

УДК 159.9.923.2

Тематична рубрика: СОЦІАЛЬНА ПСИХОЛОГІЯ. ЮРИДИЧНА ПСИХОЛОГІЯ.

Остапенко І. В.

канд. психол. наук, старший науковий співробітник
лабораторії психології політичної поведінки молоді
Інститут соціальної та політичної психології НАПН України

**ВЕБ-КВЕСТ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ГРОМАДЯНСЬКОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДІ
WEB-QUEST AS A TOOL FOR THE DEVELOPMENT OF CIVIC
COMPETENCE OF YOUNG PEOPLE**

Стаття присвячена аналізу сучасних підходів до розвитку громадянської компетентності молоді. Особлива увага автора статті зосереджена на активних методах соціального навчання. Веб-квест належить до інноваційних методів активного навчання, придатних для розвитку громадянської компетентності молоді. Даний метод містить елементи гейміфікації та інтерактивності, дозволяє використовувати Інтернет-ресурси, соціальні медіа та медіаконтент, надає можливості для прояву учасниками тренінгу самостійної творчої активності та самореалізації, забезпечує умови для кооперації при виконанні навчальних вправ та завдань. Автор спирається на результати дослідження форм та видів практик, що створюють сприятливе середовище у соціальних медіа для розвитку громадянської компетентності. До них відноситься: пошук інформації, присвяченої певним соціальним та політико-правовим питанням; пошук людей, що поділяють громадянську позицію; презентація своєї громадянської позиції; реалізація громадянських ініціатив, організація акцій; розвиток соціального капіталу; пошук роботи; пошук освітніх програм, інформаційних ресурсів для самоосвіти. Описано

процедуру розробки та основні структурні компоненти веб-квесту, визначено потенціал даного методу для формування мотивації студентів. Базовими структурними елементами веб-квесту є: вступ, завдання, процес, джерела, оцінювання та висновки, створення лайфхак контенту. Лайфхак (lifehack) як варіант концептуалізації набутих знань та досвіду в термінах «життєвої мудрості» у формі, придатній для передачі інформації іншим особам є особливо корисним елементом програм або тренінгів, спрямованих на розвиток громадянської компетентності. Наведено окремі приклади веб-квестів, що були запропоновані студентам у тренінговій роботі.

Ключові слова: веб-квест, громадянська компетентність, соціальні медіа, методи активного навчання, гейміфікація.

This article is devoted to analysis of modern approaches to the development of civic competence of youth. The author's special attention is focused on active methods of social learning. Web-quest is one of the innovative methods of active learning, suitable for the development of civic competence of young people. This method contains elements of gamification and interactivity, allows the use of Internet resources, social media and media content, provides opportunities for participants to develop independent creative activity and self-realization and creates conditions for cooperation in performing exercises and tasks. The author relies on the results of a study of forms and types of practices that create a favorable environment in social media for the development of civic competence. These include: searching for information on specific social and political issues; search for people who share a civic position; presentation of one's civic position; implementation of civic initiatives, organization of actions; development of social capital; job search; search for educational programs, information resources for self-education. The development procedure and the main components of the web-quest are described, the potential of this method for the development of students' motivation is defined. The basic elements of a

web-quest are: introduction, tasks, process, sources, evaluations and conclusions, creation of life hack content. Lifehack as a variant of conceptualization of the acquired knowledge and experience in terms of "life wisdom" in the form suitable for transfer of information to other persons is an especially useful element of the programs or trainings for development of civic competence. Examples of web-quests that were offered to students in training were provided.

Key words: web-quest, civic competence, social media, active learning methods, gamification.

Вступ. Трансформаційні процеси і бурхливий розвиток українського суспільства висувають нові вимоги до молодого покоління, яке наразі змушене бути компетентним в усіх сферах суспільного життя, розуміючи власні громадянські права та обов'язки. Це зумовлює значний інтерес науковців до проблеми громадянської компетентності, розвиток якої бажано здійснювати з використанням сучасних методів та засобів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. За останні роки науковцями накопичений значний досвід вивчення громадянської компетентності та можливостей її розвитку. Теоретико-методологічну основу нашого дослідження складають: положення про громадянську компетентність як складову загальної компетентності особистості, що забезпечує ефективну поведінку особистості у сфері реалізації нею своєї ролі громадянина [4]; ідеї орієнтації на суспільне благо в процесі розвитку громадянської компетентності [1]; положення про громадянське залучення, пов'язане з позитивними результатами індивідуального розвитку (здобуття освіти та соціальних компетенцій) та з користю для суспільства [7]; концепція інтегрованого конструкту громадянської компетентності, який охоплює громадянську поведінку, громадянські навички, громадянські зв'язки та громадянську залученість молоді [8].

