»*.
17. Поганий тон, коли на сторінках у текстовому контенті користувачі бачать записи URL-адрес (наприклад, <http://ruszura.in.ua/ihry-i-ihrovi-konsoli/yak-stvoryty-knopku-dlya-sajtu-pidklyuchyvshy-styli-css.html>). Бажано ці адреси ховати за текстом, який спрямує користувача на зміст того матеріалу, який він отримає, натиснувши на ці слова. У цьому допомагають гіперпосилання. Цю рекомендацію варто врахувати під час оформлення сторінки Веб-квесту «Джерела».
18. Контент сторінок Веб-квесту має бути авторським без запозичень з інших джерел. Це також стосується і графічного наповнення ресурсу. Існують сайти, де дозволяється безкоштовне завантаження зображень, наприклад, <https://pixabay.com/>.
19. *Пам'ятайте, Ви створюєте сайт для людей, а не для себе!*

## ОРГАНІЗАЦІЯ ВІДДАЛЕНОЇ РОБОТИ

Віддалена робота передбачає взаємодію учасників робочої групи, при якій вони знаходяться у різних географічних точках. Комунікація при цьому налаштовується за допомогою мережі Інтернет та інформаційних технологій. На сьогодні їх є велика різноманітність, що дозволяє користувачам вибрати той варіант, який найбільш підходить для них.

Під час вибору способу віддаленого з'єднання потрібно особливу увагу звертати на апаратне та програмне оснащення співрозмовників. Для забезпечення найпростішого способу віддаленого спілкування достатньо мати підключення до мережі Інтернет та електронну пошту (краще мати обліковий запис користувача Google тоді є можливість використовувати його комунікаційні сервіси). У випадку проведення відеоконференцій з вимогою наявності активних відео та аудіо сигналів, користувачам потрібно мати додаткове оснащення – це мікрофон та веб-камера. Сучасні комп'ютери (ноутбуки, планшети, iPad) у своїй комплектації вже мають вбудовані камери та мікрофони, однак, не завжди вони дозволяють передати чітке зображення. Такі фактори потрібно враховувати при організації онлайн конференцій.

Можна визначити наступні переваги роботи на відстані:

- можливість індивідуальної організації робочого часу та простору;
- економія часу та коштів затрачених на дорозі до місця навчання (роботи);
- висока мобільність – можливість працювати у будь-якому місці;
- варіант організації навчального процесу на період карантину чи інших обставин, які перешкоджають навчанню на території закладу освіти.

До основних недоліків, які гальмують активне впровадження в навчальний процес віддалених форм роботи, належать:

- проблема самоорганізації при роботі;
- нестача живого спілкування;
- відсутність необхідного оснащення;
- менша концентрація на роботі, перебуваючи в домашніх умовах;
- недостатній рівень знань щодо роботи з сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями.

Розглянемо основні варіанти віддаленої роботи над спільним проектом (створення Веб-квесту).

**Спільне редагування документу.** Одним з етапів створення Веб-квесту є пошук і систематизації тематичного матеріалу. Для цього краще скористатися



програмами, основне призначення яких оформлення та редагування вмісту різних типів (тексту, графіки, мультимедійних елементів). Аналогічні інтернет-сервіси включають функції спільної роботи над документом, таким чином створюють сприятливі умови для підготовки одного і того ж матеріалу групою осіб (наприклад, робота над спільною доповіддю). Класичним онлайн сервісом з такими можливостями є Google Документи. Тут наявні спеціальні режими роботи, які забезпечать видимість матеріалу та внесення змін у нього усім редакторам цього документу. Перший – *Редагування* – це звичайний режим, коли вносяться зміни в документ. Внесені зміни виділятися окремим кольором не будуть. Однак в Історії змін можна переглянути, коли і хто, що змінили (це у випадку, якщо цей документ відкритий ще комусь крім Вас). Другий – *Пропонування* – це також режим внесення змін, однак вони будуть виділені іншим кольором. Можна погодитися зі змінами, організувати стрічку обговорення запропонованих змін, бачити користувача, який вніс пропозицію. (це у випадку, якщо цей документ відкритий ще комусь крім Вас).

