



**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ДЗВО «УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ»
БІЛОЦЕРКІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ НЕПЕРЕРВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ
Кафедра педагогіки, психології та менеджменту**

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ФАХОВОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ ПЕДАГОГА ЗАКЛАДУ ПРОФЕСІЙНОЇ
ОСВІТИ**

Електронний навчальний курс

СХВАЛЕНО

кафедрою педагогіки, психології та
менеджменту
протокол № 1 від « 10 » січня 2023 р.
завідувач кафедри

Володимир КУЛШОВ

Біла Церква 2023

Категорія слухачів: педагогічні працівники закладів професійної (професійно-технічної) освіти галузі знань 01 «Освіта»

Розробник: Кулішов Володимир Сергійович, завідувач кафедри педагогіки, психології та менеджменту Білоцерківського інституту неперервної професійної освіти ДЗВО «УМО» НАПН України, кандидат педагогічних наук, доцент

Кулішов В.С. Квест-технології як засіб розвитку фахової компетентності педагога закладу професійної освіти: електронний навчальний курс. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2023. 30 с.

Актуальність спецкурсу визначається упровадженням компетентнісного підходу в освіті, затребуваністю технологій навчання, що ґрунтуються на діяльнісному підході, новими способами організації урочної і позаурочної освітньої діяльності здобувачів професійної (професійно-технічної) освіти.

Мета курсу полягає в узагальненні та систематизації знань, формуванні та розвитку умінь слухачів з методики проектування освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної) освіти із застосуванням квест-технологій.

Електронний курс розроблено для педагогічних працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти галузі знань 01 «Освіта» на всіх етапах курсів підвищення кваліфікації за різними моделями навчання (очною, заочною, очно-дистанційною, дистанційною).

Електронний курс розраховано на 8 год., із яких 2 год. – лекція, 4 год. – семінарські заняття, 2 год. – самостійна робота слухача

ЗМІСТ ЕЛЕКТРОННОГО НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ

1. АНОТАЦІЯ ЕЛЕКТРОННОГО КУРСУ.....
2. ТИПОВА ОСВІТНЯ ПРОГРАМА ЕЛЕКТРОННОГО КУРСУ.....
3. ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН ВИКЛАДУ ТА ЗАСВОЄННЯ МАТЕРІАЛІВ ЕЛЕКТРОННОГО НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ.....
4. ЗМІСТ ЕЛЕКТРОННОГО НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ ЗА ТЕМАМИ.....
5. ЗАВДАННЯ ДО СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ.....
6. ЗАВДАННЯ ДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ.....
7. ПРОБЛЕМНО-ПОШУКОВІ ПИТАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ ТА ІНДИВІДУАЛЬНОЇ РОБОТИ СЛУХАЧА.....
8. КОМПЛЕКС ПРАКТИЧНИХ (ТЕСТОВИХ) ЗАВДАНЬ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ.
9. ГЛОСАРІЙ КЛЮЧОВИХ СЛІВ.....
10. КОНСУЛЬТАЦІЙНИЙ ПУНКТ.....
11. ЦИФРОВА БІБЛІОТЕКА.....

1. АНОТАЦІЯ ЕЛЕКТРОННОГО КУРСУ

Модель сучасного педагога професійної освіти передбачає готовність до застосування нових освітянських ідей, здатність постійно навчатися та самовдосконалюватися, бути у постійному творчому пошуку.

Сьогодні ми розуміємо: бути гарним професіоналом – означає бути в постійному пошуку, зростанні, розвитку. Праця педагога відрізняється високою мобільністю, надзвичайною складністю, вимагає від нього глибоких та різнобічних наукових, професійних знань, умінь, навичок, що становлять основу його професійної компетентності.

Професійна компетентність педагога є не лише сумою теоретичних знань та вміння їх репродукувати у певному обсязі згідно з правилами, а також мотивом і засобом розвитку навичок практичних дій в інформаційному суспільстві.

Можливість різнобічного розвитку учня закладу професійної (професійно-технічної) освіти пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки. Широке й ефективне впровадження інноваційних методик в освітній процес сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і педагогів, є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, надавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є квест (веб-квест) технологія.

Актуальність спецкурсу визначається упровадженням компетентнісного підходу в освіті, затребуваністю технологій навчання, що ґрунтуються на діяльнісному підході, новими способами організації урочної і позаурочної освітньої діяльності здобувачів професійної (професійно-технічної) освіти.

Мета курсу полягає в узагальненні та систематизації знань, формуванні та розвитку умінь слухачів з методики проектування освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної) освіти із застосуванням квест-технологій.

Завдання курсу:

- ознайомлення з історією виникнення та сутністю квест-технології;
- ознайомлення із класифікацією навчальних квестів;
- підвищення рівня інформаційно-методичної грамотності шляхом впровадження технології веб-квест у професійну підготовку кваліфікованих робітників;
- підвищення рівня професійної компетентності слухачів щодо нестандартних форм організації освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної) освіти;
- формування умінь щодо проектування занять з професійної підготовки з використанням квест-технології.

Електронний курс розраховано на 8 год., із яких 2 год. – лекція, 4 год. – семінарські заняття, 2 год. – самостійна робота слухача.

Електронний курс розроблено для педагогічних працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти галузі знань 01 «Освіта» на всіх етапах курсів підвищення кваліфікації за різними моделями навчання (очною, заочною, очно-дистанційною, дистанційною).

Реалізація завдань для досягнення результатів спецкурсу здійснюється шляхом:

- Самостійного опрацювання слухачами навчального матеріалу.
- Виконання контрольних-діагностичних матеріалів, спрямованих на вдосконалення вмінь і навичок на практиці застосовувати набуті теоретичні знання.
- Учасі в рефлексійно-оцінювальному блоці з метою використання здобутих знань, умінь (навичок) у професійно-педагогічній діяльності.
- Написанні та захисту на підсумковому етапі випускної роботи (на вибір).

2. ТИПОВА ОСВІТНЯ ПРОГРАМА ЕЛЕКТРОННОГО КУРСУ «КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ФАХОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ПЕДАГОГА ЗАКЛАДУ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ»

Пояснювальна записка

Актуальність електронного курсу. Модель сучасного педагога професійної освіти передбачає готовність до застосування нових освітянських ідей, здатність постійно навчатися та самовдосконалюватися, бути у постійному творчому пошуку.

Сьогодні ми розуміємо: бути гарним професіоналом – означає бути в постійному пошуку, зростанні, розвитку. Праця педагога відрізняється високою мобільністю, надзвичайною складністю, вимагає від нього глибоких та різнобічних наукових, професійних знань, умінь, навичок, що становлять основу його професійної компетентності.

Професійна компетентність педагога є не лише сумою теоретичних знань та вміння їх репродукувати у певному обсязі згідно з правилами, а також мотивом і засобом розвитку навичок практичних дій в інформаційному суспільстві.

Можливість різнобічного розвитку учня закладу професійної (професійно-технічної) освіти пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки. Широке й ефективне впровадження інноваційних методик в освітній процес сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і педагогів, є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є квест (веб-квест) технологія.

Актуальність спецкурсу визначається упровадженням компетентнісного підходу в освіті, затребуваністю технологій навчання, що ґрунтуються на діяльнісному підході, новими способами організації урочної і позаурочної освітньої діяльності здобувачів професійної (професійно-технічної) освіти.

Мета курсу полягає в узагальненні та систематизації знань, формуванні та розвитку умінь слухачів з методики проектування освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної) освіти із застосуванням квест-технологій.

Завдання курсу:

- ознайомлення з історією виникнення та сутністю квест-технології;
- ознайомлення із класифікацією навчальних квестів;
- підвищення рівня інформаційно-методичної грамотності шляхом впровадження технології веб-квест у професійну підготовку кваліфікованих робітників;
- підвищення рівня професійної компетентності слухачів щодо нестандартних форм організації освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної) освіти;
- формування умінь щодо проектування занять з професійної підготовки з використанням квест-технології.

Електронний курс розраховано на 8 год., із яких 2 год. – лекція, 4 год. – семінарські заняття, 2 год. – самостійна робота слухача.

Електронний курс розроблено для педагогічних працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти галузі знань 01 «Освіта» на всіх етапах курсів підвищення кваліфікації за різними моделями навчання (очною, заочною, очно-дистанційною, дистанційною).

Навчально-методичне забезпечення курсу представлено науково-методичними матеріалами (лекція, семінарські заняття, завдання до самостійної роботи, тести, навчально-методичний посібник) і списком рекомендованих джерел до тематики електронного курсу.

