МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД «ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА»

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ТЕХНОЛОГІЙ І ТОРГІВЛІ

КАФЕДРА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ, РЕСТОРАННОГО І ТУРИСТИЧНОГО БІЗНЕСУ

Вовк Валентина Олегівна

ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Кваліфікаційна робота
за спеціальністю 015.38 «Професійна освіта. Транспорт»

Особистий підпис _____В.О. Вовк
(підпис)(ініціали, прізвище)

Науковий керівник _____к.п.н., доцент О.В. Скібіна
(підпис)(посада, науковий ступінь, наукове звання, ініціали, прізвище)

Зав. кафедри _____к.п.н., доцент В.В. Бурдун
(підпис)(посада, науковий ступінь, наукове звання, ініціали, прізвище)

Лубни - 2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД «ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА»
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ТЕХНОЛОГІЙ І ТОРГІВЛІ

КАФЕДРА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ, РЕСТОРАННОГО І ТУРИСТИЧНОГО БІЗНЕСУ

Затверджую:
Директор навчально-наукового
інституту технологій і торгівлі
_____Потапенко Е.В.

Індивідуальний план здобувача
щодо виконання кваліфікаційної роботи

Вовк Валентина Олегівна
(прізвище, ім'я, по батькові магістранта)

1. Навчально-науковий інститут технологій і торгівлі
2. Спеціальність Професійна освіта. Транспорт
3. Кафедра професійної освіти, ресторанного і туристичного бізнесу
4. Науковий керівник Скібіна Олена Володимирівна, к.п.н., доцент_____
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

5. Тема кваліфікаційної роботи
Застосування квест-технології в освітньому процесі закладів професійної освіти
6. Термін подання роботи на кафедру 22.12.2025 р.

№	*Заходи*	*Термін виконання*	*Відмітка про виконання*
1	Вибір теми кваліфікаційної роботи, вивчення наукової літератури, затвердження теми й керівника.	28.10.2024	
2	Отримання консультації в керівника, вивчення наукової літератури, розробка плану роботи, визначення об'єкта, предмета, мети гіпотези, завдань дослідження, критеріїв оцінювання.	18.11.2024	

3	Робота над теоретичною частиною кваліфікаційної роботи, аналіз літературних джерел. Розробка та апробація методики дослідно-експериментальної роботи.	09.12.2024	
4	Подання теоретичної частини випускної кваліфікаційної роботи для першого читання науковим керівником.	13.01.2025	
5	Усунення зауважень, урахування рекомендацій наукового керівника, подання теоретичної частини кваліфікаційної роботи на друге читання.	10.02.2025	
6	Проведення експериментальної роботи. Поетапний аналіз та обговорення її результатів.	07.04.2025	
7	Подання першого варіанта дослідно-експериментальної частини кваліфікаційної роботи на перевірку науковому керівникові.	12.05.2025	
8	Урахування рекомендацій наукового керівника, збагачення роботи додатковими дослідженнями, проведеними під час практики, підготовка варіанта роботи до попереднього захисту роботи на кафедрі.	08.09.2025	
9	Попередній захист кваліфікаційної роботи на кафедрі.	27.10.2025	
10	Доопрацювання кваліфікаційної роботи з урахуванням рекомендацій після попереднього захисту роботи на кафедрі.	10.11.2025	
11	Подання кваліфікаційної роботи науковому керівникові та рецензентові на підготовку відгуку й рецензії.	01.12.2025	
12	Подання на кафедру остаточного варіанта кваліфікаційної роботи, підписаного здобувачем, науковим керівником і рецензентом.	22.12.2025	

Здобувач вищої освіти _____ **Вовк В.О.**
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ **Скібіна О.О.**
(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП..... 5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ОСВІТНІХ КВЕСТІВ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ..... 8
1.1 Поняття «квест» і особливості «освітнього квесту» 8
1.2 Педагогічні основи застосування квест-технологій у професійній освіті, переваги та обмеження 20
1.3 Методичні особливості застосування веб-квесту як різновид квест-технології..... 30
Висновки до розділу 1..... 42
РОЗДІЛ 2 ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАННІ В ЗАКЛАДІ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ..... 44
2.1 Організація та хід дослідно-експериментальної роботи 44
2.2 Особливості використання технології веб-квесту у професійній підготовці учнів закладу професійної освіти..... 49
2.3 Аналіз ефективності застосування квест-технологій в освітньому процесі закладів професійної освіти..... 66
Висновки до роділу 2 71
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ..... 73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 75
Додатки..... 80

ВСТУП

Одним із ключових напрямів розвитку української освіти є її трансформація в дієвий інструмент культурного та економічного поступу держави. Це передбачає формування інноваційного освітнього середовища, у якому учасники навчального процесу здобувають навички самостійного освоєння знань упродовж усього життя та їх ефективного використання на практиці. Такий підхід спрямований на те, щоб випускники були успішними та конкурентоспроможними як на вітчизняному так і на європейському, ринку праці. Професійний розвиток майбутнього фахівця визначається, насамперед, наявною у суспільстві системою професійної освіти. Діяльність цієї системи орієнтована на забезпечення формування необхідних професійних якостей та набуття кваліфікацій, які є ключовими для ефективного виконання відповідних функцій у професійній сфері. Завдання закладів професійної освіти є підготовка фахівців, які володіють професійною компетентністю, навичками швидкої адаптації до умов неперервного оновлення виробництва, здатних до постійного самовдосконалення, зацікавлених у професійному зростанні шляхом поліпшення своєї фахової підготовки. Традиційні методи навчання вже не завжди відповідають потребам часу. Саме тому дослідження нових, ефективних підходів до організації навчального процесу набуває особливої актуальності. Одним з таких перспективних напрямків є використання квест-технології**.** Вона сприяє тому, щоб учні самостійно знаходили потрібну інформацію, аналізували її, систематизували, виконували поставлені завдання, розвивали пізнавальну активність і формували ключову компетентність.