**Обмін текстовими повідомленнями.** Під час роботи над спільним проектом досить важливо продумати налагодження комунікації, щоб мати можливість спільно обговорити важливі питання проекту. Як варіанти це може бути обмін електронними листами або організація онлайн чату групи. До середовищ обміну миттєвими повідомленнями відносяться Viber, Telegram, Messenger. Їх перевага – мобільність, оскільки вони адаптовані до мобільних пристроїв користувача. Не залежно від місця перебування учасника робочої групи він завжди може приймати участь у роботі над проектом.

**Онлайн конференції.** Спосіб, який вимагає відео та аудіо трансляції. Спілкування відбувається через спеціальне програмне забезпечення. Прикладами середовищ для проведення онлайн конференцій є Skype, Viber. Ці програми функціонують з комп'ютера користувача, який підключений до мережі Інтернет. Існує значна кількість онлайн ресурсів, які підтримують відео спілкування, наприклад, Hangouts, Meet, Zoom. Для роботи на цих платформах учасникам конференції потрібно зареєструватися (Hangouts, Meet потребують обліковий запис користувача Google). Серед позитивних моментів можна виділити можливість бачити та чути співрозмовника, що наближає до відчуття живого спілкування і може оживити переговори. Недоліком є обмеження, які накладаються на безкоштовні пакети використання онлайн сервісів. Серед обмежень зустрічаються: кількість учасників онлайн конференції, час конференції, час відеозапису онлайн спілкування. Організація віддаленої роботи на прикладі онлайн конференцій традиційна для

захисту проектів перед своїми колегами. До початку таких заходів потрібно грамотно вибрати середовище спілкування.

Онлайн спілкування – це одна з форм комунікації між людьми, під час якої потрібно дотримуватися етичних правил та норм.

### **Правила мережевого етикету**

1. Пам'ятайте, що Ви спілкуєтеся з живими людьми, тому варто дотримуватися звичних етичних норм спілкування.
2. Використання нецензурних слів або висловів, які співрозмовники можуть зрозуміти неоднозначно не вітається.
3. Онлайн конференції зазвичай організовуються для кола осіб спільної професії або спільних інтересів, тому варто вживати професійну термінологію, яку зрозуміють співрозмовники.
4. Усе що потрапляє в інтернет лишається в інтернеті. Якщо під час онлайн конференцій є можливість обміну документами, повідомленнями, то потрібно слідкувати за їх змістом, щоб не зашкодити комусь із співрозмовників.
5. Висловлювання повинні бути чіткими, швидкість мовлення – середня, щоб озвучений Вами матеріал сприймався коректно.
6. Під час роботи з мережевими сервісами звукові та відео сигнали можуть передаватися з затримкою, наприклад, у 3 секунди. Тому не варто хвилюватися, якщо відповідь на своє запитання Ви почули не одразу.
7. Під час обміну миттєвими повідомленнями не забувайте про правила правопису та граматики.
8. Не втручайтесь в конфлікти і не припускайте їх.
9. Запитання, які Ви задаєте повинні бути чіткими та продуманими, стосуватися теми дискусії.
10. Під час дискусії оперуйте перевіреними фактами, не проявляйте зайвих емоцій.
11. Ставтеся з повагою до співрозмовника.

## ЗАХИСТ ПРОЕКТУ

*Перед захистом проекту варто перевірити чи все працює і ще раз переконатися, що усі матеріали Веб-квесту, завдання для ролей відповідають темі проекту і допомагають розкрити його мету.*

Захист проекту (Веб-квесту) відбувається на семінарі-конференції у визначений день викладачем курсу в аудиторії оснащених мультимедійною технікою та підключенням до мережі Інтернет. Це може бути навіть підсумкове заняття курсу. Серед присутніх обов'язково мають бути студенти академічної групи, викладач курсу. Також на семінар можуть бути запрошені викладачі кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету.