Профіль Типової освітньої програми електронного курсу <i>«Квест-технології як засіб розвитку фахової компетентності педагога закладу професійної освіти»</i>	
Обсяг курсу	0,3 ЄКТС кредиту На опанування матеріалів електронного курсу передбачено 8 академічних годин, що відповідає 0,3 ЄКТС кредиту
Рівень програми	Безперервний професійний розвиток фахівців шляхом формальної, неформальної та інформальної освіти
A	Мета
	Узагальнення та систематизація знань, формування та розвиток умінь слухачів з методики проектування освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної) освіти із застосуванням квест-технологій
B	Характеристика типової програми
1.	Функціональна спрямованість Розвиток умінь щодо організації освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної) освіти із застосуванням квест-технологій
2.	Фокус Типової програми Програма зорієнтована на безперервний професійний розвиток педагогічних працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти, здатних до нестандартних форм організації освітнього процесу у ЗП(ПТ)О із застосуванням квест-технологій
3.	Орієнтація Типової програми Типова програма електронного курсу орієнтовна на розвиток загальних і фахових компетентностей педагогічних працівників ЗП(ПТ)О в умовах формальної, неформальної та інформальної освіти
4.	Особливості типової програми Типова програма електронного курсу орієнтована на розвиток загальних і фахових компетентностей педагогічних працівників ЗП(ПТ)О, які володіють широким спектром професійних навичок і компетенцій для успішного виконання своїх професійних функцій. Особливості електронного курсу: – ознайомлення з історією виникнення та сутністю квест-технологій; – ознайомлення із класифікацією навчальних квестів; – підвищення рівня інформаційно-методичної грамотності шляхом впровадження технології веб-квест у професійну підготовку кваліфікованих робітників; – підвищення рівня професійної компетентності слухачів щодо нестандартних форм організації освітнього процесу у закладах професійної (професійно-технічної)

		освіти; – формування умінь щодо проєктування занять з професійної підготовки з використанням квест-технології. Проходження навчання за кожною темою завершується відповідним видом контролю (проблемно-пошукові питання, завдання для самостійної роботи, тести).
5.	Цільова група	Електронний курс розроблено для педагогічних працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти галузі знань 01 «Освіта» на всіх етапах курсів підвищення кваліфікації за різними моделями навчання (очною, заочною, очно-дистанційною, дистанційною).
С	Професійні вимоги (компетенції) і продовження навчання	
1.	Професійні вимоги (компетенції)	Визначає посадова інструкція фахівця
2.	Продовження навчання	Типова програма передбачає можливість подальшого розширення та поглиблення знань, умінь, навичок педагогічних працівників ЗП(ПТ)О в системі неформальної та інформальної освіти.
Д	Стиль і методика навчання	
1.	Підходи до викладання і навчання	Розвиток загальних і фахових компетентностей педагогічних працівників ЗП(ПТ)О у процесі їх практичного застосування, оновлення і поповнення професійних знань. Навчання проходить за різними моделями (очною, заочною, очно-дистанційною, дистанційною) із використанням компетентнісного, андрагогічного, особистісно-орієнтованого, діяльсного підходів та інноваційних технологій навчання: інтерактивних, проблемних, кейс-технологій, практичних завдань, тестів тощо.
2.	Система оцінювання	Результати навчання за Типовою програмою оцінюються (зараховано/ не зараховано) на основі: підготовки відповідей на проблемно-пошукові питання, виконання завдань самостійної роботи, виконання тестових завдань.
Е	Програмні компетентності	
1.	Інтегральна компетентність	здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у сфері професійної діяльності або в процесі навчання, що передбачає проведення дослідження, використання теорій і методів менеджменту, педагогіки і психології на практиці
2.	Загальні компетентності <i>Освітологічна</i>	здатність інтегрувати знання із сучасної філософії та соціології освіти, освітньої політики й економіки освіти в цілісну стратегію професійної діяльності на засадах людиноцентризму, демонструвати відповідні

		цінності професійної діяльності.
3.	Спеціальні (фахові) компетентності	<p>андрагогічна компетентність – уміння визначати освітні потреби і запити, ураховувати особливості мотивації, процесу навчання, застосовувати технології модерації, фасилітації, супервізії, визначати результати навчання, спонукати до рефлексії;</p> <p>науково-методична компетентність – здатність організувати безперервний професійний розвиток у системі формальної і неформальної освіти; оцінювати рівень професійної компетентності;</p> <p>інноваційно-дослідницька – здатність інноваційно вирішувати наукові / практичні професійні завдання; планувати, організувати та здійснювати експериментальні дослідження щодо визначення оптимальних умов функціонування освітніх організацій, розвитку суб'єктів освітнього процесу; психологічного супроводу й підтримки інноваційних освітніх форм і методів;</p> <p>компетентність з інформальної освіти та професійно-особистісного розвитку – здатність організувати професійний саморозвиток, самонавчання, самовдосконалення і самореалізацію впродовж життя шляхом формальної, неформальної та інформальної освіти; розвивати (саморозвивати) і вдосконалювати (самовдосконалювати) професійно важливі якості особистості, цінності, що спрямовані на всебічний розвиток особистості всіх суб'єктів освітнього процесу як найвищої цінності суспільства тощо;</p> <p>психологічно-фасилітативна компетентність – усвідомлення ціннісної значущості фізичного, психічного і морального здоров'я суб'єктів освітнього процесу, здатність сприяти їхньому творчому становленню та індивідуалізації;</p> <p>цифрова компетентність – здатність фахівця орієнтуватися в інформаційному просторі, отримувати інформацію та оперувати нею відповідно до власних потреб і вимог сучасного високотехнологічного інформаційного суспільства, нарощувати обсяги інформації.</p>
F	Програмні результати навчання	
	Знання і розуміння	<ul style="list-style-type: none"> - сутність та зміст квест-технології; - види навчальних квестів; - основні вимоги до організації і проведення освітнього квесту професійної спрямованості;

		<ul style="list-style-type: none"> - критерії оцінювання проходження квесту.
	Розвинені вміння	<ul style="list-style-type: none"> - аналізувати зміст навчального матеріалу з метою використання у освітньому квесті; - організовувати та проводити різні освітні квести професійної спрямованості; - проєктувати заняття з професійної підготовки з використанням квест-технології; - використовувати інформаційно-цифрові технології для організації занять з використанням квест-технології; - об'єктивно оцінювати проходження різних освітніх квестів професійної спрямованості.
	Диспозиції (цінності, ставлення)	<ul style="list-style-type: none"> - необхідність, доцільність та можливість застосування інноваційних технологій навчання у професійній підготовці кваліфікованих робітників; - важливість підвищення якості освітнього процесу у ЗП(ПТ)О шляхом нестандартної його організації з допомогою квест-технології.
Ключові слова		
Квест, веб-квест, освітній квест, ресурсно-орієнтоване навчання, проблемне навчання.		

3. ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН ВИКЛАДУ ТА ЗАСВОЄННЯ МАТЕРІАЛІВ ЕЛЕКТРОННОГО НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ

Зміст модулів	Кількість кредитів ЕКТС	Загальний обсяг годин	Загальний обсяг аудиторних годин	Аудиторні години				Спецкурси	Семинар-практикум	Самостійна робота	Самостійна робота (спецкурс)
				Лекції	Семинарські заняття	Тематичні дискусії	Науково-практичні конференції				
<i>1</i>											
Тема 1. Сутність та зміст квест-технології		2	2	2							
Тема 2. Веб-квест як різновид квест-технології		2	2		2						
Тема 3. Основні вимоги до організації і проведення освітнього квесту професійної спрямованості.		2	2		2						
Тема 4. Проєктування заняття з професійної підготовки з використанням квест-технології		2								2	

Разом	0,3	8	6	2	4					2	
-------	-----	---	---	---	---	--	--	--	--	---	--

4. ЗМІСТ ЕЛЕКТРОННОГО НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ ЗА ТЕМАМИ

ТЕМА 1. СУТНІСТЬ ТА ЗМІСТ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

План лекції

1. Квест-технологія як нова форма організації освітнього процесу у ЗП(ПТ)О.
2. Історія виникнення та становлення освітнього квесту.
3. Сутність квест-технології. Основні підходи до визначення змісту освітнього квесту з позицій вітчизняного та зарубіжного педагогічного досвіду.
4. Орієнтовна структура освітнього квесту.
5. Зміст діяльності педагога професійної освіти щодо планування та організації освітнього квесту.
6. Види освітніх квестів. Різні підходи до класифікації освітніх квестів.
7. Освітні можливості квест-технології в межах урочної та позаурочної діяльності здобувачів освіти ЗП(ПТ)О.