Проблема підготовки кваліфікованих фахівців в системі професійної освіти знайшла відображення при вирішенні широкого кола теоретичних і прикладних питань, пов’язаних з: науково-педагогічним супроводом професійного зростання майбутніх працівників (В. Дивак, Н. Протасова, Л. Сущенко); виявленням особливостей використання сучасних інноваційних

технологій у навчально-виховному процесі (Р. Гуревич, А. Кучай, А. Панфілова та ін.).

Зокрема, теоретичні засади застосування сучасних педагогічних технологій у навчальному процесі розкрито у працях І. Богданової, О. Михайлової, В. Матірко, В. Полякова, Ю. Ткаченка, О. Сидоренка, Ю. Сурміна, В. Лободи, А. Фурди.

На думку багатьох дослідників (зокрема Биховського Я.С., Бовтенка М.А., Сисоєва П.В., Берні Доджа, Тома Марча та інших), квест-технологія є ефективним засобом активізації пізнавальних інтересів, навчальної мотивації, мисленнєвої діяльності, комунікативної компетентності учнів у процесі роботи з навчальним матеріалом, що дає змогу оволодіти не тільки предметними, а й надпредметними знаннями та вміннями. Використання квест-технологии сприяє тому, що учні проходять повний мотиваційний цикл - від залучення уваги до відчуття задоволення.

Саме впровадження сучасних методик і технологій говорить про необхідність звернення уваги на удосконалення процесу навчання і виховання в закладах професійної освіти, що робить цю тему актуальною. Актуальність теми кваліфікаційної роботи зумовлена також необхідністю удосконалення існуючої системи підготовки кваліфікованих кадрів в закладах професійної освіти; потребою ЗПО у методичному забезпеченні процесу впровадження педагогами квест-технологій.

Все це зумовило вибір теми кваліфікаційної роботи: «Застосування квест-технології в освітньому процесі закладів професійної освіти».

Об'єкт дослідження – освітні квест-технології.

Предмет дослідження – застосування квест-технології в освітньому процесі ЗПО.

Мета дослідження – розробити теоретичні та практичні обґрунтування щодо ефективного застосування квест-технології в освітньому процесі закладів професійної освіти для покращення якості підготовки кваліфікованих робітничих кадрів.

Відповідно до мети визначено такі **завдання дослідження**:

1. На основі аналізу психолого-педагогічної літератури визначити ступінь дослідження проблеми; розкрити теоретичні основи наукового розуміння сутності квест-технології .

2. Дослідити педагогічні основи застосування квест-технологій у професійній освіті, виявити їхні переваги та обмеження

3. Створити методичні рекомендації щодо розробки та впровадження квестів у різних професійних галузях.

Методологічною основою дослідження є принципи педагогічної антропології, ідеї гуманістичної психології, системний, культурологічний, діяльнісний підходи, концепція особистісно-орієнтованого педагогічного процесу.

Рішення поставлених завдань, перевірка результатів і теоретичних висновків здійснювалася на основі використання комплексу дослідницьких методів: системний аналіз та узагальнення філософської, психологічної, педагогічної літератури з проблеми застосування квест-технологій у навчанні; аналіз галузевих стандартів, програм; педагогічні спостереження, анкетування, бесіди, тестування; кількісний і якісний аналіз результатів експерименту.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає у розроблені методичних рекомендацій до використання квест-технології в освітньому процесі ЗПО, які розкривають суть квесту як інноваційної технології, описують алгоритм створення квестів у мережі Інтернет. Викладений матеріал може бути ефективно застосований педагогами закладів професійної освіти, працівниками науково-навчально-методичних центрів (кабінетів) професійної освіти.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ОСВІТНІХ КВЕСТІВ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ

1.1 Поняття «квест» і особливості «освітнього квесту»

Можливість різнобічного розвитку учня закладу професійної 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 викладачів, 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-технологія [37].

Квест-технологія в освіті – це ігрова, проблемно-пошукова технологія, яка перетворює навчання в захоплюючу пригоду-подорож, де учні, вирішуючи завдання-«загадки» за єдиним сюжетом, освоюють знання, розвивають логіку, творчість, командну роботу і навички дослідження, виступаючи активними учасниками, а не пасивними слухачами. Квест-технологія – це не просто модне педагогічне нововведення, а потужний інструмент для активізації навчального процесу та розвитку ключових компетенцій учнів. Її ефективність криється у поєднанні елементів гри з освітніми задачами, створюючи атмосферу захопливої подорожі до знань. Розглянемо основні компоненти цієї технології, які роблять її особливою.

Сьогодні фахівці, які займаються впровадженням квестів, усе частіше використовують такі терміни, як «квест як технологія», «квест як метод проєкту», «квест як засіб» тощо. Водночас значна кількість спеціалістів, що застосовують ці терміни, стикається з труднощами у чіткому розмежуванні цих понять. Найбільше полемік викликають категорії «методика» та «технологія». Деякі експерти вважають, що технологія охоплює методику, інші, навпаки, стверджують, що методика є більш широким поняттям. Є також

погляд, згідно з яким ці два поняття настільки близькі за змістом, що їх важко розрізнити [38].

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 [7].

Під квестом в сучасному світі мають на увазі різноманітні ігри, які можна організовувати як онлайн, так і в реальному світі (офлайн). Перевагою таких ігор є те, що в ході проходження поставлених у квесті завдань учасникам доводиться шукати шляхи їх вирішення, отже, розвивається логічне і творче мислення, вміти адаптуватися до мінливих умов і перебувати в стані невизначеності. Все це вимагає великої гнучкості розуму. Гра такого типу часто використовуються для активного відпочинку. Хтось бажає в компаніях проводити вихідні саме беручи участь в квестах. Тим більше, останнім часом є спеціальні організації, які створюють квести в спеціальних приміщеннях. Деяким набагато зручніше брати участь в онлайн-квестах, для проходження яких навіть не потрібно виходити з власного будинку. Досить просто мати доступ в інтернет [6].