На семінарі-конференції робочі групи демонструють свої розробки та виступають із спільною доповіддю. У доповіді потрібно пояснити вибір теми, мети Веб-квесту, для якої цільової аудиторії він призначений, пояснити вибір ролей, підбір завдань для них, як організовується підсумок Веб-квесту, у якому вигляді учні представляють виконання завдань для їхніх ролей, які інтернет-ресурси використовували. У виступі приймають участі усі студенти робочої групи згідно черги. Доповідь повинна подаватися хронологічно відповідно до структури Веб-квесту. Під час доповіді не варто вживати наступні словосполучення: «Я відповідала(в) за створення сторінки...», «Я не пам'ятаю, де створювала(в) завдання...», «це було не моє завдання...».

*Пам'ятайте, доповідь захисту Веб-квесту повинна бути продуманою і звучати ніби її озвучує одна людина, а не п'ять.* Це реклама Вашої розробки, щоб залучити до цього проекту інші школи регіону, області, країни.

Після доповіді учасники семінару-конференції ставлять запитання студентам робочої групи. Серед популярних запитань можна виділити наступні: «Чому Ви обрали таку тему для Веб-квесту?», «Які труднощі у Вас виникали під час розробки Веб-квесту?», «Що вплинуло на вибір середовища для створення сайту?», «Чи можна Ваш Веб-квест використовувати у школах?».

У кінці семінару-конференції викладач курсу підбиває підсумки, звертає увагу на загальні помилки, які допустили студенти, дає рекомендації. Студенти, які не були присутні на захисті проекту не можуть бути максимально оціненими.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Веб-квест «Відомий невідомий трикутник». URL: <http://viakiev1.wix.com/sumakutiv> (дата звернення: 04.04.2020)
2. Веб-квест «Кольори життя». URL: <http://ito.vspu.net/blogspot/Backo/Preview/page-3.html> (дата звернення: 04.04.2020)
3. Веб-квест «Славетні українці». URL: [http://ito.vspu.net/ENK/2011-2012/kompleks\\_new\\_magistru/rob\\_styd/15-16/timchuk/index.html](http://ito.vspu.net/ENK/2011-2012/kompleks_new_magistru/rob_styd/15-16/timchuk/index.html) (дата звернення: 04.04.2020)
4. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю., Козяр М. М. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті / за ред. член-кор. НАПН України Гуревича Р. С. 2012. 506 с.
5. Гуревич Р.С., Кадемія М. Ю., Шевченко Л. С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід: навчальний посібник / за ред. Гуревича Р. С. Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2012. 348 с.
6. Кадемія М. Ю., Козяр М. М., Рак Т. Є. Інформаційно-комунікаційні технології навчання : словник глосарій. Львів : «СПОЛОМ», 2011. 327 с.
7. Правильний веб-дизайн: роль кольору в оформленні сайтів. *DesignTalk* : веб-сайт. URL: <https://designtalk.club/pravylnyj-veb-dyzajn-rol-koloru-v-oformlenni-sajtiv-chasty-na-1/> (дата звернення: 04.04.2020)