1. Квест-технологія як нова форма організації освітнього процесу у ЗП(ПТ)О

Реформи в сфері освіти і модернізація сучасного суспільства змушують педагогів постійно вдосконалювати свої знання, переглядати погляди і шукати нові форми, прийоми, технології організації освітнього процесу. Так з'явився освітній квест, який стрімко набирає популярність не тільки в учнів, а й у дорослих, і дозволяє індивідуалізувати процес навчання, максимально задіяти освітній простір і створити найкращі умови для розвитку і самореалізації учасників освітніх відносин.

Квест (англ. Quest) – «пошук, предмет пошуків, пошук пригод». У міфології та літературі поняття «квест» спочатку означало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів.

Освітній квест – це спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації за вказаними адресами, що включає пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань тощо. Завдання можуть бути різними за своїм змістом і наповненням: творчі, активні, інтелектуальні. Варто відзначити, що квести можуть проходити як в закритому приміщенні, так і на вулиці, на природі, охоплюючи весь навколишній простір. Наприклад, квести в замкнутому приміщенні: в класі, в музеях, всередині будівель; квести на місцевості: в парках, міське орієнтування; квести на місцевості з пошуком схованок і елементами орієнтування (в т.ч. GPS) і краєзнавства; змішані варіанти, в яких поєднуються і переміщення учасників, і пошук, і використання інформаційних технологій, і сюжет, і завдання-легенда.

2. Історія виникнення та становлення освітнього квесту.

На сьогодні мало кому відомо, яким же чином квести прийшли в освітній процес. Можна вважати, що перші квести з'явилися ще в епоху стародавніх цивілізацій і супроводжують людство всю його історію. Адже, квест – це головоломка, а головоломки людям доводилося розгадувати в усі часи. У різний час люди намагалися відшукати скарб, закопаний піратами або вірили, що можна знайти казкове дерево чи який-небудь предмет, які можуть принести щастя тощо.

До певного часу квести і педагогіка існували паралельно, але не були пов'язані між собою. Революція в цьому питанні відбулася завдяки комп'ютерним технологіям. У педагогіку квест-технологія прийшла зі світу комп'ютерних ігор в кінці ХХ століття. Так, зокрема у 1970 роки термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом вирішення завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами.

Також по всьому світу почали з'являтися небачені до цього розважальні установи, де клієнтам було запропоновано спробувати вийти із замкненої кімнати шляхом вирішення низки важких завдань. Такі заклади стали називатися «ескейп-румми» або «квест-кімнатами».

Квест-кімната (Real-life room escape) – це інтелектуальна гра, в якій гравців замикають в приміщенні, з якого вони повинні вибратися за певний проміжок часу, шукаючи предмети і вирішуючи головоломки. Деякі представники жанру також включають в себе детективний чи інший сюжет, щоб занурити гравців в унікальну атмосферу.

Ігри такого типу виникли з ідеї перенести в реальність віртуальні квести типу escape the room, які були популярні на початку 2000-х рр.

Вперше термін «квест» в якості освітньої технології був запропонований влітку 1995 року Берні Доджем (Bernie Dodge), професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США). Вчений розробив інноваційні додатки для Internet з метою інтеграції в навчальний процес при викладанні різних освітніх предметів на різних рівнях навчання. Квестом він назвав сайт, що містить проблемне завдання і передбачає самостійний пошук інформації в мережі Internet.

Спроби розширити і доповнити визначення Берні Доджа були зроблені Томасом Марчем, якій значно деталізував поняття і представив ряд теоретичних формулювань, які допомагають глибше проникнути в суть технології квесту.

Квест (або веб-квест), – на думку Т. Марча, – це побудована за типом опор навчальна структура, яка використовує посилання на суттєво важливі ресурси в Інтернеті та автентичні завдання для того, щоб мотивувати учнів до дослідження будь-якої проблеми з неоднозначним рішенням, розвиваючи тим самим їх вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) у веденні пошуку інформації та її перетворення в більш складне знання (розуміння). Кращі з квестів досягають це таким чином, що учні починають розуміти багатство тематичних зв'язків, легше включаються в процес навчання і вчать міркувати над власним пізнавальним процесом.

Педагоги всього світу стали використовувати цю технологію як один із способів успішного використання мережі Internet на уроках. Найбільшого поширення модель отримала в Бразилії, Іспанії, Китаї, Австралії, Голландії та Америці. На теренах вітчизняного освітнього простору квест (веб-квест) технологія перебуває на етапі свого становлення та теоретичного обґрунтування.

3. Сутність квест-технології. Основні підходи до визначення змісту освітнього квесту з позицій вітчизняного та зарубіжного педагогічного досвіду.

Освітній квест – це абсолютно нова форма навчальної і розважальної діяльності, в яку учні активно включаються, здобувають практико орієнтовні знання та отримують заряд позитивних емоцій. Живий квест не тільки дозволяє кожному учаснику заявити про себе, про свої здібності, а й сприяє розвитку комунікаційних взаємодій між гравцями, що стимулює спілкування і служить гарним способом згуртувати учасників квесту. У квестах присутній елемент змагання, а також ефект несподіванки (несподівана зустріч, таємниця, певна атмосфера, декорації). Вони сприяють розвитку аналітичних здібностей, розвивають фантазію і творчість, тому що учасники можуть доповнювати живі квести по ходу їх проходження.

Аналіз теоретичних джерел та практичного педагогічного досвіду з впровадження квест-технології в освітній процес дозволив зробити певні висновки щодо **сутності даної технології навчання**:

1) освітній квест – інтегрована технологія, яка об'єднує ідеї проектного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді і використання ІКТ; поєднує цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами або грою за певним сюжетом. Веб-квест можна розглядати як один з різновидів квест-технології;

2) алгоритм квесту будується за логікою технології проблемного навчання – від постановки проблеми до шляхів її вирішення, представлення результату і рефлексії, що направлено на розвиток учня як активного суб'єкта життєдіяльності;

3) освітні «продукти», отримані індивідуально або групою в результаті проходження квесту, можуть бути різними: від рішення поставленої проблеми у вигляді відповіді на запитання до створення мультимедійних презентацій, відеороликів, сайтів, буклетів тощо;

4) інтрига і сюжет, що супроводжують цю технологію, є елементами ігрового навчання – рольової або пригодницької гри, яка по суті носить командний характер;

5) використання спеціальних комп'ютерних програм, інформаційних можливостей мережі Інтернет як в ході виконання, так і в способах представлення результату квесту і обміну думками характеризує цю технологію як інформаційно-комунікаційну.

При підготовці та організації освітніх квестів необхідно визначити цілі і завдання, які ставить перед собою організатор, враховуючи категорію учасників (діти, дорослі), та простір, де буде проходити квест, і написати сценарій. Найголовніше завдання – зацікавити учасників. Дітей заінтригувати значно легше, ніж дорослих, тому дуже важливо продумувати моменти, де передбачається щоб дорослі стали партнерами учнів і активними учасниками квесту.

4. Орієнтовна структура освітнього квесту.

Орієнтовна структура освітнього квесту може бути наступною:

- а) введення (в якому прописується сюжет квесту, розподіляються ролі);
- б) завдання (етапи, питання, рольові завдання);
- в) порядок виконання (бонуси, штрафи);
- г) оцінка (підсумки, призи, результати).

5. Зміст діяльності педагога професійної освіти щодо планування та організації освітнього квесту.

Педагогу, який розробляє квест, попередньо *необхідно визначити*:

- цілі та завдання квесту;
- цільову аудиторію і кількість учасників;
- сюжет і форму квесту, написати сценарій;
- визначити необхідний простір і ресурси;
- кількість помічників, організаторів;
- визначити дату;
- як заінтригувати учасників.

Таким чином, освітній квест, як інтерактивна форма навчальної діяльності, дозволяє *вирішити* такі *завдання*:

– *освітні* – залучення кожного учня в активний пізнавальний процес (організація індивідуальної та групової діяльності учнів, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно за будь-якою тематикою);

– *розвиваючі* – розвиток інтересу до предмета (професії), творчих здібностей, уяви учнів, формування навичок дослідницької діяльності, умінь самостійної роботи з інформацією, розширення кругозору, ерудиції, мотивації;

– *виховні* – виховання особистої відповідальності за виконане завдання, поваги до праці та обраної професії, дисципліни, сумлінності, ініціативи, поваги до культурних традицій, історії, краєзнавства, вміння працювати у колективі.

6. Види освітніх квестів. Різні підходи до класифікації освітніх квестів.

Відповідно до домінуючої діяльності учасників квесту, термінів його виконання, форм організації, предметного змісту, сюжетної лінії та допоміжних технічних засобів науковці та педагоги-практики виділяють такі їх різновиди:

1. За формою проведення квести бувають:

- а) *комп'ютерні ігри*;
- б) *веб-квести*;

в) *QR-квести* (QR («Quick Response – Швидкий Відгук») – це двомірний штрих-код (бар-код), що надає інформацію для швидкого її розпізнавання за допомогою камери на мобільному телефоні, розроблений і представлений компанією Denso в 1994 році. За допомогою QR-коду можна закодувати будь-яку інформацію, наприклад: текст, номер телефону, посилання на сайт або візитну картку;

- г) *медіа квести*;
- д) *квести на природі* (вулиці, парках тощо);
- е) *комбіновані*.