Свій початок квести беруть ще в епоху стародавніх цивілізацій. Проте не менш, залученням квесту в освітній заклад ми зобов'язані розвитку комп'ютерних технологій. Наприкінці XX століття у світі комп'ютерних ігор починають з'являтися такі, що припускають рішення однієї глобальної проблеми шляхом виконання невеликих завдань. Наприклад, щоб знайти скарб, гравець повинен зібрати по шматочках карту в різних локаціях, де йому потрібно буде вирішити різні головоломки. Поява квестів в комп'ютерних іграх викликало масовий інтерес, особливо зі сторони дітей та підлітків [24].

У педагогіці термін «квест-технологія» вперше була згадана в 1995 році. Професор Університету Сан-Дієго (США) Берні Додж запропонував використовувати даний прийом як спосіб організації пошукової діяльності у навчальному процесі. Квестом він назвав сайт, що містить проблемне завдання

і передбачає самостійний пошук інформації в мережі Інтернет. Цей же педагог сформулював основні види завдань для веб-квестів: переказ; планування та проєктування; самопізнання; компіляція; творче завдання; аналітична задача; досягнення консенсусу; оцінка; журналістське розслідування; переконання; наукові дослідження.

Аналіз наукових статей показує, що увага авторів спрямована на різноманітні аспекти квест-технологій в різних предметних областях. На сьогоднішній день проблему створення та використання квестів в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б. Додж [Dodge, 1997], Т. Марч [March, 1998], Т.М. Бондаренко [5], Д.В. Грабчак [12], М.С. Гриневич [13], Я.О. Дьячкова [17], Л.Р. Желізняк [18], І.М. Новик [30] та ін.

Освітній квест являє собою особливу форму організованої пошуково-дослідницької діяльності, у межах якої здобувачі освіти виконують завдання, пов’язані з пошуком та опрацюванням інформації за заздалегідь визначеними маршрутами, адресами або об’єктами. Це можуть бути локації, предмети, конкретні завдання чи взаємодія з певними особами. Зміст квестових завдань є різноманітним і може включати творчі, рухові або інтелектуальні види діяльності. Важливо підкреслити, що квести можуть проводитися як у закритому просторі, так і на відкритій місцевості, залучаючи весь навколишній простір. До прикладу, розрізняють квести, що організовуються в аудиторіях, музеях або будівлях; квести на відкритій території, зокрема в парках чи в межах міського простору; квести з елементами орієнтування на місцевості, пошуком прихованих об’єктів, використанням GPS-технологій і краєзнавчого матеріалу; а також комбіновані формати, які поєднують пересування учасників, інформаційний пошук, цифрові засоби, сюжетну лінію та систему завдань-легенд [11].

Водночас питання походження квестів в освітньому середовищі залишається малодослідженим. Існує думка, що прототипи квестових форм діяльності виникли ще за часів давніх цивілізацій і супроводжують людство

протягом усього його історичного розвитку. По суті, квест є різновидом головоломки, а необхідність розв'язувати складні завдання була притаманна людям у всі епохи. У різні періоди людства поширеними були легенди про пошуки піратських скарбів, чарівних предметів або міфічних об'єктів, здатних принести щастя чи удачу.

Тривалий час квестова діяльність і педагогіка розвивалися незалежно одна від одної. Суттєві зміни відбулися з розвитком комп'ютерних технологій. Наприкінці XX століття квест-технологія була запозичена освітньою галуззю зі сфери комп'ютерних ігор. Зокрема, у 1970-х роках термін «квест» почали використовувати розробники відеоігор для позначення ігрового жанру, в якому гравець просувається ігровим середовищем до певної мети. Досягнення цієї мети можливе лише за умови подолання перешкод шляхом виконання завдань, пошуку та використання предметів, а також взаємодії з іншими персонажами [10].

Паралельно у світі почали з'являтися нові формати розважальних просторів, де відвідувачам пропонувалося знайти вихід із замкненого приміщення, розв'язуючи серію складних логічних завдань. Такі заклади отримали назву «ескейп-рум» або «квест-кімната».

Квест-кімната (real-life room escape) визначається як інтелектуальна командна гра, у процесі якої учасники перебувають у замкненому просторі та повинні за обмежений час знайти шлях до виходу, використовуючи підказки, предмети й логічні головоломки. Часто ігри цього типу мають детективний або сюжетно-рольовий характер, що сприяє створенню особливої атмосфери та глибшому зануренню учасників у гру [12].

Зазначений формат виник як спроба перенесення у реальний простір віртуальних ігор типу *escape the room*, які набули значної популярності на початку 2000-х років.

Уперше поняття «квест» як освітню технологію було введено в науково-педагогічний обіг улітку 1995 року Берні Доджем (Bernie Dodge) – професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США). Дослідник розробив

новаторські інтернет-ресурси, спрямовані на інтеграцію мережевих можливостей у навчальний процес під час викладання різних дисциплін на різних освітніх рівнях. Під терміном «квест» він розумів вебсайт, що містить проблемне завдання та передбачає самостійний пошук і опрацювання інформації в мережі Інтернет.

Подальші спроби уточнення й розширення запропонованого визначення здійснив Томас Марч, який значно деталізував зміст поняття та запропонував низку теоретичних положень, що дозволяють глибше осмислити сутність квест-технології.