## ДОДАТКИ

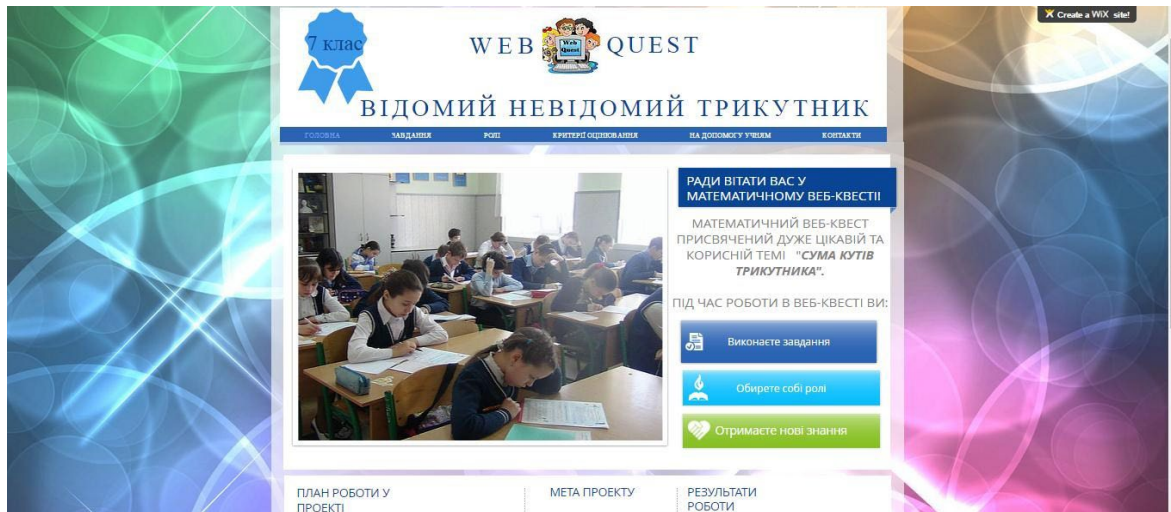


Рис. 1. Вигляд сторінки «Головна» веб-квесту «Відомий невідомий трикутник». Режим доступу: <http://viakiev1.wix.com/sumakutiv>



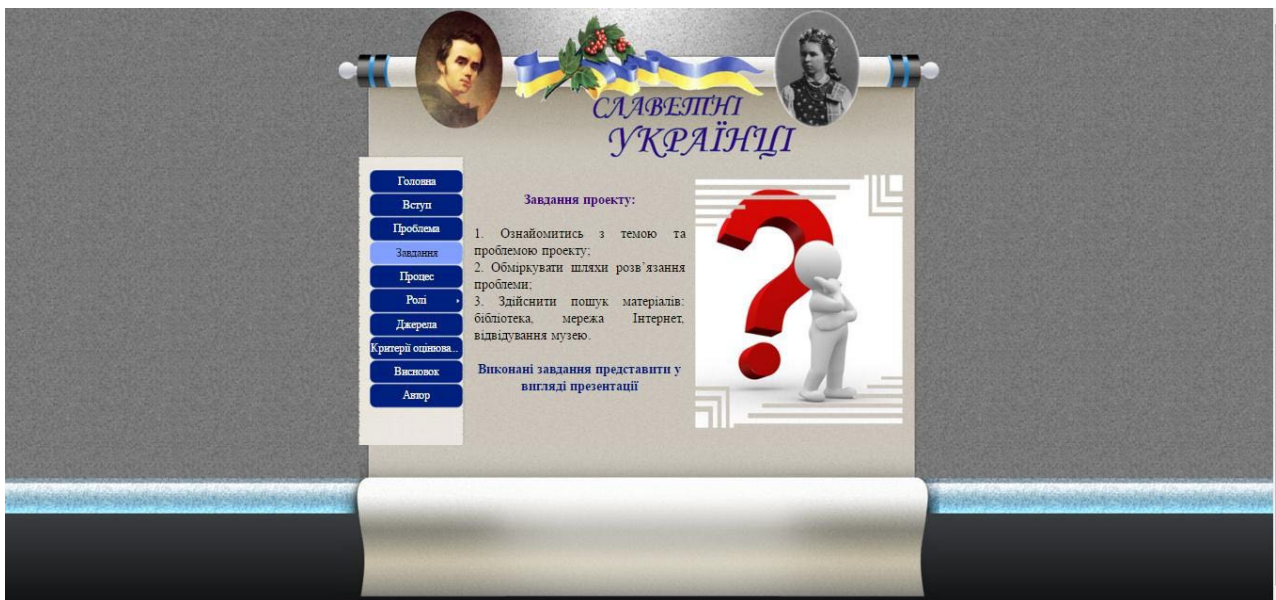
Рис. 2. Вигляд сторінки «Вступ» веб-квесту «Кольори життя». Режим доступу: <http://ito.vspu.net/blogspot/Backo/Preview/page-3.html>

**МЕТА ВЕБ-КВЕСТУ:**



- дізнатися більше про свою рідну країну, її минуле і сьогодення;
- формувати патріотичні почуття, національну свідомість, гідність, приналежність до рідної української землі, українського народу;
- вчити працювати з Інтернет ресурсами, здійснювати пошук і відбір потрібної інформації для виконання завдань;
- розвивати бажання працювати самостійно, творчо, з'ясувати невідоме;
- виховувати почуття любові до рідної Батьківщини.

