

УДК 378/091.3

DOI: 10.12958/2227-2844-2019-6(329)-2-135-141

Швирка Вікторія Миколаївна,

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки

ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»,

м. Старобільськ, Україна.

vshvyrka@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6954-4661>

КВЕСТ ЯК СУЧАСНА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Тенденції розвитку вищої освіти, потреба у прискореній передачі інформації, відкриття нових можливостей в галузі освіти вимагають від організаторів навчального процесу оновлення змісту і модернізації освітніх технологій. Як показує практика, традиційне навчання в сучасній вищій школі є вже малоефективним, суспільство диктує необхідність розробки та застосування нових форм, методів і технологій. Інформаційні технології навчання стають основними інструментами отримання знань і подальшої професійної діяльності майбутнього фахівця. На перший план серед багатьох інноваційних педагогічних технологій виходять квест-технології. «Нині в суспільстві відчувається нестача фахівців, які були б здатні самостійно та в команді розв'язувати виникаючі проблеми, що вирішуються за допомогою мережі Інтернет. Тому використання в навчальному процесі проектної технології та Інтернет, Веб-квестів, значно змінює навчальний процес, підвищує його якість, сприяє розвитку інтересів студентів, активізує їх діяльність на заняттях та ін.» (Гуревич, 2012, с. 216).

До найбільш відомих закордонних дослідників сучасних педагогічних технологій відносяться Дж. Керолл, Б. Блум, Д. Брунер, Д. Хамблін, Р. Гейс, С. Коськареллі. Вітчизняна теорія і практика впровадження сучасних педагогічних технологій відображена в наукових працях Р. Гуревич, І. Дичківська, О. Дубасенюк, М. Камедія, О. Пономаренко, Л. Шевченко та ін.

Проблему створення та використання квестів в навчальному процесі вивчають вітчизняні та зарубіжні дослідники Я. Биховський, Н. Кононець, О. Мішчагіна, І. Сокол, Г. Шаматонова, Б. Дожд, Т. Марч та ін.

Однак, у педагогічній літературі недостатньо досліджені можливості квесту як ефективною сучасною формою організації навчального процесу саме в закладах вищої освіти.

Мета статті: дослідити особливості квесту як сучасної форми організації навчального процесу в закладах вищої освіти.

В даний час поняття «квест» в педагогічній науці розглядається як:

- сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу;

- це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті;

- побудована по типу опор навчальна структура, що використовує посилення на існуючі важливі ресурси Інтернет і автентичну задачу з тим, щоб мотивувати учнів до дослідницької проблеми з неоднозначним розвитком, розвиваючи тим самим їхні вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) у здійсненні пошуку інформації та її перетворенні в більш складне завдання;

- проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет;

- проектна методика, що орієнтована на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу;

- спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами;

- освітній сайт, орієнтований на розв'язання проблеми певної діяльності. Причому більша його частина або вся інформація взята з Інтернет (Дідух, 2013, с. 276.).

Крім того деякі науковці вважають, що «квест» це

- вид дослідницької діяльності, для виконання якої ті, хто навчаються здійснюють пошук інформації за вказаними реальними адресами;

- один з основних жанрів пригодницьких ігор, що вимагають від учасників рішення розумових завдань для просування по сюжету;

- проектна діяльність, що поєднує в собі метод проектів і ігрові технології;

- засіб придбання студентами маси позитивних емоцій, інтелектуального драйву;

- спосіб формування культури командної взаємодії, розвитку навичок спілкування та самореалізації.

Таким чином, «квест» це педагогічна технологія, яка передбачає дослідницьку, проектну діяльність, в межах якої студенти, виконуючи певні завдання, здійснюють пошук інформації, аналізують і узагальнюють її.

В наукових працях Б. Доджа та Т. Марча, О. Шульгіної, К. Чистякової, С. Напалкова, О. Волкової розроблені класифікації квестів за різними ознаками, типами, критеріями тощо. Ми приєднуємося до І. Сокол, яка в своєму дисертаційному дослідженні «Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти» надає наступну класифікацію навчальних квестів:

1. За формою проведення:

- комп'ютерні ігри;

- веб-квести – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів та

створення веб-продукту (сайт, блог тощо), серед яких відрізняються: веб-квест за типом «методу проектів» і веб-квест за типом «змагання»;

- QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів (двовимірний штрих-код);

- медіа квести – спрямовані на пошук і аналіз медіа ресурсів (до такого виду квестів можна віднести фото/відео квести);

- квести на природі (вулиці, парках тощо);

- сiту-квести – командні квести, що проводяться в парках, торгових центрах, метро та ін., в окремих районах міста або в місті в цілому;

- комбіновані.

2. За режимом проведення: реальні, віртуальні, комбіновані.

3. За терміном реалізації: короткострокові, розраховані на поглиблення знань та їх інтеграцію (1-3 заняття); довгострокові – поглиблення і перетворення знань (семестр або навчальний рік).