На думку Т. Марча, квест або вебквест є спеціально сконструйованою навчальною опорною моделлю, що базується на використанні посилань на значущі інтернет-ресурси та автентичних завдань. Така структура спрямована на стимулювання пізнавальної активності учнів у процесі дослідження проблем із неоднозначними шляхами розв’язання, сприяючи розвитку вмінь індивідуальної та групової роботи (на завершальному етапі), навичок інформаційного пошуку й трансформації отриманих відомостей у більш глибокі знання та розуміння. Найефективніші квести допомагають учням усвідомити багатовимірність міжпредметних зв’язків, активніше залучають їх до навчальної діяльності та формують здатність до рефлексії власного пізнавального досвіду [27].

З часом квест-технологія набула широкого поширення серед педагогів у різних країнах світу як один із результативних способів використання мережі Інтернет у навчальному процесі. Найактивніше ця модель застосовується в Бразилії, Іспанії, Китаї, Австралії, Нідерландах та США. Водночас у вітчизняній освітній практиці квест (вебквест) технологія все ще перебуває на етапі формування, адаптації та науково-методичного обґрунтування.

Сучасна система освіти зазнає постійних змін: оновлюються державні стандарти, впроваджуються нові навчальні програми, створюються сучасні підручники. Проте в багатьох закладах освіти методи викладання залишаються незмінними, що може призводити до зниження навчальної

мотивації здобувачів освіти, пасивного ставлення до занять, ігнорування домашніх завдань тощо. Як зауважує А. Кучай, «…освіта загалом є надзвичайно консервативною системою, тому впровадження нових технологій у навчальний і виховний процес, а також в організацію освітніх заходів відбувається значно складніше, ніж запровадження технічних інновацій» [29].

Таким чином, однією з актуальних проблем сучасного освітнього простору є необхідність оновлення та різноманітнення навчального процесу шляхом упровадження інноваційних форм, методів і технологій навчання. Сьогодні педагог має не лише передавати учням базові знання, а й формувати ключові компетентності XXI століття, розвивати навички критичного та творчого мислення, готувати здобувачів освіти до життя в динамічному соціальному середовищі та навчати їх самостійно приймати обґрунтовані рішення.

У педагогічній науці обґрунтовано, що ключовий вплив на розвиток особистості дитини мають обрані методи, форми й освітні технології, які спрямовані на формування знань, умінь і компетентностей, актуальних для життя в сучасному суспільстві. На переконання низки дослідників (О. Багузіної, Я. Биховського, С. Напалкова та ін.), однією з ефективних інноваційних технологій, упровадження якої сприяє гармонійному та всебічному розвитку здобувачів освіти, є квест-технологія.

Оскільки квест як освітній інструмент є відносно новим явищем у педагогічній практиці, доцільно розглядати його передусім у контексті педагогічних інновацій. Аналіз наукових досліджень із проблем педагогічної інноватики (О. Дубасенюк та ін.) дає підстави стверджувати, що інновація розглядається як якісно нове утворення – ідея, принцип, форма, зміст або структура, що суттєво трансформує усталені освітні підходи. Інновацією вважається як запозичення елементів з інших систем, так і вперше створене нововведення [19]. В освітній сфері інновація трактується як процес розроблення, упровадження та поширення нових педагогічних ідей, засобів і

технологій, у результаті чого підвищується ефективність освітніх результатів і відбувається перехід системи до якісно нового рівня функціонування [15].

Визначальною характеристикою освітніх інновацій є їхній вплив на професійну діяльність педагога, а також здатність розширювати інноваційний простір навчального закладу. До основних особливостей інновацій в освіті належать: цілеспрямований пошук ідей для подолання наявних суперечностей; подвійна природа їх існування, що передбачає як спонтанний розвиток, так і керований процес упровадження; обов'язкова експериментальна перевірка з подальшим поширенням результатів; а також спеціальна підготовка педагогів, які здійснюють їх реалізацію.

За масштабом поширення освітні інновації поділяють на системно-методологічні, що охоплюють усю освітню систему, та локально-технологічні, які застосовуються в межах окремих освітніх об'єктів. За рівнем інноваційного потенціалу розрізняють радикальні інновації, що ґрунтуються на принципово нових засобах; модифікаційні, спрямовані на вдосконалення змісту, форм і методів навчання; а також комбінаторні, які поєднують традиційні педагогічні підходи з вимогами нового соціокультурного середовища.

Для подальшого аналізу доцільно з'ясувати зміст поняття «квест-технологія», починаючи з тлумачення терміна «технологія». Етимологічно це поняття походить від грецьких слів, що означають «майстерність», «мистецтво» та «знання», «наука». У загальному розумінні технологія трактується як система знань про способи та прийоми здійснення певної діяльності. У виробничій сфері цей термін використовується для позначення сукупності методів обробки матеріалів, особливостей їх виготовлення та властивостей у процесі створення продукції.

У педагогічному контексті технологія розглядається як чітко визначений алгоритм дій, послідовне й правильне виконання яких забезпечує досягнення заздалегідь спланованого освітнього результату.

Таким чином, технологія навчання розглядається, як послідовність дій при виконанні якої, отримуємо запланований прогнозований результат. Кожна

технологія навчання – це система, а система має структуру. Структурними елементами технології є системні складові: цілі навчання, закономірність засвоєння матеріалу, способи діяльності вчителя і способи діяльності студентів. Системотвірним чинником системи є цілі навчання, а базовою основою структури є закономірність засвоєння матеріалу. 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.

Аналіз наукової літератури показує, що увага авторів спрямована на різноманітні аспекти квест-технологій в різних предметних областях. Впровадження цифрових технологій в усі сфери діяльності, в тому числі і в освіту, дозволило створювати на їх основі веб-квести. Ми дотримуємося визначення поняття «квест», даного І.М. Новик. На його думку, «квест - це технологія, яка має чітко поставлену дидактичну задачу, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила і реалізується з метою підвищення в учнів рівня знань і умінь» [30].