2. За режимом проведення:

- а) *в реальному режимі*;
- б) *у віртуальному режимі*;
- в) *у комбінованому режимі*.

3. За терміном реалізації квести розрізняють:

- а) *короткострокові* – мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-три заняття;
- б) *довгострокові* – мета: поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін – на семестр або навчальний рік.

4. За формою роботи:

- а) *групові*;
- б) *індивідуальні*.

5. За предметним змістом:

- а) *моно квест*;
- б) *міжпредметний квест*.

6. За структурою сюжетів розрізняють:

- а) *лінійні*;
- б) *не лінійні*;
- в) *кільцеві*.

7. За інформаційним освітнім середовищем:

- а) *традиційне освітнє середовище*;
- б) *віртуальне освітнє середовище*.

8. За технічною платформою:

- а) *віртуальні щоденники та журнали* (блоги, живі журнали тощо);
- б) *сайти*;
- в) *форуми*;
- г) *Google-групи*;
- д) *соціальні мережі*.

9. За домінуючою діяльністю учнів:

- а) *дослідницький квест*;
- б) *інформаційний квест*;
- в) *творчий квест*;
- г) *рольовий квест*.

7. Освітні можливості квест-технології в межах урочної та позаурочної діяльності здобувачів освіти ЗП(ПТ)О

Освітні можливості квест-технології можуть реалізуватися не тільки у межах урочної діяльності учнів, але і як один із способів організації їх позаурочної навчальної роботи: проектно-ігрова діяльність, підготовка до конкурсів та вікторин, розробка власних квестів.

Так, наприклад, в закладах професійної (професійно-технічної) освіти традиційно проводяться тижні професійної майстерності, в рамках яких і може бути випробувана квест-технологія.

Використання квестів дозволяє педагогу відійти від традиційних форм навчання учнів і значно розширити рамки освітнього простору.

ТЕМА 2. ВЕБ-КВЕСТ ЯК РІЗНОВИД КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЇ

Питання для обговорення семінарського заняття

1. Веб-квест як найбільш успішний спосіб використання мережі Інтернет на уроках з професійного навчання.
2. Сутність освітнього веб-квесту.

3. Роль педагога в організації веб-квесту.
4. Технологія веб-квест як спосіб реалізації ресурсно-орієнтованого навчання у ЗП(ПТ)О. Основні цілі реалізації технології веб-квест.
5. Види завдань для веб-квестів за Б. Доджем.

1. Веб-квест як найбільш успішний спосіб використання мережі Інтернет на уроках з професійного навчання

У зв'язку з масовою інформатизацією освітнього процесу все більшого поширення набувають технології навчання, пов'язані з використанням ресурсів глобальної мережі Internet. Одним із різновидів квест-технології і проектного навчання у мережі є технологія веб-квесту, яку останнім часом активно впроваджують педагоги з професійного навчання.

На сьогодні існує багато визначень поняття «веб-квест». Наведемо деякі з них:

- веб-квести – це веб-сторінки з певної тематики на освітніх сайтах, що з'єднані гіперпосиланнями із сторінками інших сайтів «всесвітньої павутини»;
- веб-квест – одна із найбільш ефективних моделей використання мережі Internet в навчальному процесі;
- веб-квест – проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси мережі Internet;
- веб-квест – це формат уроку, орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Internet;
- веб-квест – це дидактична структура, в рамках якої педагог удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час. Викладач перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку і обробки інформації.

Одним із найбільш чітких визначень технології веб-квест є, на нашу думку, визначення вітчизняної дослідниці М. Кадемій, яка зазначає, що *веб-квест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету.*

2. Сутність освітнього веб-квесту

Веб-квести – це по суті міні-проекти, засновані на пошуку інформації в мережі Internet. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання учні не тільки добирають і упорядковують інформацію, отриману з мережі Internet, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією.

Веб-квест як проектна методика орієнтований на самостійну діяльність учня (індивідуальну, парну, групову), що здійснюється через певний проміжок часу, органічно поєднану з груповим підходом до навчання (cooperative learning). Під час його проведення учні стають учасниками захопливої подорожі в глобальній мережі, де протягом певного часу самостійно здійснюють пошук, аналіз, формалізацію, надання інформації.

Основні вимоги до організації і проведення освітнього веб-квесту:

- *чіткий вступ*, в якому описані головні ролі учасників, або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту;
- *центральне завдання*, яке зрозуміле, цікаве і має певну реалізацію. Чітко визначений підсумковий результат самостійної роботи учня (наприклад, сформульовано низку питань, на які потрібно знайти відповіді; прописано проблему, котру потрібно вирішити; визначена позиція, що повинна бути захищена; вказана інша діяльність, котра спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації);
- *список інформаційних ресурсів* (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео й аудіо носіях, на паперовому носії, посилання на ресурси в Internet, адреси веб-сайтів з теми), необхідних для виконання учнями завдання. Цей список повинен бути анотованим;
- *опис процедури роботи*, яку необхідно виконати учням в процесі самостійного виконання завдання (етапи);
- *керівництво до дії* (як організувати і подавати зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді направляючих запитань (наприклад, пов'язаних із визначенням тимчасових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями з використання електронних джерел, представленням шаблонів веб-сторінок – з метою уникнення технічних труднощів у створенні учнями самостійних веб-сторінок, як результату вивченого матеріалу);

- *висновок*, в якому підсумовується досвід, одержаний учнями в процесі виконання самостійної роботи над веб-квестом.

Зазвичай на *першому етапі* викладач проводить своєрідну підготовчу роботу, знайомить учнів із темою, формулює основну проблему. Це найбільш відповідальний момент, оскільки необхідно досить чітко визначити ролі учасників, обговорити сценарій веб-квесту та попередній план роботи. Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проєктів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 особи на одну роль. Усі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами, спілкуватися в мережі.

Завдання веб-квесту є окремими блоками питань і переліками адрес в мережі Internet, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відкритті сайту учень розумів принципи для відбору матеріалу, виділення головного з усієї інформації, яку він знаходить. При цьому викладач має чітко визначити підсумковий результат самостійної роботи учнів, задати низку запитань, на які треба знайти відповіді, прописати проблему, яку треба вирішити, визначити позицію, яка має бути захищеною. Цей етап веб-квесту має найбільший розвивальний потенціал: при пошуку відповідей на поставлені питання удосконалюється критичне мислення, уміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно.

Наступним є *етап оформлення результатів*, у межах якого відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір значимої інформації з мережі Internet і представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру або фоторепортажу. Обговорення результатів роботи над веб-квестом можна провести у вигляді конференції, щоб учні мали можливість продемонструвати власний практичний доробок.

Результати веб-квесту для звіту можуть мати різноманітні форми: база даних; діалог, історія або приклад для вивчення; он-лайн документ, який містить аналіз неоднозначної ситуації, повідомляє основні тези і спонукає користувачів додати власні коментарі або не погодитися з авторами; проведення псевдо-інтерв'ю з експертом протягом заняття або публікація його у мережі Internet. На цьому етапі розвиваються такі риси особистості, як відповідальність за виконану роботу, самокритика, взаємопідтримка і уміння виступати перед аудиторією.

Можна практикувати розміщення результатів роботи над веб-квестом в мережі Internet на спеціалізованих сайтах, таким чином досягаючи трьох цілей: учні розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

Завершальним етапом роботи є оцінювання, однак обов'язковим для веб-квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінки можуть бути різними (за часом презентації, оригінальністю, новаторством та інше). В оцінці підсумовується досвід, який був отриманий учнем при виконанні самостійної роботи за допомогою технології веб-квест. У завданнях з деяких тем логічним є включення до заключної частини риторичних питань, які стимулюватимуть активність пошукової роботи.

Робота з веб-квестами може бути запропонована і як домашнє завдання для учнів, які цікавляться предметом. Позитивний результат дає даний вид діяльності в процесі підготовки до різного роду конкурсів та олімпіад, оскільки розширює кругозір і ерудицію учнів. Реальне розміщення веб-квестів у мережі у вигляді веб-сайтів, веб-сторінок, які створені самими учнями, дозволяє значно підвищити їх мотивацію до навчання.

3. Роль педагога в організації веб-квесту

Роль педагога в організації веб-квесту – створення організаційно-педагогічних умов реалізації пошукової діяльності, керування її параметрами, визначення часових меж. Викладач не бере на себе функції джерела знань, а лише тьютора, учні не є пасивними слухачами, а самостійними діяльними суб'єктами навчання. Водночас зазначається, що організація веб-квестів у мережі вимагає від педагога високого рівня предметної, методичної, інформаційно-комунікаційної компетентності.

