

Шевчук Світлана Степанівна

*старша викладачка Білоцерківського інституту ту
неперервної професійної освіти ДЗВ) «УМО» НАПНУ*

ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ КВЕСТ І WEB-КВЕСТ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ КВАЛІФІКОВАНИХ ФАХІВЦІВ

Квест-технологія порівняно не нова. Ще наприкінці ХХ-го сторіччя, у 1995 році фахівцями у сфері освітніх технологій професорами Каліфорнійського університету у Сан-Дієго (США) Берні Доджем і Томом Марчем було сформульовано визначення *освітньому квесту*: «квест» (*трансліт. англ. quest - пошук*) — це пошукова діяльність, яка є основою дослідного навчання. Основою освітнього квесту є проблемне завдання з елементами рольової гри. Така організована пригода несе в собі й психологічний аспект: розвиток упевненості у собі, уміння спілкуватися, співпрацювати, працювати у команді, конструктивно відстоювати свою точку зору, ставити и досягати цілі, творчо підходити до вирішення різнорідних задач, гнучкість у поведінці.

Іншими словами, *освітній квест* – це педагогічна технологія, яка реалізує освітні задачі, які відрізняються від навчальної проблеми елементами сюжету рольової гри, пов'язана з пошуком і знаходженням місць, об'єктів, людей, інформації, для рішення якої використовуються, перш за все, інформаційні ресурси або ресурси будь якої галузі науки, сфери виробництва, регіону [1, с.21].

Аналіз теоретичних джерел и практичного педагогічного досвіду реалізації освітньої квест-технології у закладах професійної (професійно-технічної) освіти дає привід зробити визначені висновки щодо сутності квест-технології [2, с.10]:

- ❖ освітній квест – інтегрована технологія, яка поєднує ідеї проектного, проблемного та ігрового навчання з використанням цифрових технологій;

поєднує цілеспрямований пошук при вирішенні проблемного завдання з пригодою та грою визначеного сюжету;

- ❖ алгоритм квесту будується за логікою проблемного навчання – від постановки проблеми до способів її вирішення, представлення результатів й рефлексії;
- ❖ інтрига і сюжет, які супроводжують цю технологію, є елементами ігрового навчання - ролевої, ділової або пригодницької гри;
- ❖ використання спеціальних комп'ютерних програм і можливостей мережі Інтернет характеризує цю технологію як цифрову технологію;
- ❖ освітній «продукт», отриманий у результаті проходження квесту, може бути різним: у вигляді відповіді на проблемну ситуацію до створення мультимедійних презентацій, відеороликів, сайтів, буклетів тощо.

Завдання освітньої квест-технології :

- розвиток логічного мислення здобувачів освіти, їх спроможності до інтелектуального експерименту;
- розвиток креативного мислення та творчого потенціалу учнів (студентів);
- стимулювання пізнавальної мотивації у процесі навчання;
- розширення можливостей вивчення навчальних дисциплін у новому освітньому форматі при широкому використанні міжпредметних зв'язків;
- можливість урахування індивідуальних особливостей, особистісних характеристик здобувачів освіти, що можуть бути використані не тільки в процесі навчання, але й на практиці у житті або у сфері того іншого виду діяльності;
- ефективність впровадження цифрових технологій в освітній процес професійної підготовки кваліфікованих фахівців.

Технологія web-квест – це сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої здобувачі освіти здійснюють пошук інформації, використовуючи Інтернет-ресурси з практичною метою. Така технологія дозволяє учням (студентам) працювати індивідуально і малими групами, розвиває конкурентність та лідерські якості. Цю технологію, яка не

тільки підвищує мотивацію до процесу здобування знань, відповідальність за результати діяльності та їх презентацію, можна використовувати в освітньому процесі професійної підготовки кваліфікованих фахівців незалежно від професії (спеціалізації) і навчальної дисципліни, головне – мати вихід в Internet [3, с.17]. Реалізація означеної технології в освітньому процесі вітчизняної системи П(ПТ)О актуалізувалась за умови впровадження у професійну підготовку кваліфікованих фахівців широкого спектру цифрових технологій.

Web-квест – це сучасна технологія, яка основана на елементах проектної технології навчання і орієнтована на пошукову діяльність здобувачів освіти з чіткими вказівками педагога із застосуванням сучасних інформаційно-комунікаційних засобів. Класифікація видів освітніх web-квестів заснована на дванадцяти **типових завданнях** [4, с.40]:

1. *Compilation tasks* – завдання зі збирання даних – це самий простий web-квест, оскільки мета студентів полягає в тому, щоб продивитися певні ресурси в мережі Internet і вибрати необхідну інформацію для будь-якої компіляції (кулінарна книга, словник та ін.).

