

## Секція 6 ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

УДК 681.3.07

*Бевз С.В., канд. техн. наук, доцент кафедри ЕСС,  
Войтко В.В., канд. техн. наук, доцент кафедри ПЗ,  
Бурбело С.М., канд. техн. наук, старш. викладач кафедри ПЗ,  
Завальнюк Є.К., студент, Козубенко М.В., студент,  
Невський В.С., студент, Пастух М.О., студент  
Вінницький національний технічний університет*

### РОЗРОБКА ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ З ВИКОРИСТАННЯМ КВЕСТ-СИСТЕМИ

Розвиток сучасних освітніх технологій дозволяє активізувати навчальний процес, підвищити зацікавленість учасників освітнього процесу в отриманні нових знань, що загалом забезпечує підвищення ефективності процесу навчання [1]. У зв'язку з цим актуальною постає задача розробки нових інформаційно-комунікаційних технологій, орієнтованих на активізацію навчального процесу. Метою дослідження є підвищення ефективності навчального процесу шляхом розробки та впровадження інформаційно-комунікаційної технології, що базується на використанні квест-системи як засобу активізації учня з використанням методів проблемного навчання та тестової оцінки знань, що обумовлює введення ігрової складової в навчальний процес. Об'єктом дослідження постають освітні процеси. Предметом дослідження вбачаємо сучасні технології активізації навчального процесу та засоби їх реалізації. Головною задачею є розробка інформаційно-комунікаційної технології, орієнтованої на створення тематичного веб-середовища, що акумулює інформаційно-навчальний ресурс, тестові завдання та квест-систему і дозволить здійснювати активну пізнавальну діяльність в обраній навчальній області.

Як приклад у процесі дослідження історичної спадщини регіону пропонується інформаційно-комунікаційна технологія, орієнтована на розробку тематичного веб-ресурсу про замки та палаци обраного регіону з використанням тестових завдань та квест-системи як засобів активізації учасників навчального процесу. Розроблений сайт дозволить також не тільки популяризувати наявні історичні пам'ятки, а й залучити кошти на їх реставрацію. Розроблено моделі інформаційно-комуніка-

ційної технології, орієнтовані на програмну реалізацію квестової системи та веб-ресурсу з навчально-тестовою системою.

Сайт квест-системи акумулює 5 базових розділів (рис. 1). Розділ «Замки-учасники» є засобом проведення віртуальних екскурсій. Тут знаходиться список усіх замків-учасників квесту, їх опис та фото. Розділ «Турнірна таблиця» (рис. 2) являє собою рейтинговий список учасників квесту з урахуванням їх успіхів на різних етапах проходження квесту, що дозволяє подальше проведення статистичного дослідження активностей респондента та визначення складності завдання за рівнем успішності його розв'язку.

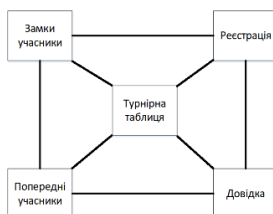


Рис. 1. Узагальнена модель квест-системи

Місце	Ім'я	Ім'я	Кількість балів
1	Маслюк	Маслюк	94
2	SGM	Владислав	84

Рис. 2. Розділ «Турнірна таблиця»

Зареєстрований користувач заходить на свою сторінку, звідки може підтвердити відвідування конкретного замку чи палацу. Кожен замок має власну вагу відвідування. Бали за квестові завдання зараховуються лише при одноразових відвідуваннях під час проведення квесту. Наприкінці терміну проведення квесту учасники з найбільшою кількістю балів запрошуються на тестування. Їм активізується блок з тестами. Бали за квестову успішність й тестові результати підсумовуються, переможці отримують нагороди.

**Висновок.** Розроблена інформаційно-комунікаційна технологія базується на використанні веб-технологій, квестових та тестових систем, що дозволяє активізувати навчальний процес за рахунок підвищення зацікавленості респондентів, використовуючи методи проблемного й ігрового навчання. Впроваджена квест-система та віртуальні екскурсії забезпечують популяризацію замкового туризму.

#### Література

1. Швачич Г.Г. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології / Г.Г.Швачич, В.В.Толстой, Л.М.Петречук, Ю.С.Іващенко, О.А.Гуляєва,

О.В. Соболенко / Навч. посібник, Дніпро: НМетАУ, 2017. – 230 с.