4. Технологія веб-квест як спосіб реалізації ресурсно-орієнтованого навчання у ЗП(ПТ)О. Основні цілі реалізації технології веб-квест

Технологія веб-квест реалізує ресурсно-орієнтоване навчання, яке визначається як комплекс методів і засобів навчання, націлених на цілісний підхід до організації навчального процесу, що зорієнтований не тільки на засвоєння знань і набуття навичок, а й на тренінг здібностей самостійного й активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку та практичного застосування інформаційних ресурсів.

Отже, така діяльність перетворює учнів на активних суб'єктів навчальної діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але і відповідальність за результати цієї діяльності і їх презентацію; а використання комп'ютера, як інструменту творчої діяльності, сприяє досягненню таких **цілей**:

- підвищення мотивації до самоосвіти;
- формування нових компетенцій;
- реалізація креативного потенціалу;
- підвищення особистісної самооцінки;
- розвиток особистісних якостей.

Організація навчання за допомогою технології веб-квест дозволяє працювати в групах (від 3-х до 5-ти осіб), розвиває конкурентність і лідерство, а також може використовуватись скрізь, де є вихід в Internet, враховуючи особливості дисципліни, що вивчається.

5. Види завдань для веб-квестів за Б. Доджем

Вперше веб-квест був упроваджений в освітню практику завдяки Берні Доджу, професору освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США) у 1995 р.: вчений шукав різного роду способи використання мережі Internet для навчальних цілей. Ним були визначені наступні **види завдань для веб-квестів**, які і лягли згодом в основу їх традиційної класифікації:

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

2) *Judgment tasks – завдання на власний розсуд (думку)* – мета веб-квесту полягає у збиранні даних щодо певних подій з метою подальшої презентації думки про це.

3) *Retelling tasks (завдання на переказ)* – пошук інформації з метою її подальшого переказу.

4) *Persuasion tasks (завдання на переконливість)* – учні одержують уявну ситуацію, після вивчення якої мають скласти переконливу розповідь для своєї аудиторії.

5) *Mystery tasks (детективне завдання)* – учні стикаються з певною проблемою, таємничою історією або загадкою, яку мають розв'язати. Для того, щоб знайти розгадку, учні мають взяти участь у розслідуванні, виконуючи різні ролі, навчатися аналізувати інформацію з різних точок зору. За підсумками такої роботи пишеться переконливий виступ із захистом своєї точки зору.

6) *Creative tasks (творчі завдання)* – створення кінцевого продукту певного формату (вір, малюнок, діаграма тощо).

7) *Journalistic tasks (журналістське розслідування)* – учасники можуть відчувати себе журналістами, збираючи інформацію про об'єкт дослідження, підсумовуючи її та представляючи у вигляді слайд-шоу, статті або репортажу.

8) *Design tasks (дизайн-завдання)* – створення певного, вже затвердженого продукту. Прикладом дизайн-завдання може бути створення різного типу брошур, макетів тощо.

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

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

11) *Consensus tasks (пошук згоди)* – розгляд спірних тем, які суперечливі вже за своєю суттю: евтаназія, легалізація легких наркотиків, жіноча армія тощо. Обговорення подібних тем сприяє висвітленню всіх точок зору, «за» і «проти». Лише після ґрунтовного обговорення може бути досягнення певного консенсусу в питанні, що розглядається.

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

Практика доводить, що найчастіше відбувається комплексне поєднання різного роду завдань, що робить веб-мандрівку більш різноманітною, непередбачуваною, цікавою, рідше – їх поодиноким застосуванням.

ТЕМА 3

ОСНОВНІ ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ І ПРОВЕДЕННЯ ОСВІТНЬОГО КВЕСТУ ПРОФЕСІЙНОЇ СПРЯМОВАНОСТІ

Питання для обговорення семінарського заняття

1. Орієнтовна структура заняття з використанням веб-квест.
2. Обов'язки та ролі учасників освітнього процесу з використанням квест-технології.
3. Алгоритм реалізації основних етапів виконання освітнього квесту професійної спрямованості.
4. Характеристика критеріїв оцінювання проходження квесту (веб-квесту).

1. Орієнтовна структура заняття з використанням веб-квест

У ході проектування заняття із використанням технології веб-квест педагогу варто дотримуватися певного алгоритму.

Зазвичай на *першому етапі* викладач проводить своєрідну підготовчу роботу, знайомить учнів із темою, формулює основну проблему. Це найбільш відповідальний момент, оскільки необхідно досить чітко визначити ролі учасників, обговорити сценарій веб-квесту та попередній план роботи. Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 особи на одну роль. Усі члени команди повинні допомагати один одному і вчити роботі з комп'ютерними програмами, спілкуватися в мережі.

Завдання веб-квесту є окремими блоками питань і переліками адрес в мережі Internet, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відкритті сайту учень розумів принципи для відбору матеріалу, виділення головного з усієї інформації, яку він знаходить. При цьому викладач має чітко визначити підсумковий результат самостійної роботи учнів, задати низку запитань, на які треба знайти відповіді, прописати проблему, яку треба вирішити, визначити позицію, яка має бути захищеною. Цей етап веб-квесту має найбільший розвивальний потенціал: при пошуку відповідей на поставлені питання удосконалюється критичне мислення, уміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно.

Наступним є *етап оформлення результатів*, у межах якого відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір значимої інформації з мережі Internet і представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру або фоторепортажу. Обговорення результатів роботи над веб-квестом можна провести у вигляді конференції, щоб учні мали можливість продемонструвати власний практичний доробок.

Результати веб-квесту для звіту можуть мати різноманітні форми: база даних; діалог, історія або приклад для вивчення; он-лайн документ, який містить аналіз неоднозначної ситуації, повідомляє основні тези і спонукає користувачів додати власні коментарі або не погодитися з авторами; проведення псевдо-інтерв'ю з експертом протягом заняття або публікація його у мережі Internet. На цьому етапі розвиваються такі риси особистості, як відповідальність за виконану роботу, самокритика, взаємопідтримка і уміння виступати перед аудиторією.

Можна практикувати розміщення результатів роботи над веб-квестом в мережі Internet на спеціалізованих сайтах, таким чином досягаючи трьох цілей: учні розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.

Завершальним етапом роботи є оцінювання, однак обов'язковим для веб-квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінки можуть бути різними (за часом презентації, оригінальністю, новаторством та інше). В оцінці підсумовується досвід, який був отриманий учнем при виконанні самостійної роботи за допомогою технології веб-квест. У завданнях з деяких тем логічним є включення до заключної частини риторичних питань, які стимулюватимуть активність пошукової роботи.

Робота з веб-квестами може бути запропонована і як домашнє завдання для учнів, які цікавляться предметом. Позитивний результат дає даний вид діяльності в процесі підготовки до різного роду конкурсів та олімпіад, оскільки розширює кругозір і ерудицію учнів. Реальне розміщення веб-квестів у мережі у вигляді веб-сайтів, веб-сторінок, які створені самими учнями, дозволяє значно підвищити їх мотивацію до навчання.

Орієнтовну структуру заняття з використанням технології веб-квест педагогі-практики описують так: початок заняття має основні, характерні для інших занять, елементи: організаційна частина, мотивація навчальної діяльності, актуалізація опорних знань.

Викладення нового матеріалу відбувається за *схемою*:

- завдання;
- питання;
- робота з Internet-ресурсами;
- повернення до питання, аналіз отриманої інформації;
- перехід до наступного питання.

Давши відповіді на кожне з питань, отримуємо результат, тобто вирішене завдання, яке ставилось на початку.

2. Обов'язки та ролі учасників освітнього процесу з використанням квест-технології

При підготовці та проведенні заняття із використанням технології веб-квест важливо чітко усвідомити роль кожного учасника освітнього процесу та розподілити їх обов'язки (ролі) для досягнення максимальної ефективності.

Учень повинен:

- сформулювати відомі умови завдання;
- визначити необхідні, але невідомі відомості, знайти їх;
- проаналізувати, обробити, узагальнити й обговорити виявлену інформацію;
- вирішити, наскільки з урахуванням знайдених відомостей поле завдання втратило (чи придбало) проблемний характер;
- узагальнити знайдену інформацію;
- оформити результати роботи.

Педагог:

- надає декілька посилань на бажані Internet-ресурси, які зададуть інтонацію, акценти пошуку;
- наводить декілька зразків, які служать орієнтиром для порівняння та можуть показувати спектр думок з проблеми;
- розробляє бланки з чітким формулюванням критеріїв оцінювання;
- контролює процес пошуку.