Рис. 3. Вигляд сторінки з описом мети веб-квесту «Скажи своє слово про Україну»



**СЛАВЕТНІ УКРАЇНЦІ**

**Завдання проекту:**

1. Ознайомитись з темою та проблемою проекту;
2. Обміркувати шляхи розв'язання проблеми;
3. Здійснити пошук матеріалів: бібліотека, мережа, Інтернет, відвідування музею.

Виконані завдання представити у вигляді презентації

Рис. 4. Вигляд сторінки «Завдання» веб-квесту «Славетні українці». Режим доступу: [http://ito.vspu.net/ENK/2011-2012/kompleks\\_new\\_magistru/rob\\_styd/15-16/timchuk/index.html](http://ito.vspu.net/ENK/2011-2012/kompleks_new_magistru/rob_styd/15-16/timchuk/index.html)



## **Інструкція**

- 1. Уважно прочитай мету веб - квесту.**
- 2. Ознайомся з ролями, що пропонуються**
- 3. Обери на сторінці "Ролі" ту діяльність, яка тебе зацікавила.**
- 4. Ознайомся з інструкцією щодо проходження веб - квесту.**
- 5. На наступних сторінках сайту ознайомся із завданнями та починай їх виконувати.**
- 6. Якщо працюєте групою, розподіліть ролі в вашій групі (кожен учасник може виконувати частину завдання).**
- 7. Пройди випробування, які перевіряють твоє вміння досягати мети.**
- 8. Створи звіт про виконану роботу (презентацію, таблицю, фотовиставку тощо), надай вчителю в електронному вигляді.**
- 9. Якщо у тебе виникнуть труднощі звернися з питаннями до вчителя, батьків, однокласників.**
- 10. Поділися набутим досвідом з іншими учасниками гри.**
- 10. Результати твоєї роботи будуть розміщені на сторінці веб - квесту «Роботи учнів».**
- 11. Ознайомся з результатами роботи твоїх однокласників.**

*Рис. 5. Вигляд сторінки з інструкцією для роботи над веб-квестом «Скажи своє слово про Україну»*



*Рада вітати тебе на цій сторінці!  
Роль дослідника дуже відповідальна і цікава.*

Допоможе тобі в твоїй роботі наука топоніміка.

Топоніміка (від др.-грец. *τοπος* - місце і *ονομα* - ім'я, назва) - наука, що вивчає географічні назви.

Правильно пояснити ту чи іншу назву, розкрити її смислове значення і походження – означає отримати важливу інформацію про минуле свого краю. Тож відправляйся у віртуальну подорож в різні куточки нашої Батьківщини, щоб детальніше ознайомитися з її географічними назвами і пояснити, що означає кожна з цих назв.

**Результатом твоєї роботи стане словник географічних назв створений в текстовому редакторі WORD.**

**В нагоді будуть такі джерела:**

<http://euro-map.com/karty-ukrainy/> - карти України

[http://ukrmap.org.ua/origin\\_ukr.htm](http://ukrmap.org.ua/origin_ukr.htm) - походження назв міст України

[http://geoknigi.com/book\\_view.php?id=546](http://geoknigi.com/book_view.php?id=546) – пізнавальний сайт «Географія»

<http://www.toponymic-dictionary.in.ua> – топонімічний словник України



*Рис. 6. Вигляд сторінки з описом ролі Дослідник веб-квесту «Скажи своє слово про Україну». У цьому квесті передбачені наступні ролі: Дослідник, Мандрівник, Фотограф, Фольклорист, Журналіст*