Сучасні підлітки значну частину часу проводять за гаджетами, тому квести вони найчастіше сприймають як різновид онлайн-гри. Більшість таких ігор по суті є квестами, адже в них завжди присутня основна мета, яку необхідно досягти. Гравцеві може бути надана карта для виконання завдань або він слідує певної траєкторії, позначеної, наприклад, стрілками. Крім цього, учасники можуть використовувати різні засоби та інструменти, щоб досягти поставленого завдання через взаємодію з іншими персонажами гри. У всіх випадках успішне виконання завдання вимагає від гравців розвиненого логічного мислення. Це пояснює інтерес учнів і студентів до завдань, де потрібно долати перешкоди або вирішувати логічні завдання для досягнення

цілей. Така структура легко вписується і в формат ігор, що проводяться в спеціально підготовлених приміщеннях або в умовах закладу освіти. Подібні заходи називають «живими квестами», тому що учасники виявляються залучені в ситуації, створені вчителем, і активно взаємодіють з реальною обстановкою. Більш того, учні можуть бути залучені і до підготовки такого квесту, наприклад, беручи участь в розподілі команд по станціях, при цьому не знаючи змісту завдань на кожній станції.

Застосування квестів має безліч переваг. Це унікальний інтерактивний метод навчання, який можна використовувати як в рамках уроків, так і в позаурочній діяльності. Він сприяє розкриттю логічних і творчих здібностей учнів, які не завжди проявляються на традиційних заняттях. Звичний формат навчання частіше орієнтований на виконання заздалегідь заданих учителем завдань стандартними способами. На відміну від цього, квести розвивають не тільки творчість і логіку, але також стимулюють інтерес і пізнавальну активність у здобувачів. Якщо в традиційній системі занять основне навантаження лягає на вчителя, а учні лише виконують завдання за заданим зразком, то в квестах беруть участь всі. Педагог стає організатором і керівником процесу, а учні – повноправними учасниками і виконавцями. У «живому» квесті учасники можуть бути в одній команді, що також позитивно позначається на формуванні навичок адаптації в соціумі, формується конкурентоспроможність. У будь-якому випадку, учасники в такому квесті спілкуються один з одним в живу, бачать емоції інших, можуть допомогти учасникам своєї команди. Якщо ж команда складається з раніше не знайомих людей, це розширює коло спілкування учнів [34].

На думку С.В. Маїївки [27], І.М. Сокол [37], освітній квест - інтегрована технологія, що об'єднує ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді та ІКТ, поєднує цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного завдання з пригодами і (або) грою по певному сюжету. Веб-квест можна розглядати як один з видів квест-технології. Веб-квест – це сайт-проєкт з використанням інтернет-ресурсів.

Також, це поняття визначається як проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Основною особливістю веб-квесту є те, що учні не здійснюють хаотичний пошук інформації для вирішення поставленої проблеми, а використовують готові Інтернет-ресурси. По завершенні учень повинен представити результати своєї роботи у вигляді власної веб-сторінки або інших творчих робіт в електронній, друкованій або усній формі.

Особливістю освітнього квесту є те, що в ході його застосування здійснюється індивідуальний підхід до процесу навчання, педагогами створюються оптимальні для проходження квесту умови і завдання, що підвищують мотивацію до навчання. Сам по собі такий квест, застосовуваний в процесі навчання, є свого роду дослідженням, в якому навчаються вирішують різноманітні завдання, в ході чого аналізують літературу, добувають інформацію і вчаться її систематизувати, вибираючи тільки необхідну в конкретному випадку [5]. Квести можна використовувати на різних предметах, на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони можуть охоплювати окрему проблему, навчальний предмет, тему, можуть бути і міжпредметними, квести можна класифікувати за різними ознаками.

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 [5; 13]:

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.

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

До освітнього квесту пред'являється рішення наступних завдань:

- освітня: залучення учнів в активний пізнавальний процес;
- розвиваюча: розвиток інтересу до предмету, творчих здібностей, мислення, формування навичок дослідницької діяльності;
- виховна: виховання особистої відповідальності за виконання завдання [10].

Таким чином, усе зазначене дозволяє дійти висновку, що квест є сучасною ігровою технологією з чітко визначеним дидактичним завданням, продуманим ігровим задумом, обов’язковою присутністю керівника (наставника), встановленими правилами і спрямований на покращення знань та вмінь учнів. Він сприяє залученню учнів до активного пізнавального процесу, розвиває інтерес до предмету, творчі здібності, мислення, формує навички дослідницької діяльності.

1.2 Педагогічні основи застосування квест-технологій у професійній освіті, переваги та обмеження

В умовах сучасного освітнього простору, що характеризується швидкими змінами та орієнтацією на інноваційні підходи до навчання, квест-технології все частіше розглядаються як результативний засіб активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти. Їх упровадження в систему професійної підготовки створює додаткові можливості для формування ключових і професійних компетентностей, розвитку критичного мислення, самостійності та творчого потенціалу.

Освітній квест постає як сучасний формат поєднання навчальної та ігрової діяльності, у межах якого студенти залучаються до активної взаємодії, здобувають практично спрямовані знання та позитивний емоційний досвід. Застосування квест-технологій дає змогу кожному учаснику проявити власні здібності, ініціативу й індивідуальні якості, водночас сприяючи розвитку комунікативних навичок і міжособистісної взаємодії в групі. Це, у свою чергу, стимулює ефективне спілкування та виступає дієвим засобом згуртування учасників.

Важливою складовою квестів є елемент змагальності та чинник несподіванки, що реалізується через неочікувані події, загадки, особливу атмосферу або візуальне оформлення. Така форма роботи сприяє формуванню аналітичного мислення, розвитку уяви й креативності, адже учасники мають можливість творчо доповнювати сценарій квесту в процесі його виконання.