Аналіз літератури, що присвячена громадянському розвитку молоді дозволяє визначити принаймні чотири умови, які його забезпечують: 1) соціальна згуртованість, тобто почуття узагальненої взаємності, довіри та прив'язаності до інших; 2) громадянські вміння, тобто здатність бути причетними до громадянського суспільства та демократії; 3) громадянське залучення або громадянський обов'язок, тобто бажання та когнітивну здатність робити позитивний внесок у суспільство; 4) громадянські дії, тобто участь у заходах для поліпшення спільноти [7;9;10].

Досвід емпіричних досліджень дозволив науковцям визначити основні фактори в структурі громадянської компетентності молоді: громадянський обов'язок, громадянські навички, соціальні зв'язки (з сусідами, однолітками, дорослими) та громадянська участь. Вважається, що ця модель може бути використана для програм, які спрямовані на розвиток громадянської компетентності молоді. Такі програми мають передбачати різні напрямки розвитку компонентів громадянської активності, а також можливості їх застосування в різних соціальних контекстах, тобто серед однолітків, дорослих та ін. [8].

Зазначені моменти виступили для нас концептуальною основою в процесі розробки власної програми розвитку громадянської компетентності молоді. В ній передбачено використання новітніх методів та інструментів, до яких відноситься і метод веб-квестів.

Мета статті полягає у розкритті особливостей застосування веб-квесту як інструменту розвитку громадянської компетентності молоді.

Виклад основного матеріалу. В процесі розробки програм та тренінгів з розвитку громадянської компетентності ми приділяємо особливу увагу вибору методів активного навчання, які в роботі зі студентською молоддю повинні бути: релевантними цільовій аудиторії, містити в собі інноваційні компоненти, а також відповідати вимогам вищої школи щодо організації та забезпечення навчання [3;5].

Для розвитку громадянської компетентності студентської молоді нами було розроблено спеціалізовану програму тренінгу, в якій ми намагалися поєднати традиційні методи активного соціального навчання, сучасні цифрові інструменти та засоби соціальних медіа.

Запропонована програма складається з кількох структурних блоків (модулів):

1. Актуалізація уявлень молоді про себе як громадян України, громадянських знань та настанов. Основними методами виступили: групова дискусія, зондувальні запитання, метод імітації (імітаційні рольові ігри), метод символічного вираження (створення колажів «Справжній громадянин» / «Псевдогромадянин»), метод аналізу відеоконтенту, веб-квест, вправа «Скринька Пандори».

2. Рефлексія уявлень про себе як громадянина, досвіду взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні. Основні методи: тематична групова дискусія («Справжні громадяни-псевдогромадяни»), метод аналізу критичних ситуацій (вправа «Скринька Пандори»), комікси, веб-квести, кейс-метод, метод імітації (імітаційні рольові ігри, вправи «Самоналіз» та «Мої козири»), метод концентрації присутності, брейнстормінг.

3. Розвиток громадянських вмінь та навичок, набуття / оновлення досвіду застосування практик солідаризації та громадянської участі. Основні методи: комікси, веб-квест, кейс-метод, метод аналізу ситуацій, групова дискусія, імітаційні рольові ігри (техніка «Альтернативні перетворення»), диспозиційні та спонтанно-імпровізаційні ігри.

4. Інтеграція набутого досвіду. Основні методи: тематична групова дискусія («Погляд у майбутнє»), кейс-метод, техніка «3 D», метод групової рефлексії).

Програма пройшла апробацію в роботі зі студентами вищих навчальних закладів м. Києва в 2020-2021 рр. Всього було проведено 4 групи. Загальна кількість учасників – 48 осіб. Для аналізу ефективності

розробленої програми використовувались методи анкетування та самозвітів.

Серед методів, які використовувались в межах даної програми, провідне місце належить веб-квестам. Такий вибір не є випадковим. Аналіз сучасних тенденцій засвідчує, що найбільший потенціал в роботі зі студентами мають методи активного навчання, які: містять елементи гейміфікації та інтерактивності, дозволяють використовувати Інтернет-ресурси та соціальні медіа, надають можливості для вияву самостійної творчої активності та самореалізації, забезпечують умови для кооперації при виконанні навчальних вправ та завдань [3;5]. Усім переліченим характеристикам відповідають веб-квести.