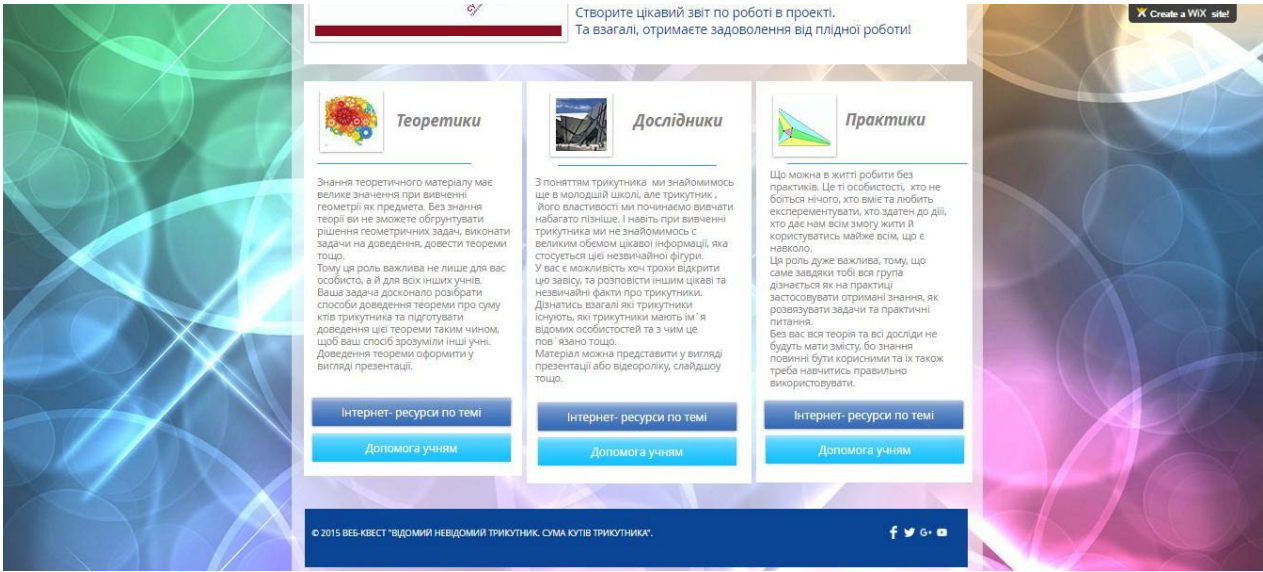


Рис. 7. Опис ролей веб-квесту «Відомий невідомий трикутник». Режим доступу: <http://viakiev1.wix.com/sumakutiv>