4. За формою роботи: групові, індивідуальні.

5. За предметним змістом: моноквест, міжпредметний.

6. За структурою сюжетів: лінійні, нелінійні, кільцеві.

7. За інформаційним освітнім середовищем: традиційне, віртуальне.

8. За технічною платформою: віртуальні щоденники та журнали, сайти, форуми, Вікі-сторінки, Google-групи, соціальні мережі.

9. За домінуютьною діяльністю учнів: дослідницький, інформаційний, творчий, пошуковий, ігровий, рольовий, тематичний.

10. За характером контактів: учні одного класу чи школи, учні одного району, учні однієї країни, учні з різних країн.

11. За рівнем складності завдань: репродуктивні, репродуктивно-когнітивні, когнітивні, когнітивно-креативні, креативні.

12. За типом завдань: переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, творче завдання, аналітична задача, детектив, головоломка, таємнича історія, досягнення консенсусу, оцінка, журналістське розслідування, переконання, наукові дослідження (Сокол, 2016, с. 26-27).

Б. Доджем визначені види навчальних завдань для квестів:

- переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді;

- аналіз – пошук і систематизація інформації;

- компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;

- оцінка – обґрунтування певної точки зору з проблеми;

- детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;

- переконання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;

- планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов;
- самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості;
- журналістське розслідування – об’єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів);
- творче завдання – створення п’єси, вірші, пісні, відеоролика;
- наукове дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел (Dodge, 1995).

При підготовці заняття в закладі вищої освіти з використанням квест-технологій, викладач повинен враховувати наступні вимоги:

- назва квесту – повинна бути короткою, привабливою і оригінальною;
- спрямованість квесту – вказується навчальний предмет, тема з робочої програми навчальної дисципліни, яка може бути запропонована як викладачем, так і студентами в залежності від поставлених освітніх цілей;
- тривалість – освітній квест може бути розрахований на одне заняття, серію занять, тиждень або інший часовий проміжок (короткостроковий або тривалий);
- вік і цільова група – урахування вікових особливостей студентів та їх освітніх потреб, включаючи специфіку здоров’я;
- легенда – історія, яка передувала початку гри;
- квест-герої – необхідно розробити список героїв і їх характеристики. Герої квесту можуть бути як повністю вигаданими, так і реальними;
- вибір ролей – жеребкування, поділ по будь-якою ознакою в залежності від мети і змісту квесту;
- основна ідея квесту (завдання) – повинно бути проблемного характеру;
- сюжет і просування по ньому – це послідовність етапів, станцій, для проходження яких розробляються правила просування, можуть застосовуватися бонуси або штрафи тощо;
- додаткові завдання – для просування квесту розробляються додаткові різноманітні завдання проблемного характеру;
- навігатори – різні підказки, мітки, орієнтири;
- ресурси – список літератури, глосарій, освітні сайти, мультимедіа-презентації, електронні гаджети тощо;
- критерії оцінювання – розробляються в залежності від різновиду пропонованих завдань і отриманого освітнього «продукту»;
- результат – повинен співвідноситися з виконанням основного завдання;
- рефлексія – вибір варіантів рефлексії залежить від цілей і завдань квесту.

Вивчення наукової літератури та власний досвід використання квест-технологій в навчальному процесі закладу вищої освіти дає нам можливість стверджувати, що використання квестів дає можливість

- розвивати критичне мислення студентів;
- перейти від репродуктивного до проблемного навчання;
- організувати активну пізнавальну діяльність студентів з опорою на їх особистий досвід;
- створювати комфортні умови для розкриття, реалізації та розвитку особистісного потенціалу студентів;
- сприяти створенню ситуації успіху;
- мотивувати до співпраці, спільної діяльності всіх суб'єктів навчання;
- створювати освітні продукти як результати діяльності студентів, зміст якої відповідає досліджуваного предмета або освітній галузі;
- застосувати інформаційні освітні ресурси та електронні гаджети.

Таким чином, квести мають великий дидактичний потенціал і є найбільш перспективною технологією підготовки до професійної діяльності майбутніх фахівців в різних галузях. Крім того, використання квестів сприяє формуванню загальнокультурних і професійних компетенцій, формують відповідальність за прийняті рішення і готують до можливих ризиків в житті і професії. Впровадження практики використання квест-технологій в навчальний процес закладів вищої освіти дає можливість побудувати новий дизайн освітнього простору вишу, який відповідає потребам студентів покоління Z.

Список використаної літератури

1. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю., Шевченко Л. С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід: навч. посіб. / ред. Р. С. Гуревича. Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2012. 348 с. **2. Дідух Л. І.** Використання Веб-квест у розвитку іншомовної компетенції. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми.* Київ-Вінниця, 2013. Вип. 34. С. 275–283. **3. Сокол І. М.** Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Класичний приват. ун-т. Запоріжжя, 2016. 284 с. **4. Bernie Dodge.** Some Thoughts About WebQuests. 1995 [URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (дата звернення: 12.12.2017)].

