

стимулюючи дитину до подальшого розвитку. Педагоги можуть використовувати спеціально розроблені ігри, такі як пазли з адаптованим зображенням, інтерактивні книги, ігри з використанням комп'ютерних технологій, які дозволяють максимально враховувати індивідуальні потреби.

Серед важливих принципів організації дидактичних ігор з дітьми з особливими потребами слід виділити поступовість, адаптивність, забезпечення успіху та врахування мотиваційних аспектів. Вони сприяють створенню умов для особистісного зростання дитини, розвитку її пізнавальних здібностей, соціальної взаємодії та емоційного благополуччя.

Застосування дидактичних ігор у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами є одним із ефективних шляхів інтеграції цих дітей у освітній процес і суспільство. Це дозволяє не лише забезпечити доступ до якісної освіти, але й сприяє формуванню толерантності та взаєморозуміння в колективі.

Список використаних джерел

1. Дидактичні основи навчання дітей з порушенням інтелектуального розвитку: методичний посібник / уклад. Л. О. Прядко. О. О. Фурман. Суми: РВВ СОППО, 2015. 114 с.
2. Железник О. Ф. Авторські дидактичні ігри як засіб навчання мистецтва учнів із особливими освітніми потребами. *Мистецтво та освіта*. 2023. № 4 (106). С. 34–42.
3. КЗО «НРЦ «Мрія» ДОР». Дидактичні ігри в навчальній діяльності для дітей з особливими потребами. Кам'янське, 2017. С. 26.

Ірина Жаркова,

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

РОЗВИТОК ДОСЛІДНИЦЬКИХ УМІНЬ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ШЛЯХОМ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-QUEST

У контексті вимог Нової української школи одним із актуальних завдань є підвищення якості та ефективності навчання шляхом всебічної активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, розвитку у них критичного мислення, дослідницьких умінь та здібностей до самостійного здобуття знань. Початкова школа потребує інноваційних методів, прийомів та засобів навчання, які сприятимуть розвитку молодших школярів, підвищуватимуть ефективність уроків, робитимуть їх творчими, змістовними й цікавими.

Розглядаючи сучасні тенденції освіти, особливо в початковій школі, слід зазначити, що сьогодні школяр ставиться в активну позицію в навчанні, наприклад, за допомогою навчальних проєктів він може проводити дослідження, спостереження за окремими явищами і тілами природи. Все це сприяє такій організації освітнього процесу, за якого навчальна діяльність мала б активний дослідницький характер і глибокий особистісний сенс для кожного учня.

Варто зазначити, що більшу частину життя сучасного молодшого школяра займають інформаційні технології. Володіння ними так само важливо, як і володіння навичками читання чи письма. У молодших школярів сьогодні існує доступ і можливості до раннього володіння основами використання інформаційно-комунікаційних технологій, в зв'язку з цим доцільно показати їм можливості використання різних ІКТ для навчання, а не лише для розваги. Тому важливо підкреслити, що своєчасне навчання правильному використанню ІКТ та їх правильне використання в освітньому процесі в початковій школі будуть сприяти формуванню у молодших школярів дослідницьких умінь.

Дослідницькі уміння молодших школярів – це здатність і бажання дитини досліджувати світ довкола себе, задавати запитання, шукати відповіді на них та шляхи вирішення проблем. Виділяють такі види дослідницьких умінь молодших школярів: організаційні, оцінні, пошукові, інформаційні, уміння оформляти і презентувати результат своєї діяльності та ін. Розвиток дослідницьких умінь у молодших школярів допомагає їм стати більш самостійними й упевненими в своїх здібностях, а також формує їхню креативність та допитливість [1; 4].

Ефективним засобом розвитку дослідницьких умінь молодших школярів є технологія Web-quest.

Web-quest (веб-квест) (з англ. web – всесвітнє павутиння, мережа; quest – пошук, пошуки пригод) дослівно перекладається як «інтернет-вікторина». Увели цей термін у 1995 р., професори Університету Сан-Дієго (США) Берні Додж і Том Марч. Вони визначили Web-quest як формат уроків, орієнтований на запит, в якому більшість або вся інформація, з якою працюють учні, надходить з Інтернету. На їхню думку, Web-quest – це творчий інструмент навчання; проблемно-рольове завдання, для виконання якого необхідні ресурси Інтернету [2].

Web-quest у педагогіці – це проблемно-рольове завдання з використанням ресурсів Інтернету. Освітній Web-quest – це інтернет-сайт, з допомогою якого учні виконують навчальне завдання. Веб-квести розроблені для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання. Вони охоплюють якесь конкретне питання, предмет чи тему, а можуть бути міждисциплінарними. У процесі виконання веб-квесту учні працюють у групах, досліджують інформацію, аналізують її і створюють продукти, які демонструють розуміння ними навчального матеріалу.

Загалом, технологію Web-quest розглядають як орієнтовану на гру освітню діяльність дослідницького характеру, яка реалізується в цифровому середовищі.

Освітній потенціал технології Web-quest полягає в:

- стимулюванні пізнавальної активності і розвитку інтересу учнів до навчання;
- розвитку навичок самостійної обробки різних джерел інформації;
- розвитку навичок роботи в команді і взаємодії з іншими учасниками заходу;
- розвитку нестандартного мислення та уміння діяти в нових умовах;

– підвищенні рівня комп'ютерної компетентності та відповідних навичок.