Веб-квест як метод активного навчання, передбачає пошуковий формат занять, під час проведення яких більша частина матеріалу або ж вся інформація, з якою працюють студенти, отримується ззовні (від викладача (тренера) або з Інтернету). Як правило, для цього використовуються різні програми: від простих ресурсів для поширення текстових або інших документів (Dropbox, Google Docs) або профілів у соціальних мережах (Facebook, Twitter, Instagram) до спеціально створених сайтів [2;6;11].

До стандартного набору базових структурних елементів веб-квесту відносять: (1) вступ, (2) завдання, (3) процес, (4) джерела, (5) оцінювання та висновки. Однак ми додаємо ще один елемент – (6) лайфхак (lifehack), який забезпечує концептуалізацію набутих знань та досвіду в термінах «життєвої мудрості» у формі, придатній для передачі інформації будь-якій пересічній або недостатньо обізнаній в певній тематиці людині. Особливо корисним цей елемент є як раз в освітніх програмах або тренінгах, спрямованих на розвиток компетентностей, що апріорі передбачає опцію створення власного контенту [5;11].

В процесі тренінгу метод веб-квесту використовувався нами на постійній основі. Завдання веб-квестів давалися учасникам наприкінці

кожного з модулів, результати їх виконання презентувались та обговорювались на початку наступних модулів. Таким чином, веб-квести слугували поєднуючою ланкою між структурними елементами тренінгу, сприяли вирішенню змістовних завдань та підтримували пізнавальну активність учасників.

В першому модулі тренінгової програми учасникам пропонується веб-квест, в якому одній групі пропонується визначити соціально значущу проблему у взаємодії з органами державної влади, до якої варто повернути суспільну увагу за рахунок створення Google Doodle, іншій – визначити історичну постать, групу або громадське об'єднання, що своєю правозахисною чи суспільно корисною діяльністю заслуговують бути відзначені створенням персоніфікованого Google Doodle.

Попередньо всі учасники ознайомлюються з тим, що таке Google Doodle, а також з найбільш відомими прикладами.

Основні ролі учасників першої групи: соціолог – систематизує та узагальнює дані соціологічних досліджень, присвячених вивченню соціально-значущих проблем у взаємодії з органами державної влади; аналітик соціальних мереж – здійснює тематичний пошук проблем у взаємодії громадян з органами державної влади в соціальних мережах; генератор ідей – пропонує варіанти для візуалізації проблеми у взаємодії громадян з органами державної влади у форматі Google Doodle; дизайнер – розробляє ескіз(и) Google Doodle за допомогою відповідних програм та Інтернет-конструкторів з вільним доступом; консультант з питань інтелектуальної власності – визначає покроковий алгоритм оформлення авторських прав на Google Doodle.

Основні ролі учасників другої групи: історик – здійснює інформаційний пошук та визначає історичну постать, групу або громадське об'єднання, що стали відомими через свою правозахисну чи суспільно корисну діяльність; медіа-аналітик – здійснює пошук історичних постатей, груп або громадських об'єднань, які найчастіше згадуються в засобах

масової інформації через свою видатну правозахисну чи суспільно корисну діяльність; генератор ідей – пропонує варіанти для візуалізації інформації про історичну постать, групу або громадське об'єднання у форматі Google Doodle; дизайнер – розробляє ескіз(и) Google Doodle за допомогою відповідних програм та Інтернет-конструкторів з вільним доступом; консультант з питань інтелектуальної власності – визначає покроковий алгоритм оформлення авторських прав на Google Doodle.

Наприкінці другого модулю учасникам пропонувалось виконати завдання наступного веб-квесту. Для цього учасники також розподіляються на міні-групи, кожна з яких отримує окреме завдання.

Завдання веб-квесту першої групи полягає у вивченні ситуацій корупційного тиску на громадян з боку органів центральної влади та місцевої влади, другої – у вивченні досвіду антикорупційної діяльності громадянських об'єднань.