2. *Judgment tasks* – завдання на власну думку, власний погляд – мета web-квесту полягає у збиранні даних щодо подій з метою подальшої презентації думки про це.

3. *Retelling tasks* – завдання на переказ – завдання спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу. Наприклад, виконуючи web-квест про культуру Великобританії, студент збирає та підсумовує інформацію про географічне положення, етнічне походження, культуру, історичні періоди розвитку окремих земель, специфіку мови та звичаїв та ін. Підсумком такої роботи може стати презентація цієї країни, її культури.

4. *Persuasion tasks* – завдання на переконливість – на відміну від завдання на переказ, у цьому випадку студенти одержують уявну ситуацію, після вивчення якої, вони мають скласти переконливу розповідь для своєї аудиторії.

5. *Mystery tasks* – детективне завдання – виконуючи детективне завдання, студенти зіштовхуються з певною проблемою, таємничою історією або загадкою, що мають розв'язати. Для того, щоб знайти розгадку, студенти мають

узяти участь у розслідуванні, виконуючи різні ролі, навчатися аналізувати інформацію з різних точок зору. За підсумками такої роботи студенти мають написати переконливий виступ із захистом своєї точки зору.

6. *Creative tasks – творчі завдання* – їх мета полягає в створенні кінцевого предмету специфічного формату (вір, малюнок, діаграма та ін.).

7. *Journalistic tasks – журналістське розслідування* – виконуючи подібного роду web-квест, студенти можуть відчувати себе журналістом, збирати інформацію, підсумувати її, представляти у вигляді або репортажу.

8. *Design tasks – дизайн завдання* – спрямовані на створення певного, вже затвердженого продукту. Прикладом дизайн-завдання може бути створення брошури для туристичного агентства, що допоможе туристам спланувати свій відпочинок.

9. *Analytical tasks – аналітичне завдання* – студентом необхідно здійснити аналіз будь-якого явища (може бути реальним або уявним, фізичним або абстрактним) з метою встановлення причинно-наслідкових відношень.

10. *Self-knowledge tasks – завдання на самопізнання* – найменш популярний вид web-квесту в зв'язку з тим, що він спрямований на саморозвиток через логіку, здогадку, внутрішні людські ресурси.

11. *Consensus tasks – завдання на згоду або формування єдиної згоди* – є, наприклад, певні соціальні теми, які суперечливі за своєю суттю: евтаназія, легалізація легких наркотиків, жіноча армія та ін. Обговорення подібних тем сприяє висвітленню всіх точок зору, «за» і «проти». Лише тільки після ґрунтовного обговорення може бути досягнення консенсусу.

12. *Scientist tasks – наукові завдання* – подібні завдання можуть ґрунтуватися на уявних та реальних фактах. Ці завдання показують, як насправді «працює» наука, студент має змогу бачити структуру наукових завдань, висувати гіпотезу, здійснювати перевірку і порівняння кінцевого результату відповідно до заявлених результатів.

При створенні веб-квесту в режимі он-лайн необхідна інформація вводиться у шаблон на будь-якому освітньому порталі. Створені таким чином

веб-квести можуть або відразу розміщуватися на сервері даного освітнього порталу, або зберігатися у вигляді файлів і потім використовуватися в електронному чи друкованому вигляді та розміщуватися на будь-якому іншому сервері і у локальній мережі.

Отже, тема впровадження технологій квест і web-квест у вітчизняній системі П(ПТ)О актуалізувалася навесні 2020 року у зв'язку з введенням карантинних протиепідемічних заходів через загрозу поширення пандемії «COVID-19» і прискорила у період воєнного стану, оголошеного Україною 24.02.2022 року у зв'язку з російською агресією проти нашої держави. Практика реалізації квест-технологій в процесі використанні дистанційної і змішаної форм в освітньому процесі показала, що саме за умов їх впровадження стає можливим розширення спектру застосування інтерактивних освітніх технологій у професійній підготовці кваліфікованих фахівців в умовах воєнного та повоєнного стану.

Список використаної літератури

1. Бахтиярова, Л.Н., Проектирование уроков информатики с использованием проблемного обучения // Информатика в школе. 2019. №8. С. 19-24.
2. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навчально-методичний посібник. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2018. 81 с.
3. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] //Вопросы интернет-образования, №7, 2008. – Режим доступа: <http://vio.fio.ru/vio07>.
4. Шевчук С.С. Сучасні освітні технології у професійній підготовці кваліфікованих робітників: навчально-методичний посібник. Біла Церква: БІНПО ДЗВО «УМО» НАПНУ, 2022. 158 с.