3. Алгоритм реалізації основних етапів виконання освітнього квесту професійної спрямованості.

Рекомендації, що знадобляться педагогу для проведення веб-квесту:

- визначити ключові слова для пошуку (чи слід їх змінювати на різних етапах розв'язання);
- знайти необхідну інформацію в мережі Internet;
- проаналізувати й обговорити знайдену інформацію;
- при необхідності – відкоригувати ключові слова та повторити пошук;
- сформулювати висновок і обговорити його (чи було дано відповіді на всі підпитання? Якщо ні – повторити ще один цикл пошуку й обробки інформації).

4. Характеристика критеріїв оцінювання проходження квесту (веб-квесту)

Науковці та педагоги-практики сходяться на думці, що ключовим розділом будь-кого квесту являється детальна шкала критеріїв оцінювання, спираючись на яку, учасники оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і педагог. Квест, як різновид проектної діяльності, є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

Наведемо критерії оцінювання проходження квесту представлені Л. Желізняк:

Таблиця 1

Критерії оцінювання проходження квесту

Критерії оцінювання	середній рівень	достатній рівень	високий рівень
Розуміння завдання	Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється	Включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел	Робота демонструє точне розуміння завдання
Виконання завдання	Випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію	Не уся інформація узята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; усі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно; використовується інформація з достовірних джерел
Результат роботи	Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання	Точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші учнівські роботи	Чітке і логічне представлення інформації; уся інформація має безпосереднє відношення до теми, точна, добре структурована і відредагована. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції
Творчий підхід	Учень просто копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана з темою квесту	Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться висновки	Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогруп

Б. Додж рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, які можуть включати оцінку:

- а) дослідної та творчої роботи;
- б) якості аргументації;
- в) оригінальності роботи;
- г) навичок роботи в мікрогрупі;
- д) усного виступу;
- е) мультимедійної презентації;
- ж) письмового тексту тощо.

Ефективність проходження квесту (веб-квесту) відповідно до змісту завдання, самостійності роботи групи, оформлення результатів та відповідного захисту роботи представлено І. Горобченко:

Таблиця 2

Критерії оцінювання результатів квесту (веб-квесту)

Критерії оцінювання	Критерії	Обґрунтування критеріїв	Бали
Зміст	Розуміння завдання	- робота демонструє точне розуміння завдання; - використані як матеріали, що мають відношення до теми, так і ті, що не мають такого відношення; - використані матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється	10 5 0
	Повнота розкриття теми	- повно; - частково; - не розкрита	10 5 0
	Викладення аспектів теми	- викладені повно; - частково; - не викладені	10 5 0
	Викладення стратегії розв'язання проблеми	- викладена стратегія розв'язання проблеми; - процес розв'язання неповний; - процес розв'язання неточний і неправильний	10 5 0
	Логіка викладення інформації	- матеріал викладений логічно; - порушення логіки; - відсутність логіки	10 5 0
Самостійність роботи групи	Злагоджена робота в групі	- чітко спланована робота групи; - робота групи частково спланована; - робота в групі не спланована	5 3 0
	Розподіл ролей в групі	- вся діяльність рівномірно розподілена між членами групи; - робота над матеріалом рівномірно розподілена між більшістю членів групи; - декілька членів групи	5 3

		відповідали за роботу всієї групи	0
	Авторська оригінальність	- унікальна робота, містить велику кількість оригінальних, винахідницьких прийомів; - в роботі наявні авторські знахідки; - стандартна робота, не відрізняється авторською індивідуальністю	5 3 0
	Ступінь самостійності діяльності групи	- повна самостійність під час виконання роботи; - часткова самостійність; - робота групи несамостійна	5 3 0
Оформлення роботи (презентація)	Грамотність, необхідний словник, відсутність орфографічних та технічних помилок	- грамотна робота з точки зору орфографії, стилістики, пунктуації, синтаксису; - не грубі помилки з точки зору орфографії, стилістики, пунктуації, синтаксису; - грубі помилки	5 3 0
	Стиль презентації	- витриманий єдиний стиль; - спостерігаються деякі порушення дотримання стилю; - стилю не дотримано	5 3 0
	Дотримання кольору в презентації	- грамотно підібрана кольорова гама; - наявність невідповідності в кольоровій гамі; - порушено гармонію кольорової палітри	5 3 0
	Анімаційні ефекти презентації	- раціонально використані можливості комп'ютерної анімації; - нераціонально використані можливості комп'ютерної анімації; - не використані можливості комп'ютерної анімації	5 3 0
	Розміщення інформації на слайді	- оптимальне розміщення інформації на слайді; - деякі порушення в розміщенні інформації на слайді; - порушення в розміщенні інформації на слайді	5 3 0
	Розміщення інформації на слайді	- використано різноманітні види слайдів; - використано один вид слайдів	3 0
	Різноманітність видів	- виправдане включення в	5

	слайдів	роботу графіків, малюнків, музики, відео; - невиправдане включення в роботу графіків, малюнків, музики, відео; - відсутність в роботі графіків, малюнків, музики, відео	3 0
Захист роботи	Якість доповіді	- аргументованість основних позицій, композиція доповіді логічна, повнота представлених в доповіді результатів роботи; - порушено логіку виступу, неповне представлення результатів роботи, неповна система аргументації; - немає аргументів по головним позиціям, повне порушення логіки, не представлені результати дослідження	10 5 0
	Обсяг та глибина знань за темою	- доповідачі демонструють ерудицію, відображають міжпредметні зв'язки; - доповідачі грамотно викладають матеріал, проте не показують достатньо глибоких знань; - доповідачі виявляють повну відсутність володіння матеріалом	10 5 0
	Культура мовлення, манера триматися перед аудиторією	- доповідачі впевнено тримаються перед аудиторією, володіють культурою мовлення, дотримуються регламенту, утримують увагу аудиторії; - доповідачі допускають не грубі мовленнєві помилки під час виступу, незначно порушують регламент, частково утримують увагу аудиторії; - доповідачі губляться перед аудиторією, демонструють бідність мовлення, порушують регламент, не можуть утримати увагу аудиторії	10 5 0
	Відповіді на питання	- доповідачі переконливо і повно відповідають на питання, тримаються дружньо, намагаються використати відповіді для успішного розкриття теми; - доповідачі не на всі питання можуть знайти переконливі відповіді; - доповідачі не можуть відповісти на питання або під	10 5

		час відповідей поводять себе агресивно, некоректно	0
	Ділові та вольові якості доповідача	- доповідач прагне досягти високих результатів, готовий до дискусії, дружньо налаштований, контактний;	10
		- доповідач готовий до дискусії, не завжди виявляє доброзичливість;	5
		- доповідач не готовий до дискусії, агресивний, уникає контакту	0

Високий рівень – 120 -150 балів

Достатній рівень – 90 -119 балів

Середній рівень – 70 - 89 балів

Початковий рівень – 0 - 69 балів

Як бачимо, критерії оцінювання квесту (веб-квесту) можуть бути різними (за видом презентації, здатністю працювати в групі, логікою викладу матеріалу, оригінальністю, новаторством тощо). Проте найголовнішим, на нашу думку, має бути оцінювання досвіду, який був отриманий учнем при виконанні самостійної роботи за допомогою квест (веб-квест) технології.

ТЕМА 4

ПРОЄКТУВАННЯ ЗАНЯТТЯ З ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ З ВИКОРИСТАННЯМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

Досвід проектування занять з професійної підготовки з використанням квест-технології у закладах професійної (професійно-технічної) освіти

Квест (веб-квест) досить нова технологія навчання на теренах вітчизняного освітнього простору взагалі і в системі професійної підготовки кваліфікованих робітників зокрема. Однак, педагоги з професійного навчання активно долучаються до її впровадження в процес професійно-теоретичної та професійно-практичної підготовки учнів.

Майстер виробничого навчання Краматорського ВПУ Н. Пузан зазначає, що в ході проведення тижня з професії «Зварник» був проведений квест серед учнів «Пригоди зварників». Команди формувалися шляхом жеребкування серед учнів першого, другого і третього курсів. Кожна команда йшла за заданим маршрутом, виконуючи завдання, що вимагають кмітливості, ерудиції, витривалості та вміння нестандартно мислити. Учні шукали відповіді на питання, які несли з собою нові завдання у вигляді пазлів, тестів, завдань на асоціативність тощо. При цьому команди одержували напрям наступної станції і слідували по училищу з кабінету в кабінет, де їх чекали нові завдання. Впродовж цієї гри учні мали можливість поспілкуватися, дізнатися багато нового і цікавого, реалізувати закладений в кожній людині потяг до пригод і загадок. Було дуже багато позитивних емоцій, як в учнів, так і в організаторів квесту.