Основні ролі учасників першої групи: соціолог-аналітик – систематизує дані існуючих досліджень, присвячених вивченню проявів корупції; аналітик соціальних медіа – визначає перелік типових ситуацій корупційного тиску, про які громадяни повідомляють у соціальних мережах; консультант з правових питань – визначає покроковий аналіз дій, які необхідно зробити громадянину, що відчуває корупційний тиск; розробник медіа-контенту – розробляє інструкцію та інформаційні матеріали для громадян, які опинились в ситуації корупційного тиску; блогер – розробляє алгоритм поширення інформаційних матеріалів та інструкцій в соціальних медіа.

Основні ролі учасників другої групи: аналітик – здійснює тематичний аналіз поточних ініціатив громадянських об'єднань антикорупційної спрямованості в засобах масової інформації та соціальних медіа; громадський активіст – генерує перелік ініціатив та заходів, спрямованих на протидію та профілактику проявів корупції; експерт з правових питань – здійснює правовий аналіз громадянських ініціатив та

заходів антикорупційної спрямованості; розробник медіаконтенту – розробляє інформаційні матеріали про запропоновані громадянські ініціативи та заходи антикорупційної спрямованості; консультант з питань PR – розробляє план популяризації антикорупційних ініціатив та заходів в традиційних засобах масової інформації та соціальних медіа.

Наприкінці третього модулю учасникам дається домашнє завдання, яке передбачає виконання завдань ще одного веб-квесту (для цього учасники знов розподіляються на міні-групи, кожна з яких отримує окреме завдання).

Завдання веб-квесту першої групи полягає у вивченні алгоритму подання петицій до органів центральної влади, для другої - місцевої влади. Основні ролі учасників: консультант з правових питань – визначає базові можливості реалізації громадянських ініціатив з використанням механізму подання петицій; аналітик – здійснює тематичний аналіз поточних ініціатив громадян; громадський активіст – генерує перелік соціально значущих проблем, які потребують звернення громадян до органів центральної або місцевої державної влади; технічний консультант – створює покрокову інструкцію щодо реєстрації та подання громадянської ініціативи у вигляді петиції; консультант з питань соціальних медіа – розробляє план популяризації даної ініціативи та пошуку її підтримки в соціальних медіа. Кожна група отримує посилання на відповідні Інтернет-ресурси для початку інформаційного пошуку.

Аналіз самозвітів учасників після проведення тренінгу дозволив визначити загальні переваги використання методу веб-квестів для розвитку громадянської компетентності. Серед них можна відзначити наступні:

- зосередження студентів/учасників тренінгу на темі, коли вони працюють з інформацією в режимі пошуку, особливо в Інтернеті («виконання завдань веб-квестів допомагало зосередитись на використанні інформації, а не на її пошуку, що дозволяло більш глибоко занурюватись в тему»);

- підтримка критичного мислення та навичок вирішення проблем через оригінальне оцінювання, кооперативне навчання, створення планів та інтеграції освітніх та медіатехнологій («робота в групах над веб-квестами спонукала замислитись над тим, до чого важко дійти самотійно», «об'єднання зусиль в роботі з квестами дозволяло отримати зворотний зв'язок від інших учасників, отримати їх корисні поради, навчитись використовувати раніше невідомі технології та програми»);

- стимуляція кооперативного навчання через спільну діяльність у групі («коли спільно працювали над веб-квестами, я навчився співвідносити власні думки та дії з побажаннями інших учасників, а самі завдання виконувати більш швидко та продуктивно»);

- розвиток технологічних навичок студентів/учасників тренінгу («при виконанні веб-квестів розширила власні навички роботи з програмами та інструментами, в яких вважала себе досить компетентною, дізналась та навчилась багатьом корисним речам»);

- надання можливості вибору варіантів завдання та різних веб-сайтах («при виконанні веб-квестів можна було почуватися досить вільно при виборі частини завдання та певної ролі», «не було обмежень щодо використання різних сайтів як джерел інформації, що дало змогу обрати ті, які найкраще відповідали розумінню проблем»);

- забезпечення чіткого оцінювання («сподобалось, що у веб-квестах були чіткі інструкції до виконання завдання і оцінювання, тому все було досить логічним, без хибних очікувань»);

- підсилення розвитку міждисциплінарних навичок і можливість студентам/учасникам тренінгу поєднати навчання з реальним досвідом («веб-квести допомогли розібратись у багатьох питаннях з різних сфер, а саме: у юридичних питаннях, яким раніше не надавала значення, та у технічних, в яких почувалася «чайником»);

- надання можливості приміряти на себе інші професійні/соціальні ролі у безпечній формі («у веб-квестах було цікаво спробувати бути аналітиком, дизайнером, фахівцем з SMM, така нагода випадає нечасто»);

- створення ситуацій, в яких учасники отримують інформацію, обговорюють питання, приймають участь у тематичних дискусіях, залучаються до виконання ролей і вирішення проблем («мені сподобалось дискутувати під час презентацій результатів веб-квестів, отримала багато цікавої інформації, спробувала відстоювати власну думку як фахівця в певній царині»);

- заохочення учасників до співпраці і зацікавленого навчання («робити квести в групах було дуже цікаво, відчував підтримку інших учасників, працював з натхненням, що буває рідко»).