Застосування квест-технологій зумовлює оновлення педагогічного дизайну освітнього середовища, роблячи його більш гнучким, інтерактивним і відповідним запитам студентів нового покоління.

Педагогічна цінність квест-технологій полягає у створенні проблемних ситуацій, що стимулюють студентів до пошуку рішень, аналізу інформації та спільної роботи. Квест-формат заохочує до самостійного навчання, сприяє розвитку навичок дослідження та застосування теоретичних знань на практиці.

Важливим аспектом є мотивація студентів. Інтерактивний формат, елементи гри та можливість командної взаємодії роблять процес навчання захопливим та цікавим. Студенти відчувають себе активними учасниками навчального процесу, а не пасивними спостерігачами.

Успішне застосування квест-технологій вимагає ретельного педагогічного проєктування. Необхідно враховувати специфіку навчальної дисципліни, рівень підготовки студентів та чітко формулювати навчальні цілі. Важливо забезпечити збалансованість між теоретичним матеріалом та практичними завданнями, а також створити умови для ефективної взаємодії між учасниками квесту.

Квест як педагогічну технологію в закладі професійної освіти можна використовувати в різних аспект:

- освітній квест є технологією навчання. Отже, реалізується за допомогою застосування різноманітних засобів і прийомів навчання (головоломок, нестандартних завдань, веб-квестів, бліцопитувань і т.ін.). Їх використання сприяє активному залученню студентів в освітній процес, при командній організації проведення квесту; сприяє згуртуванню колективу, вмінню працювати в колективі; творчому мисленню. Крім того, студенти вчаться діяти нестандартно, що особливо важливо для студентів технічних спеціальностей;
- освітній квест можна використовувати не в рамках цілого заняття, а як окремий його компонент. Наприклад, на етапі перевірки знань або закріплення. Перевагою веб-квестів в даному випадку є те, що можна заздалегідь запрограмувати обробку даних, отже, для викладача полегшиться процес оцінки якості знань і рівня сформованості необхідних компетенцій;
- освітній квест як форма завдання - квести вимагають навичок конструювання професійної реальності, створення сюжетів, проєктування завдань і умов їх виконання. Це творча, креативна робота, яка дозволяє розкривати інтереси студентів, їх уявлення про минуле, сьогодення і майбутнє, включати в проєктну діяльність свої компетенції, працювати з категоріями

соціального простору і часу. Дана форма роботи дозволяє поєднувати наукове, аналітичне, креативне, творче та проєктне мислення. Ще одне важливе значення квестів – можливість використання міждисциплінарності. При вирішенні завдань в ході квесту всім учасникам доводиться активно взаємодіяти один з одним [19].

Тим самим, використання квест-технології в організації навчально-виховного процесу ЗПО сприяє досягненню особистісних, предметних і міжпредметних результатів освоєння освітньої програми:

– формування цілісного світогляду, вміння самостійно визначати цілі, ставити і формулювати завдання в навчанні та пізнавальної діяльністі;
– розвиток мотивів та інтересів до пізнавальної діяльності;
– формування комунікативної компетентності в спілкуванні і співпраці з однолітками;
– формування умінь приймати оптимальне рішення, пропонувати варіанти вирішення в складній ситуації;
– знаходити спільне рішення і вирішувати конфлікти на основі узгодження позицій та врахування інтересів;
– формулювати, аргументувати і відстоювати свою думку;
– вміння створювати, застосовувати і перетворювати знаки і символи, моделі і схеми для вирішення навчальних і пізнавальних завдань та ін. [30].

В контексті професійної освіти, квест-технології дозволяють моделювати реальні робочі ситуації, з якими майбутні фахівці можуть зіткнутися у своїй професійній діяльності. Це сприяє розвитку професійних навичок, адаптації до мінливих вимог ринку праці та формуванню відповідального ставлення до виконання завдань. Студенти вчаться працювати в умовах невизначеності, приймати рішення та нести за них відповідальність.

Одним із важливих аспектів є інтеграція квест-технологій з іншими освітніми методами. Квест може бути використаний як частина лекційного курсу, практичного заняття або навіть як форма підсумкової атестації.

Важливо забезпечити логічну послідовність та взаємозв'язок між різними видами навчальної діяльності, щоб створити цілісний та ефективний навчальний процес.

Ефективність застосування квест-технологій залежить від якості розробленого сценарію. Сценарій повинен бути цікавим, змістовним та відповідати навчальним цілям. Важливо передбачити різні рівні складності завдань, щоб задовольнити потреби студентів з різним рівнем підготовки. Також необхідно забезпечити достатню кількість ресурсів та підтримки для студентів, щоб вони могли успішно виконати квест. Технологія квест дозволяє повною мірою реалізувати наочність, мультимедійність та інтерактивність навчання. Під наочністю розуміється використання в освітньому процесі будь-яких матеріалів, що характеризують досліджуваний об'єкт. Так, в квестах можна застосовувати об'ємні моделі, демонстраційні досліди, відео, мультимедіа-презентації, схеми, таблиці і т. ін. Мультимедійність характеризується використанням при організації квестів мультимедійних технологій. Крім звичайних презентацій можна застосовувати відео, анімаційні ефекти, аудіо-ефекти. Інтерактивність включає не просто застосування певних засобів навчання, а й активну участь студентів в освітньому процесі. Вони стають активними учасниками процесу навчання, самостійно вирішують нестандартні завдання, шукають шляхи подолання проблемних ситуацій, що розкриває творчі здібності учнів [23].

Квест-проєктна діяльність в рамках освітнього закладу має особливу виховну цінність: виховує особисту відповідальність; повага до культурних традицій, історії, краєзнавства; формує культуру міжособистісних відносин і толерантність; прагнення до самореалізації та самовдосконалення; здоров'язбереження [16].