У Кіровоградському професійному ліцеї сфери послуг було проведено веб-квест за темою «Сучасний ярмарок». Керівником та розробником заходу стала викладач предметів професійно-теоретичної підготовки за професією «Продавець продовольчих товарів. Контролер-касир» Губрій О.О. Виконавці веб-квесту – учні групи ДМ-14 КПЛСП.

Вступ. Метою проведення веб-квесту за темою «Сучасний ярмарок» було закріплення знань учнів з предмету «Товарознавство продовольчих товарів» та спроба навчити їх самостійно опрацьовувати новий матеріал, використовуючи Інтернет-ресурси, знаходити потрібну інформацію, аналізувати та робити висновки.

Завдання.

- 1) Поділитися на команди (не менше п'яти учасників у кожній).
- 2) Обрати капітана своєї команди.

- 3) Обраний капітан, на свій розсуд, роздає кожному учаснику роль:
- історик (використовуючи Інтернет-ресурси, вивчає історію виникнення та розвитку ярмарку на Україні, результат надає капітану);
 - товарознавець (описує порядок організації сучасного ярмарку, результат надає капітану);
 - маркетолог (створює листівку-запрошення на ярмарок, результат надає капітану);
 - продавець (ознайомлює споживача з асортиментом товару та, використовуючи фотографії, картинки, інформацію про споживчі властивості, рекламує товар споживачеві (вид продукту продавці обирають способом жеребкування), результат надає капітану).

4) Отримавши роль, учні вивчають поставлену перед ними задачу і самостійно її виконують.

5) Результати виконаних завдань учні оформлюють у вигляді одного-двох слайдів Power Point.

6) Коли всі учасники команди закінчать виконання завдання, свої результати (слайди) вони надають капітану, який компонує їх і створює загальну відповідь – презентацію на квест.

7) Перемогу отримує та команда, яка першою презентує загальну презентацію, зміст якої буде відповідати поставленим завданням.

Порядок дій. Для виконання завдань веб-квесту учні отримують список необхідних Інтернет-ресурсів для пошуку інформації. Об'єднавшись у групи, учні виконують поставлені завдання, в окремих випадках консультуючись із викладачем. Перемогу отримує команда, яка першою представить загальну презентацію, що відповідає необхідним критеріям оцінювання (розроблені викладачем попередньо) (табл.).

Таблиця

Критерії оцінювання відповідей-презентацій

№ з/п	Критерії оцінювання	Максимальна кількість балів	Набрані бали
1	Змістовність роботи	5	
2	Грамотність оформлення	3	
3	Естетичність оформлення роботи	2	
4	Робота в групі	2	
	Загальна кількість балів	12	

Висновок. Історики представили інформацію про виникнення і розвиток ярмарку на Україні. Товарознавці описали порядок організації ярмарку у наш час. Маркетологи розробили дизайн листівки-запрошення на ярмарок. Продавці представили асортимент товару та інформацію про його споживчі властивості з метою рекламування.

Загальний висновок. У ході проведення веб-квесту за темою «Сучасний ярмарок» учні закріпили знання з предмету «Товарознавство продовольчих товарів», навчилися самостійно опрацьовувати новий матеріал, використовуючи Інтернет-ресурси, знаходити потрібну інформацію, аналізувати та робити висновки, працювати в команді.

Використані ресурси.

- <http://yarmarok.in.ua>
- <http://wiki.ciit.zp.ua>
- <http://studopedia.org/9-26541.html>
- <http://pidruchniki.com>

5. ЗАВДАННЯ ДО СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ

ТЕМА 2

ВЕБ-КВЕСТ ЯК РІЗНОВИД КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЇ

Рекомендовані питання для обговорення

1. Веб-квест як найбільш успішний спосіб використання мережі Інтернет на уроках з професійного навчання.

2. Сутність освітнього веб-квесту.
 3. Роль педагога в організації веб-квесту.
 4. Технологія веб-квест як спосіб реалізації ресурсно-орієнтованого навчання у ЗП(ПТ)О. Основні цілі реалізації технології веб-квест.
 5. Види завдань для веб-квестів за Б. Доджем.
- Література:** 1, 3, 4, 7, 9, 10, 14, 15, 17

Завдання до семінарського заняття

1. Опрацювати теоретичний матеріал з тематики питань семінарського заняття та дати відповіді на питання для самоконтролю до теми 2.
2. Обрати тему заняття з професійної підготовки з використанням технології веб-квест та підібрати список Інтернет-ресурсів, які зададуть інтонацію, акценти пошуку навчальної проблеми.
3. Розробити структуру освітнього веб-квесту професійної спрямованості за певною темою заняття, дотримуючись наведеної нижче структури:
 - *вступ*, в якому описані головні ролі учасників, або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту;
 - *центральне завдання*, яке зрозуміле, цікаве і має певну реалізацію. Чітко визначений підсумковий результат самостійної роботи учня (наприклад, сформульовано низку питань, на які потрібно знайти відповіді; прописано проблему, котру потрібно вирішити; визначена позиція, що повинна бути захищена; вказана інша діяльність, котра спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації);
 - *список інформаційних ресурсів* (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео й аудіо носіях, на паперовому носії, посилання на ресурси в Internet, адреси веб-сайтів з теми), необхідних для виконання учнями завдання. Цей список повинен бути анотованим;
 - *опис процедури роботи*, яку необхідно виконати учням в процесі самостійного виконання завдання (етапи);
 - *керівництво до дій* (як організувати і подавати зібрану інформацію), яке може бути представлене у вигляді направляючих запитань (наприклад, пов'язаних із визначенням тимчасових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями з використання електронних джерел, представленням шаблонів веб-сторінок – з метою уникнення технічних труднощів у створенні учнями самостійних веб-сторінок, як результату вивченого матеріалу);
 - *висновок*, в якому підсумовується досвід, одержаний учнями в процесі виконання самостійної роботи над веб-квестом.

ТЕМА 3

ОСНОВНІ ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ І ПРОВЕДЕННЯ ОСВІТНЬОГО КВЕСТУ ПРОФЕСІЙНОЇ СПРЯМОВАНОСТІ

Рекомендовані питання для обговорення

1. Орієнтовна структура заняття з використанням веб-квест.
2. Обов'язки та ролі учасників освітнього процесу з використанням квест-технології.
3. Алгоритм реалізації основних етапів виконання освітнього квесту професійної спрямованості.
4. Характеристика критеріїв оцінювання проходження квесту (веб-квесту).

Література: 2, 5, 6, 8, 12, 13, 14, 16

Завдання до семінарського заняття

1. Опрацювати теоретичний матеріал з тематики питань семінарського заняття та дати відповіді на питання для самоконтролю до теми 3.
2. Обрати тему заняття з професійної підготовки з використанням квест-технології та підібрати завдання для виконання у творчих групах (1 теоретичне та 1 практичне).
3. Розробити критерії оцінювання для проходження освітнього квесту та веб-квесту професійної спрямованості та обґрунтувати їх доцільність.

Критерій оцінювання		Квест	Веб-квест
Розуміння	Середній рівень		

завдання	Достатній рівень		
	Високий рівень		
Виконання завдання	Середній рівень		
	Достатній рівень		
	Високий рівень		
Результат роботи	Середній рівень		
	Достатній рівень		
	Високий рівень		
Творчий підхід	Середній рівень		
	Достатній рівень		
	Високий рівень		

6. ЗАВДАННЯ ДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

ТЕМА 4

ПРОЄКТУВАННЯ ЗАНЯТТЯ З ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ З ВИКОРИСТАННЯМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

Завдання до самостійної роботи

1. Ознайомитись із досвідом проєктування занять з професійної підготовки з використанням квест-технології у ЗП(ПТ)О.

2. Презентувати (1-2 приклади) власний педагогічний досвід щодо нестандартних форм організації освітнього процесу при підготовці кваліфікованих робітників.

3. Обґрунтувати доцільність застосування квест-технології на заняттях з професійної підготовки у ЗП(ПТ)О відповідно до *провідної мети навчання, специфіки професії (навчального предмету), рівня підготовленості здобувачів освіти, змісту навчального матеріалу, періоду навчання, наявності необхідного інформаційного та матеріально-технічного забезпечення* тощо.

4. Розробити сценарій освітнього квесту професійної спрямованості та з'ясувати з якими труднощами довелось зіткнутися при його підготовці.

Література: 3, 7, 10, 14, 15, 17

7. ПРОБЛЕМНО-ПОШУКОВІ ПИТАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ ТА ІНДИВІДУАЛЬНОЇ РОБОТИ СЛУХАЧА

Питання для самоконтролю до теми 1

1. Опишіть генезис поняття «квест-технологія».

2. Розкрийте сутність та зміст освітнього квесту з позицій вітчизняного та зарубіжного педагогічного досвіду.

