

– *Розробка*. Написання програмного коду, реалізація елементів геймплею та запис діалогів.

– *Тестування*. Перевірка модулів гри на працездатність. Окремо перевіряється робота коду, система прийняття рішень тощо.

Таким чином, здійснивши детальний аналіз процесу створення візуальних новел, можна стверджувати, що вдало створений сюжет, знання видів та правил створення такого роду електронних продуктів, а також дотримання основних етапів, сприятиме створенню унікального, якісного та цікавого проекту, що збагатить світову колекцію комп'ютерних ігор та знайде своїх прихильників.

Список використаних джерел та літератури:

1. Игровая индустрия полезные материалы: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://habr.com/company/miip/blog/313326/>
2. Поради для розробника: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://monkey-x.ru/knowledge/articles/3-sovety-dlya-komandy-iz-odnogo-razrabotchika>

Ущапівський В.Я.,

студент 6 курсу

фізико-математичного факультету

Науковий керівник: Сікора Я.Б.,

кандидат педагогічних наук, доцент,

завідувач кафедри прикладної математики та інформатики,

Житомирський державний університет імені Івана Франка

ТЕХНОЛОГІЇ СТВОРЕННЯ WEB-КВЕСТУ З ІНФОРМАТИКИ

Перед сучасною освітою стоїть завдання пошуку нових видів і форм організації навчальної діяльності. Навчання має розвивати самостійне критичне і творче мислення. З цією метою багато вчителів вже давно використовують проектну технологію, залучаючи ресурси мережі Інтернет. Але велика кількість інформації в мережі та її якість не тільки не

спрощують процес роботи над проектом, але й ускладнюють його. Одне з можливих рішень даної проблеми це технологія веб-квест.

Технологія веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет й інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд компетенцій:

- використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань;
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного рішення проблем;
- вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навички публічних виступів.

Вперше дана технологія була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем у 1995 р., а сьогодні використовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках.

Освітній веб-квест (webquest) – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу. Розробляються такі веб-квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в освітньому процесі.

Вони охоплюють окрему проблему, навчальний предмет, тему, можуть бути і міжпредметними. Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів.

Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної та тривалої роботи.

Метою короткострокових проектів є набуття знань і здійснення їх інтеграції в свою систему знань. Робота над короткочасним веб-квестом може займати від одного до трьох занять. Вони можуть бути легко використані на шкільних уроках з багатьох предметів.

Довгострокові веб-квести спрямовані на розширення і уточнення понять. По завершенні роботи над довгостроковим веб-квестом учень повинен уміти вести глибокий аналіз отриманих знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти створити завдання для роботи за темою. Робота над довгостроковим веб-квестом може тривати від одного тижня до місяця, може бути, на чверть або навіть навчальний рік.

При використанні веб-квесту у навчанні підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест являє собою не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності.

Основна перевага використання веб-квестів на уроках інформатики це те, що крім вдосконалення умінь і навичок роботи в мережі Інтернет, пошуку потрібної інформації, учні вдосконалюють також і навички роботи з певним програмним забезпеченням (MS PowerPoint, MS Publisher, MS Excel тощо), готуючи звіт.

Будь-який веб-квест повинен включати в себе наступні структурні компоненти:

- **вступ**, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту;
- **центральне завдання**, яке зрозуміле, цікаве і здійснюване. Чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи (наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку

потрібно вирішити, визначена позиція, яка повинна бути захищена, і зазначена інша діяльність, яка спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації);

- **список інформаційних ресурсів** (в електронному вигляді, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів з теми), необхідних для виконання завдання. Цей список повинен бути анотований;

- **опис процедури роботи**, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту при самостійному виконанні завдання (етапи);

- **опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту**. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються у веб-квесті;

- **керівництво до дії** (як організувати і представити зібрану інформацію), яке може бути представлено у вигляді напрямних питань, які організовують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями по використанню електронних джерел, виставленням «заготовок» веб-сторінок тощо);

- **висновок**, де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом. Іноді корисно включити на закінчення риторичні запитання, що стимулюють активність учнів продовжити свої дослідження в подальшому.