Опрацювання теоретичних джерел і аналіз практичного педагогічного досвіду застосування квест-технології в освітньому процесі дали змогу сформулювати узагальнені положення щодо змісту та специфіки цієї навчальної технології.

По-перше, освітній квест є комплексною інтегрованою технологією, яка синтезує елементи проєктного підходу, проблемного та ігрового навчання, командної взаємодії й активного використання інформаційно-комунікаційних технологій. Вона передбачає цілеспрямований пошук рішень головної проблеми через виконання системи взаємопов'язаних завдань, поєднаних спільним сюжетом або ігровою легендою. У цьому контексті вебквест доцільно розглядати як одну з форм реалізації квест-технології.

По-друге, побудова квесту відповідає логіці проблемного навчання та включає послідовні етапи: формулювання проблеми, пошук можливих шляхів її розв'язання, презентацію результатів і рефлексивне осмислення діяльності. Такий підхід сприяє формуванню здобувача освіти як активного та відповідального суб'єкта навчальної й життєвої діяльності.

По-третє, результати квестової роботи, отримані індивідуально або в групі, можуть мати різноманітні форми: від аргументованих відповідей на проблемні запитання до створення творчих і цифрових продуктів, зокрема мультимедійних презентацій, відеоматеріалів, вебресурсів, інформаційних буклетів тощо.

По-четверте, сюжетна лінія та елемент інтриги є важливими складовими цієї технології, адже вони реалізують принципи ігрового навчання у форматі рольової або пригодницької командної діяльності.

По-п'яте, залучення спеціалізованих програмних засобів і ресурсів мережі Інтернет як у процесі виконання завдань, так і під час представлення результатів та обговорення напрацювань дозволяє віднести квест-технологію до інформаційно-комунікаційних освітніх технологій [7].

Під час підготовки та проведення освітнього квесту організатору необхідно чітко визначити мету й завдання заходу з урахуванням вікових особливостей і кількості учасників, обрати простір для його реалізації та розробити сценарій. Ключовим чинником успіху є створення мотиваційної зацікавленості учасників. Якщо дітей заінтригувати порівняно легко, то для дорослих важливо передбачити такі умови, за яких вони стають

рівноправними партнерами учнів і активними учасниками квестової діяльності.

Орієнтовна модель структури освітнього квесту включає такі компоненти: вступну частину з описом сюжету та розподілом ролей; систему завдань, що охоплює етапи, запитання та рольові дії; правила виконання, зокрема систему заохочень і санкцій; а також підсумковий етап оцінювання результатів, нагородження та рефлексії.

Педагог, який розробляє квест, повинен заздалегідь визначити [39]:

– мету та завдання квесту;

– цільову аудиторію і кількість учасників;

– формат, сюжет і сценарій заходу;

– необхідний простір, матеріальні та цифрові ресурси;

– кількість організаторів і помічників;

– терміни проведення;

– способи формування мотивації та зацікавлення учасників.

Отже, освітній квест як інтерактивна форма організації навчальної діяльності дає змогу реалізувати комплекс педагогічних завдань. До освітніх завдань належить активне залучення кожного здобувача освіти до пізнавального процесу через поєднання індивідуальної та групової роботи й виявлення здатності до самостійної діяльності в межах різної тематики. Розвивальний потенціал квесту проявляється у формуванні стійкого інтересу до навчального предмета або професії, розвитку творчого мислення, уяви, дослідницьких умінь, навичок роботи з інформацією, а також у розширенні кругозору та підвищенні мотивації до навчання. Виховний аспект полягає у формуванні відповідальності за виконання завдань, поваги до праці та обраної професії, дисциплінованості, ініціативності, шанобливого ставлення до культурних традицій, історичної спадщини й краєзнавства, а також уміння ефективно працювати в команді.

Освітній потенціал квест-технології реалізується не лише в межах аудиторних занять, а й у позааудиторній діяльності здобувачів освіти, зокрема

під час проєктно-ігрової роботи, підготовки до конкурсів і вікторин, а також у процесі створення власних квестів.

Так, наприклад, в закладах професійної освіти традиційно проводяться тижні професійної майстерності, в рамках яких і може бути випробувана квест-технологія. Отже, використання квестів дозволяє педагогу відійти від традиційних форм навчання учнів і значно розширити рамки освітнього простору.

Оцінювання результатів квесту повинно бути об'єктивним та всебічним. Важливо враховувати не лише правильність відповідей, але й активність студентів, їх внесок у командну роботу, креативність та вміння застосовувати знання на практиці. Оцінювання може здійснюватися як викладачем, так і самими студентами за допомогою взаємного оцінювання. Саме тому розробка обґрунтованих критеріїв оцінювання ефективності квест-технології є надзвичайно важливим завданням.

- Розуміння сильних та слабких сторін квесту дозволяє вносити корективи, покращувати дизайн, складність завдань та загальний досвід учасників.
- Досягнення цілей. Незалежно від того, чи є метою квесту засвоєння знань, розвиток навичок, формування командного духу чи просто розвага, оцінювання допомагає зрозуміти, чи були ці цілі досягнуті.
- Обґрунтування інвестицій. Для організаторів, які вкладають ресурси в розробку та проведення квестів, оцінка ефективності є підтвердженням їхньої доцільності та виправданості.
- Порівняння та вибір. Наявність чітких критеріїв дозволяє порівнювати різні квест-технології та обирати найбільш відповідні для конкретних завдань.
- Наукове обґрунтування**.** В освітньому контексті, оцінювання ефективності квестів сприяє їхньому науковому дослідженню та інтеграції в педагогічні практики.