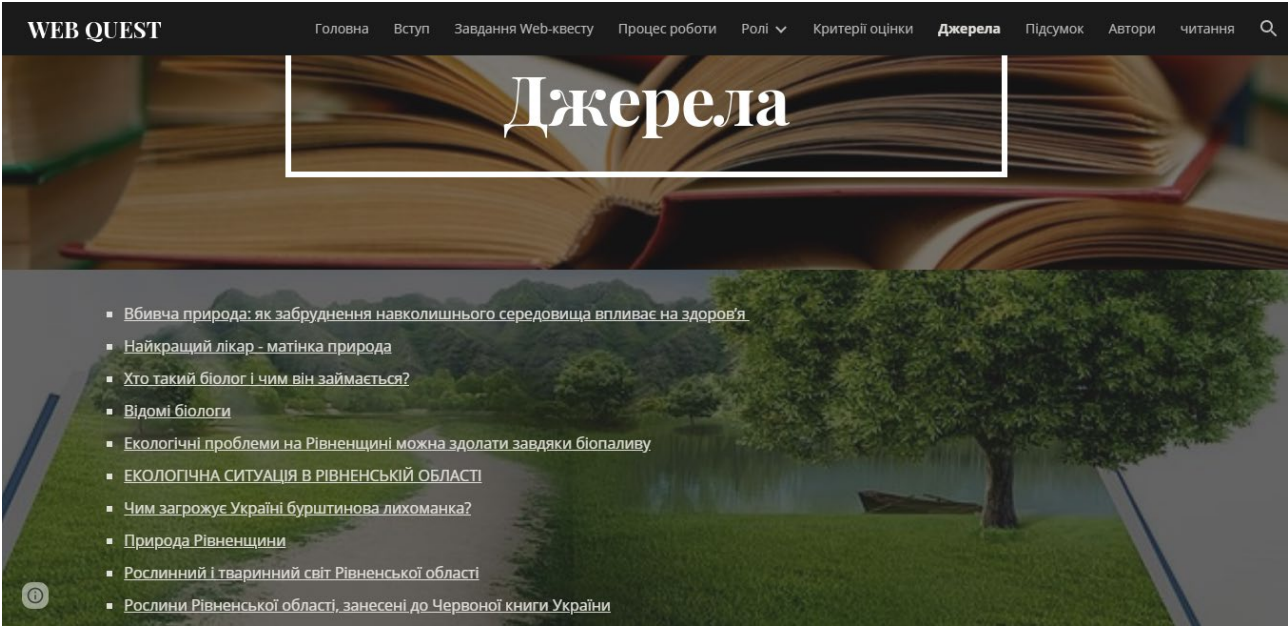


Рис. 8. Вигляд сторінки Джерела веб-квесту «Екологічні проблеми Рівненщини»

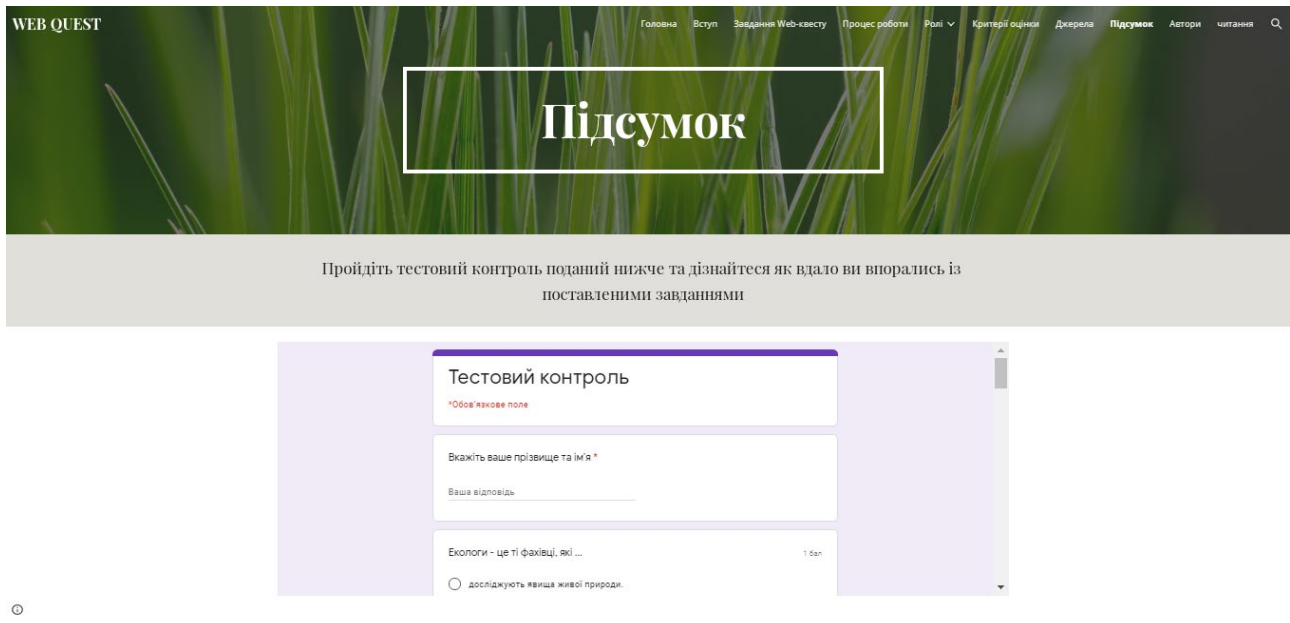


Рис. 9. Вигляд сторінки Підсумок веб-квесту «Екологічні проблеми Рівненщини»