Отже, технологія Web-quest – це проблемно-орієнтоване навчання: діти стикаються з навчальним завданням, поданим у цікавій та незвичній формі, і шукають способи її вирішення, спираючись на різні джерела інформації. Шлях, пройдений квестором, приводить до вирішення проблеми, але в процесі пошуку рішення учні дізнаються нові способи дій і вивчають новий матеріал. В цьому й полягає освітній потенціал технології Web-quest.

Web-quest складається із самостійного пошуку та дослідницької роботи в Інтернеті з наступною обробкою відібраної інформації (критичний аналіз, відбір, класифікація, систематизація інформації та ін.) і презентацією отриманих результатів у спеціально вибраній формі (інформаційне повідомлення, презентація, постер тощо) з метою вирішення проблеми.

Особливість технології Web-quest полягає в тому, що частина або вся інформація, пропонується дітям молодшого шкільного віку на сайті завдання, насправді знаходиться на іншому сайті. Учень отримує завдання зібрати матеріал на задану тему в Інтернеті і використати його для вирішення проблеми. Учитель дає покликання на джерела інформації, проте діти, звичайно, можуть і самі знайти ці матеріали з допомогою звичайних пошукових систем. Наприкінці дослідження молодші школярі презентують свою творчу роботу в електронному, друкованому чи усному вигляді.

У процесі виконання завдання учні навчаються:

- шукати інформацію в інтернеті, використовувати пошукові системи та інші ресурси для пошуку інформації;
- аналізувати інформацію, оцінювати якість і достовірність інформації, а також відокремлювати головне від другорядного;
- працювати в групі, співпрацювати, ділитися відповідальністю і обмінюватися ідеями;
- створювати продукти, які демонструють розуміння теми, наприклад, презентації, відео чи веб-сайти.

Web-quest також допомагає молодшим школярам розвивати критичне мислення, покращити комунікативні навички і підвищувати мотивацію до навчання.

Під час використання технології Web-quest виділяють ряд етапів. Розглянемо їх.

На першому етапі вчитель обирає тему, пропонує її і розробляє запитання. Теми підбирають так, щоб під час їх виконання учні могли поглибити свої знання або отримати нові. Теми мають бути цікавими і корисними для молодших школярів, щоб вони могли вибрати завдання і працювати над ним відповідно до своїх уподобань, усвідомлюючи при цьому необхідність вирішення проблеми.

На другому етапі учні виконують завдання, які розвивають критичне мислення, здатність порівнювати й аналізувати, здатність класифікувати об'єкти і явища, а також здатність до абстрактного мислення в процесі пошуку відповідей на запитання у величезному обсязі доступної наукової інформації. Учні набувають навичок перетворення отриманої інформації для вирішення

поставлених завдань. Досвід неперервної діяльності під керівництвом учителя допоможе кожному організувати подальшу індивідуальну дослідницьку діяльність у світі інформаційного простору.

Третій етап – етап узагальнення результатів діяльності – передбачає осмислення проведеного дослідження. На цьому етапі відбір найактуальнішої інформації і презентація її у вигляді слайдів, html-сторінок, брошур, анімації, плакатів, фотоколлажів і т. ін. Тут дуже важлива роль учителя як консультанта.

Під час четвертого етапу обговорюються результати виконання веб-завдання. Це можна організувати у форматі конференції, давши дітям молодшого шкільного віку можливість презентувати свою роботу і усвідомити важливість виконаної роботи. На цьому етапі закладаються такі риси особистості, як відповідальність за виконану роботу, самокритичність, взаємна підтримка та уміння виступати перед аудиторією. Наприкінці завдання, після підведення підсумків, для стимулювання високих результатів необхідно використовувати заохочення.

П'яти етап. Робота над веб-завданнями також може бути запропонована як домашнє завдання для дітей, зацікавлених у предметі, і може бути виконана в класі, якщо є вільний резервний час. Цей вид діяльності розширює кругозір і розвиває ерудицію учнів.

Підбиваючи підсумки, слід зазначити, що сучасний освітній процес не може замикатися лише на уроці, на підручнику, на вчителі, адже сьогодні на перший план виходять самостійне набуття знань, уміння застосовувати отримані знання під час вирішення різноманітних пізнавальних, а також практичних завдань. В зв'язку з цим постає необхідність різнобічної пізнавальної діяльності, яка базується на використанні різноманітної інформації. Важливим стає уміння учня виробляти самостійність мислення, уміння вибудовувати докази, аргументувати свою позицію. Таким чином, використання Web-quest створює умови для формування як знань молодшого школяра, так і розвиток його особистості. Високий потенціал використання Web-quest у навчанні створює базу для формування в учнів важливих умінь, у тому числі й дослідницьких, які будуть актуальні впродовж усього життя.

Список використаних джерел

1. Білоусова Н., Гордієнко Т. Формування дослідницьких умінь молодших школярів на уроках із «Я досліджую світ». *Наукові записки Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя. Серія: Психолого-педагогічні науки*. 2023. № 2. С. 20–25.
2. Історія виникнення квестів та Веб-квесту. URL: <https://sopinairina.wixsite.com/quests/history>.
3. Книга О. Ю. Веб-квест як різновид сучасної дидактичної гри. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2017. № 19-21. С. 57–61.
4. Черненко Г. М. Формування дослідницьких умінь у молодших школярів при вивченні природознавства. *Педагогічні науки. Збірник наукових праць*. 2013. Вип. 114. С. 222–228.