References

1. Hurevych R. S., Kademiia M. Yu. & Shevchenko L. S. (2012). *Informatsiini tekhnolohii navchannia: innovatsiinyi pidkhid* [Information learning technology: an innovative approach]. Vinnytsia: TOV firma «Planer» [in Ukrainian]. **2. Didukh L. I.** (2013). *Vykorystannia Veb-kvest u rozvytku inshomovnoi kompetentsii* [Use of the Web-quest in the development of foreign language competence]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problem – Modern information technologies and innovative*

teaching methods in the training of specialists: methodology, theory, experience, problems, 34, 275-283 [in Ukrainian]. **3. Sokol I. M.** (2016). *Pidhotovka vchyteliv do vykorystannia kvest-tekhnologii v systemi pisliadyplomnoi osvity* [Preparing teachers for the quest technology using in the system of postgraduate education]. *Candidate's thesis. Zaporizhzhia* [in Ukrainian]. **4. Bernie Dodge.** (1995). *Some Thoughts About WebQuests*. Retrieved from http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (Last accessed: 12.12.2017).

Швирка В. М. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі

У статті представлені підходи до визначення поняття «квест» як сучасної педагогічної технології. Розглянуто різні погляди до формулювання цієї дефініції. Визначено, що «квест» як технологія навчання в ЗВО передбачає дослідницьку і проектну діяльність студентів. В межах цієї діяльності студенти здійснюють пошук інформації, аналізують і узагальнюють її, виконуючи певні завдання. Наведена класифікація навчальних квестів (за І. Сокол), яка узагальнює більшість класифікацій, представлених у науковій літературі. Перераховані різні види навчальних завдань для квесту, які найбільш доцільні для використання саме в закладах вищої освіти. Приділено увагу вимогам до організації навчання за такою технологією.

Проведене дослідження свідчить, що використання квестів в навчанні студентів має велику перспективу. Навчальні квести позитивно впливають на підготовку до майбутньої професійної діяльності; сприяють формуванню загальнокультурних і професійних компетенцій; формують відповідальність за прийняті рішення; готують до можливих ризиків в житті і професії. Впровадження практики використання квест-технологій в навчальний процес закладів вищої освіти дає можливість побудувати новий дизайн освітнього простору вишу, який відповідає потребам студентів покоління Z.

Ключові слова: квест, педагогічна технологія, навчання, заклади вищої освіти.

Швырка В. Н. Квест как современная технология обучения в высшей школе

В статье представлены подходы к определению понятия «квест» как современной педагогической технологии. Рассмотрены различные взгляды к формулировке этой дефиниции. Определено, что «квест» как технология обучения в УВО предусматривает исследовательскую и проектную деятельность студентов. В рамках этой деятельности студенты осуществляют поиск информации, анализируют и обобщают ее, выполняя определенные задания. Приведена классификация учебных квестов (по И. Сокол), которая обобщает большинство классификаций, представленных в научной литературе. Перечислены различные виды

учебных заданий для квеста, наиболее целесообразных для использования в учреждениях высшего образования. Уделено внимание требованиям к организации обучения по такой технологии.

Проведенное исследование показывает, что использование квестов в обучении студентов имеет большую перспективу. Учебные квесты положительно влияют на подготовку к будущей профессиональной деятельности; способствуют формированию общекультурных и профессиональных компетенций; формируют ответственность за принятые решения; готовят к возможным рискам в жизни и профессии. Внедрение практики использования квест-технологий в учебный процесс учреждений высшего образования дает возможность построить новый дизайн образовательного пространства вуза, который отвечает потребностям студентов поколения Z.

Ключевые слова: квест, педагогическая технология, обучение, учреждения высшего образования.

Shvyrka V. Quest as a Modern Technology of Training in Higher Education Institutions

The article presents approaches which help to define the concept of "quest" as a modern pedagogical technology. To formulate this definition various views have been considered. It has been determined that "quest" as a technology of training in institutes of higher education provides for research and project activities of students. Within this activity, while performing certain tasks students carry out the search of information, analyze it, and summarize. The classification of educational quests (by I. Sokol) is presented, which summarizes most of the classifications presented in the scientific literature. The various types of quest training tasks that are most appropriate for use in higher education institutions are listed. The attention is also paid to the requirements for the organization of training using such technology.

The performed study shows that the use of quests in student training has a great perspective. Educational quests have a positive influence on preparation for future professional activity; redound to the formation of cultural and professional competences; form responsibility for the decisions made; prepare for the possible risks in life and the profession. The introduction of the practice of the use of quest technologies in the educational process of institutes of higher education makes it possible to build a new design of the educational space of the institutes of higher education, which meets the needs of students of generation Z.

Key words: quest, pedagogical technology, education, institutes of higher education.

Стаття надійшла до редакції 26.09.2019 р.

Прийнято до друку 25.10.2019 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Савченко С. В.