Розглянемо етапи роботи над веб-квестом.

Початковий етап (командний). На цьому етапі учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 людини на 1 роль.

Рольовий етап. Цей етап представляє собою індивідуальну роботу в команді на загальний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролей, виконують завдання. У процесі роботи над веб-квестом відбувається взаємонавчання членів команди навичкам роботи з різним програмним забезпеченням. Команда спільно підводить підсумки

виконання кожного завдання, учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети.

Завдання. Цей етап, по-перше, включає в себе пошук інформації з конкретної теми та розробку структури звіту (у вигляді веб-сайту, веб-сторінки, презентації, буклету тощо). По-друге, це створення матеріалів та доопрацювання матеріалів для звіту.

Заключний етап. Команда працює спільно, під керівництвом вчителя. За результатами дослідження проблеми формулюються висновки та пропозиції. Проводиться конкурс виконаних робіт, де оцінюються розуміння завдання, достовірність використаної інформації, її ставлення до заданої теми, критичний аналіз, логічність, структурованість інформації, визначеність позицій, підходи до вирішення проблеми, індивідуальність, професіоналізм подання. В оцінці результатів беруть участь як вчитель, так і учні шляхом обговорення або інтерактивного голосування. Також важливо на заключному етапі організувати конструктивне обговорення при публічному представленні виконаних робіт. Відкрите оцінювання власної роботи і роботи колег дозволяє вчитися бути коректними у висловлюванні зауважень, визначати найцікавіші знахідки у виконаних завданнях, формулювати власні критерії оцінювання.

Отже, веб-квести найкраще підходять для роботи в мінігрупах, однак існують і веб-квести, призначені для роботи окремих учнів. Важливою умовою успішної роботи в проектній технології квест-уроку є наявність комп'ютерного обладнання з підключенням Інтернет-послуги. Іншою умовою є наявність ПК в учнів, що дозволяє в домашніх умовах продовжити працювати з навчальними матеріалами.

Оволодіння інформацією, способами її отримання, обробки і використання за допомогою сучасних комп'ютерних засобів – необхідна умова успішного входження людини в інформаційне суспільство. Оскільки в різних сферах діяльності відчувається нестача фахівців, здатних самостійно і в команді вирішувати виникаючі проблеми, робити це за

допомогою Інтернету. Саме тому навчання в школі повинне забезпечити формування умінь організовувати власну інформаційну діяльність і планувати її результати. Крім того робота учнів в такому варіанті проектної діяльності, як веб-квест, урізноманітнить навчальний процес, зробить його цікавим.

Список використаних джерел та літератури

1. Технологія Веб-квест у методичному арсеналі сучасного вчителя [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://shkolyar-liubov.ucoz.ua/publ/metodichnij_kabinet/2-1-0-1.

2. Роль web-квесту [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://goncharuk26.blogspot.com/p/blog-page_20.html.

3. Що таке Веб-квест [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://kvest-posibnyk.blogspot.com/p/blog-page.html>.

Хлуп'янець М. І.,

студент 6 курсу

фізико-математичного факультету

Науковий керівник: Усата О. Ю.,

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри прикладної математики та інформатики

Житомирський державний університет імені Івана Франка

ЗАСОБИ WEB-ПРОГРАМУВАННЯ

Інтернет – це місце, яке потребує постійного оновлення, і веб-розробникам необхідно постійно поліпшувати свої навички і опановувати нові веб-інструменти для підвищення продуктивності. Веб-розробник повинен слідкувати за новинками у галузі мов програмування, методами і способами їх адаптації, пристосовуватись до нових фреймворків, щоб задовольнити найостанніші потреби замовників, удосконалювали знання з оптимізації і масштабування веб-сайту для більш швидкого більш тонкого веб-інтерфейсу.