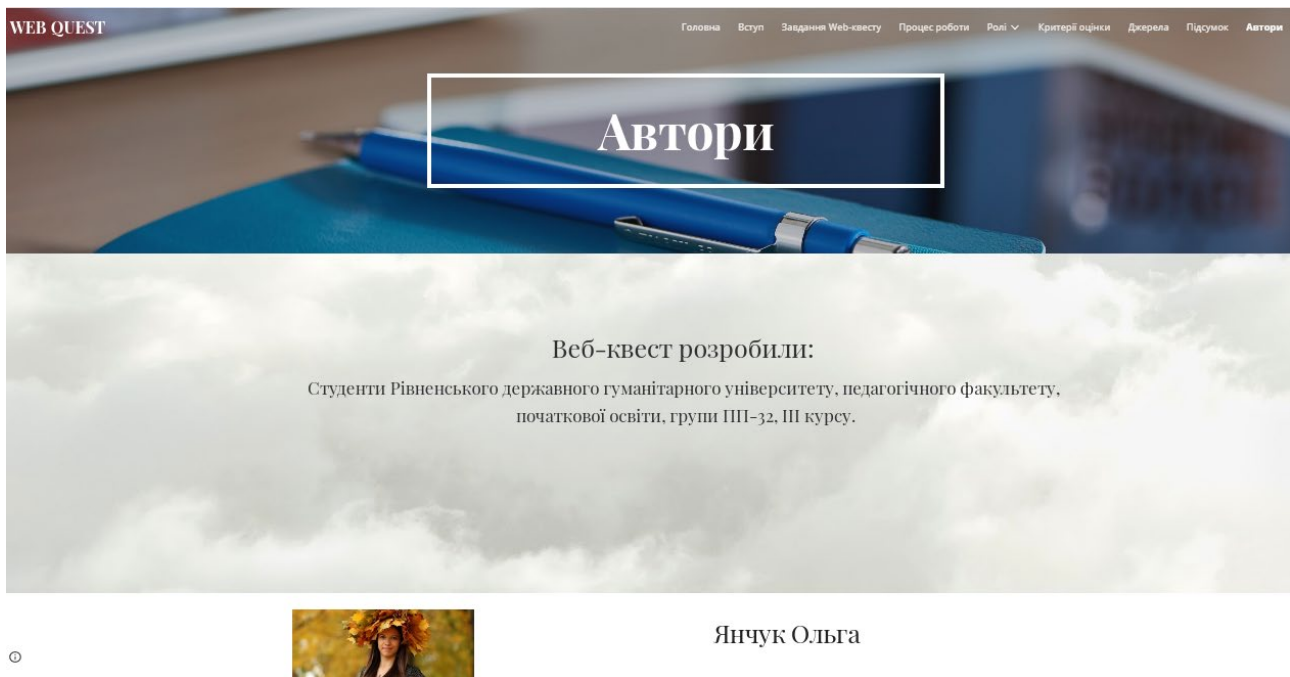


Рис. 10. Вигляд сторінки Автори веб-квесту «Екологічні проблеми Рівненщини»

Методичне видання

Музичук Катерина Петрівна

Методичні вказівки щодо виконання проектного  
завдання «Створення Веб-квесту»

Відповідальний за випуск:

доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри  
інформаційно-комунікаційних технологій та методики  
викладання інформатики Войтович І. С.

---

Підписано до друку \_\_\_\_\_.

Формат 60x84 1/16. Папір офсетний.

Гарнітура Times New Roman Cyr

Умовн. друк. арк. 2,33

Тираж 50 прим. Зам. № 506/2

---

Редакційно-видавничий відділ  
Рівненський державний гуманітарний університет  
33028, м. Рівне, вул. С. Бандери, 12