3. Опишіть орієнтовну структуру освітнього квесту.

4. Охарактеризуйте зміст діяльності педагога професійної школи щодо планування та організації занять з використанням квест-технології.

5. Обґрунтуйте підходи до класифікації освітніх квестів. За якими параметрами зазвичай класифікуються освітні квести?

6. Які завдання дозволяє вирішити квест-технологія?

7. Опишіть освітні можливості квест-технології в межах урочної та позаурочної діяльності здобувачів освіти ЗП(ПТ)О.

Питання для самоконтролю до теми 2

1. У чому полягає принципова різниця між квестом та веб-квестом?

2. Охарактеризуйте сутність освітнього веб-квесту.

3. Якою є роль викладача в організації і проведенні веб-квесту?

4. Якими є основні цілі реалізації технології веб-квест?
5. Опишіть структуру та основні етапи проведення веб-квесту.
6. Наведіть класифікацію веб-квестів за Б. Доджем.

Питання для самоконтролю до теми 3

1. Опишіть структуру заняття з використанням квест-технології.
5. Охарактеризуйте обов'язки учасників освітнього процесу з використанням квест-технології.
2. Сформулюйте алгоритм реалізації основних етапів виконання освітнього квесту професійної спрямованості.
3. Розкрийте особливості оцінювання проходження квесту.
4. У чому полягає комплексний підхід до обґрунтування критеріїв оцінювання освітнього квесту професійної спрямованості?
5. Назвіть ключові показники для оцінювання проходження освітнього квесту.
6. За якими критеріями оцінюється веб-квест професійної спрямованості?
7. Наскільки об'єктивним, на вашу думку, є комплексне оцінювання проходження освітнього квесту? Відповідь обґрунтуйте.

Питання для самоконтролю до теми 4

1. Обґрунтуйте доцільність застосування квест-технології на заняттях з професійної підготовки у ЗП(ПТ)О.
2. Назвіть основні критерії вибору квест-технології.
3. Який стиль співпраці педагога та здобувачів освіти ЗП(ПТ)О зазвичай домінує у процесі реалізації квест-технології?
4. Назвіть переваги та недоліки застосування квест-технології на заняттях з професійної підготовки.
5. Чи впливає застосування квест-технології у професійній підготовці на активізацію освітньої діяльності здобувачів освіти ЗП(ПТ)О? Яким чином?

8. КОМПЛЕКС ПРАКТИЧНИХ (ТЕСТОВИХ) ЗАВДАНЬ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

1. Історію свого виникнення квест, як освітня технологія, починає у:

- а) 19 столітті;
- б) на початку 20 століття;
- в) наприкінці 18 століття;
- г) другій половині 20 століття.

2. Ключову роль у застосуванні квестів в освіті зіграли:

- а) технологізація освітнього процесу;
- б) інтенсивний розвиток інформаційно-цифрових технологій;
- в) активне розроблення комп'ютерних ігор;
- г) жодна з відповідей не є вірною.

3. Освітній квест сьогодні – це в більшості:

- а) розважальна діяльність здобувачів освіти;
- б) освітня діяльність здобувачів освіти;
- в) освітня та розважальна діяльність здобувачів освіти, у якій присутній елемент змагання;
- г) ефективний спосіб організації позаурочної навчальної діяльності здобувачів освіти.

4. Реалізація квест-технології дозволяє поєднати ідеї:

- а) проєктної технології навчання;
- б) проблемного підходу до вирішення освітніх завдань;
- в) ігрових технологій навчання;
- г) усі відповіді вірні.

5. Найголовніше завдання освітнього квесту

- а) надати нову інформацію;
- б) зацікавити учасників;
- в) сформувати та розвинути професійні уміння і навички;
- г) усі відповіді вірні.

6. Одним з перших учених, хто використав можливості технології веб-квест у освітньому процесі, був:

- а) Томас Марч;
- б) Берні Додж;
- в) Майя Кадемія;
- г) жодна з відповідей не є вірною.

7. Результатом веб-квесту може бути:

- а) сайт в мережі Інтернет;
- б) презентація (анімація, колаж);
- в) буклет (онлайн документ);
- г) усі відповіді вірні.

8. Територіально освітні квести можуть проводитися:

- а) у спеціально обладнаному приміщенні;
- б) у закладі освіти;
- в) на вулиці;
- г) усі відповіді вірні.

9. При проходженні квесту, як правило, оцінюється:

- а) активність діяльності його учасників;
- б) отриманий результат;
- в) успішність виконання проблемного завдання;
- г) усі відповіді вірні.

10. Роль педагога при організації освітнього квесту зводиться до:

- а) контролю освітньої діяльності;
- б) спостереженні за дотриманням алгоритму виконання освітнього квесту;
- в) оцінювання результатів проходження квесту;
- г) усі відповіді вірні.

9. ГЛОСАРІЙ КЛЮЧОВИХ СЛІВ

Квест (англ. Quest) – «пошук, предмет пошуків, пошук пригод». У міфології та літературі поняття «квест» спочатку означало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів.

Веб-квест (за М. Кадемією) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Освітній квест – це спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації за вказаними адресами, що включає пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань тощо. Завдання можуть бути різними за своїм змістом і наповненням: творчі, активні, інтелектуальні.

Ресурсно-орієнтоване навчання – комплекс методів і засобів навчання, націлених на цілісний підхід до організації навчального процесу, що зорієнтований не тільки на засвоєння знань і набуття навичок, а й на тренінг здібностей самостійного й активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку та практичного застосування інформаційних ресурсів.

Проблемне навчання – організація навчальних занять, яка припускає створення під керівництвом педагога проблемних ситуацій і активну самостійну діяльність учнів з їх вирішення.

10. КОНСУЛЬТАЦІЙНИЙ ПУНКТ

За консультаціями чи уточненнями окремих питань електронного курсу можна звернутися до викладача Кулішова Володимира Сергійовича за електронною поштою kulishov_04@ukr.net або у вайбер за номером +38-099-048-01-02

11. ЦИФРОВА БІБЛІОТЕКА

1. Большакова І., Пристінська М., Ареф'єва В. Квести в початковій школі: посібник. Київ: Перше вересня, 2016. 132 с. URL: <http://barna-consult.com/navchalno-metodychni-posibnyky-dlya-pedagogichnyh-pratsivnykiv/>
2. Веб-квест як педагогічна технологія: посібник для формування нових знань і навичок щодо використання сучасних ІТ-технологій [Електронний ресурс] / укладач І.М. Блідар. URL: http://licey.kr.ua/images/metod_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf
3. Використання технології веб-квест на уроках інформатики / Блог вчителя інформатики Богданової Ольги Олексіївни [Електронний ресурс]. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/
4. Гриценко С., Кононученко М. Квест – нове покоління ігор для молоді і не тільки [Електронний ресурс]. URL: <http://www.dt.ua/3000/3855/60753/>
5. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики [Електронний ресурс]. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/
6. Жигайло О. О. Підготовка вчителів початкової школи до використання квест-технологій на уроках математики. Молодь і ринок: Щомісячний науково-педагогічний журнал. 2017. № 8 (151). С. 70–74. URL: https://dspu.edu.ua/biblioteka/wp-content/uploads/2017/09/8_151_2017.pdf
7. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія [Електронний ресурс]. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%E2%E5%F1%F2>
8. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. 2012. Вип. 10. С. 138-143. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vpm_2012_10_32
9. 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. URL: https://lib.iitta.gov.ua/718945/1/Посібник_Кулішов%202018.pdf
10. Лецюк І.З. Технологія веб-квест як дидактичний засіб організації самостійної роботи майбутніх учителів початкової освіти. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. Вип. 36 (89). С. 259–264. URL: http://www.pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2014/36/36_2014.pdf
11. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник. Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. 87 с. URL: <https://www.slideshare.net/ssuserd1cca6/ss-63452170>
12. Технології веб-квест та блог-квест [Електронний ресурс]. URL: http://viakiev.blogspot.com/p/blog-page_51.html
13. Тюріна В., Данченко І. Використання квест-технологій у професійній підготовці здобувачів вищої освіти. *Збірник наукових праць ЛОГОС*. 2021. URL: <https://doi.org/10.36074/logos-28.05.2021.v2.13>
14. Уроки з підприємницьким тлом: Навчальні матеріали / За заг. ред. Е. Бобінської, Р. Шияна, М. Товкало. Варшава: Сова, 2014. URL: <https://www.slideshare.net/MARO51/2014-58416960>
15. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995. URL: https://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html

16. Farreny J.A. Webquest sand Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching [Electronic resource] URL: http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf

17. March T. The Learning Power of WebQuests / T. March [Electronic resource]. URL: <http://tomarch.com/writings/ascdwebquests/>