Таким чином, було з`ясовано, що веб-квест є досить гнучким та корисним інструментом, який варто використовувати в програмах розвитку громадянської компетентності.

Висновки з проведеного дослідження.

1. Основними напрямками розвитку громадянської компетентності можуть бути: 1) рефлексія уявлень про себе як громадянина, досвіду взаємодії з органами влади на загальнодержавному та місцевому рівні, 2) розвиток громадянських вмінь та навичок, набуття / оновлення досвіду застосування практик солідаризації та громадянської участі, 3) актуалізація готовності застосовувати набутий досвід (знання, вміння та навички) у реальних ситуаціях взаємодії.

2. Веб-квест належить до інноваційних методів активного навчання, що можуть застосовуватися для розвитку громадянської компетентності молоді. Базовими структурними елементами веб-квесту є: вступ, завдання, процес, джерела, оцінювання та висновки, створення лайфхак контенту.

3. В процесі розвитку громадянської компетентності веб-квести можуть використовуватись для підтримки зацікавленості у навчанні, створення надихаючої мотивації в процесі навчання/тренінгу, що

забезпечує більш високий рівень ефективності тренінгових програм з використанням веб-квестів порівняно з традиційними програмами та методами навчання.

Перспективи подальших досліджень полягають у вдосконаленні практики використання веб-квестів в освітньому процесі та тренінговій роботі з метою розвитку громадянської компетентності молоді.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Жадан І. В. Комунікативний потенціал розвитку громадянської компетентності студентської молоді. *Наукові студії із соціальної та політичної психології*. 2019. № 43(46). С. 67-82.
2. Остапенко І. В. Потенціал соціальних медіа для розвитку громадянської компетентності студентської молоді. *Український психологічний журнал*. 2020. № 2 (14). С.165-185.
3. Остапенко І. В. Стратегії та технології активізації самоідентифікування молоді : методичний посібник. Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології. 2019. Кропивницький : Імекс-ЛТД. 92 с.
4. Позняк, С.І. Ресурси громадянськості: соціально-психологічна складова : методичні рекомендації. Національна академія педагогічних наук України, Інститут соціальної та політичної психології. 2013. Кіровоград : Імекс-ЛТД. 136 с.
5. Соснюк, О. П., Остапенко, І. В. Веб-квест як інструмент розвитку медіакомпетентності студентської молоді. *Український психологічний журнал*. 2018. № 1 (7). С. 133 –150.
6. Соснюк, О. П., Остапенко, І. В. Психологічні особливості активності користувачів соціальних медіа. *Український психологічний журнал*. 2019. № 2 (12). С.207-225.
7. Vobek, D.L. Preparing engaged citizens: A process evaluation of 4-H's citizenship goals. Unpublished manuscript. 2006. Medford, MA: Institute for

Applied Research in Youth Development, Tufts University.

8. Bobek, D., Zaff J., Li Y., Lerner R.M. Cognitive, emotional, and behavioral components of civic action: Towards an integrated measure of civic engagement. *Journal of Applied Developmental Psychology*. 2009. № 30. P. 615–627.
9. Levine, P., Youniss, J. Youth and civic engagement: Introduction. In P. Levine, J. Youniss (Eds.), *Youth civic engagement: An institutional turn: Circle working paper 45* (pp. 3–6) 2006. Baltimore, MD: The Center for Information and Research on Civic Learning and Engagement.
10. Sherrod, L.R., Lauchardt, J. The development of citizenship. In R. M. Lerner, L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology: Vol. 2. Contextual influences on adolescent development* (3rd ed., pp. 372–407). 2009. New York: Wiley & Sons.
11. Sosniuk, O., Ostapenko, I. The development of media literacy and media competence of students in educational practice. *DisCo 2018: Overcoming the Challenges and Barriers in Open Education*. 2018. Prague, Center of Higher Education Studies. P. 82-89.