Ефективність квест-технології є багатогранним поняттям, тому критерії оцінювання повинні охоплювати різні аспекти. Розглянемо основні з них:

1) Досягнення навчальних/розвивальних цілей (для освітніх та тренінгових квестів):

- *Засвоєння знань:*
  - критерії**:** відсоток правильних відповідей на контрольні запитання після квесту, здатність застосовувати отримані знання в нових ситуаціях, рівень розуміння складних концепцій.
  - методи оцінювання: тестування, практичні завдання, аналіз кейсів, спостереження за застосуванням знань.
- *Розвиток навичок:*
  - критерії: покращення комунікативних навичок, навичок вирішення проблем, критичного мислення, командної роботи, лідерства, креативності.
  - методи оцінювання: спостереження за взаємодією учасників, оцінка виконання завдань, самооцінка та взаємооцінка учасників, аналіз результатів командної роботи.
- *Зміна мотивації:*
  - критерії: підвищення зацікавленості до теми, зростання мотивації до подальшого навчання, формування позитивного ставлення до предмету.
  - методи оцінювання: анкетування до та після квесту, інтерв'ю з учасниками, аналіз їхніх висловлювань.

2) Залученість та задоволеність учасників (для всіх типів квестів):

- *Рівень залученості:*
  - критерії: активна участь у виконанні завдань, прояв ініціативи, тривалість концентрації уваги, емоційна залученість (ентузіазм, цікавість).
  - методи оцінювання: спостереження за поведінкою учасників, аналіз їхньої активності в чаті/форумі (якщо є), опитування щодо рівня залученості.
- *Задоволеність досвідом:*

- критерії**:** загальне враження від квесту, задоволеність складністю завдань, цікавістю сюжету, якістю виконання, атмосферою, співвідношенням ціни та якості (якщо застосовно).
- методи оцінювання: анкетування після квесту (шкали оцінювання, відкриті запитання), відгуки в соціальних мережах, фокус-групи.

- *Бажання повторити/рекомендувати:*
  - критерії: ймовірність того, що учасник захоче пройти інший квест або порекомендувати цей квест друзям.
  - методи оцінювання: питання в анкеті (наприклад, за шкалою від 1 до 10), аналіз рекомендацій.

3) Технічна та організаційна ефективність:

- *Якість завдань та головоломок:*
  - критерії: логічність, зрозумілість, відповідність тематиці, різноманітність, відсутність двозначності, можливість вирішення в рамках відведеного часу.
  - методи оцінювання**:** тестування завдань на фокус-групі, аналіз кількості помилок та часу, витраченого на кожне завдання, відгуки учасників.
- *Інтерфейс та користувацький досвід (для цифрових квестів):*
  - критерії: інтуїтивність навігації, зручність взаємодії з елементами, швидкість завантаження, відсутність технічних збоїв, естетичність дизайну.
  - методи оцінювання: тестування користувацького інтерфейсу, аналіз шляхів користувача, опитування щодо зручності використання.
- *Організація процесу:*
  - критерії: чіткість інструкцій, своєчасність надання підказок (якщо передбачено), ефективність роботи модераторів/ведучих, логістична продуманість (для офлайн-квестів).
  - методи оцінювання: спостереження за роботою педагога, аналіз зворотного зв'язку від учасників щодо організації.
- *Відповідність часовим рамкам:*

- критерії: дотримання запланованого проведення, виконання квесту в обумовлений час.
- методи оцінювання: порівняння планових та фактичних показників.

Ефективність застосування квесту в освітньому процесі ЗПО залежить від правильної організації та реалізації його педагогом. Тільки за умови вибору правильних засобів і прийомів дана технологія буде володіти високим педагогічним потенціалом. Тоді освітній процес буде відповідати сучасним вимогам та інтересам студентів. Саме в силу описаних вище переваг даної квест-технології викладачі все більше застосовують квести в навчанні, щоб реалізувати нестандартні завдання і навчити студентів досягати цілей, навіть в умовах невизначеності і відсутності стандартного рішення за наявною проблемою [39].

До ризиків застосування квестів в навчально-виховному процесі ЗПО можна віднести:

при підготовці квесту витрачається багато часу (на підготовку завдання, тому можна застосовувати програми для створення завдань в режимі онлайн);

велика завантаженість учнів-учасників квесту (учні не завжди можуть брати участь в квестах, тому їх можна реалізовувати в позааудиторний час, або як один з етапів уроку. Також можна проводити окремі заняття у вигляді квесту, але не постійно);

не завжди квести, а точніше, теми, за якими вони проводяться, можуть бути цікаві студентам (по-перше, можна застосовувати різноманітні способи для виявлення кола інтересів учнів, по-друге, в ході квесту застосовувати тільки ті засоби, які активізують інтерес учнів і залучать їх до роботи);

не всі учні можуть швидко реагувати в нестандартних умовах (необхідно продумувати можливі варіанти розвитку події і набувати досвіду роботи в цій ситуації);

у педагогів може бути відсутнім досвід застосування квестів та зацікавленість (організація при цьому може застосовувати заохочувальні

санкції, щоб спонукати педагогів до застосування інтерактивних засобів навчання).

Отже, упровадження квест-технологій відкриває додаткові перспективи для всіх учасників освітнього процесу. Для педагогів це означає можливість урізноманітнити систему активних методів навчання шляхом інтеграції проєктного підходу з проблемно-пошуковими, ігровими, інтерактивними та груповими формами організації освітньої діяльності. Для здобувачів освіти квест-технологія сприяє зростанню навчальної мотивації, активному залученню до пізнавальної діяльності у взаємодії з викладачем, а також формуванню здатності працювати з інформацією: здійснювати її аналіз і узагальнення, висувати обґрунтовані припущення, формулювати висновки та усвідомлювати потребу у використанні інформаційних методів як засобу самонавчання й особистісного розвитку.

1.3 Методичні особливості застосування веб-квесту як різновид квест-технології

Сучасна освіта прагне до інноваційних підходів, які б робили процес навчання більш захопливим, ефективним та відповідати сучасним викликам. Було доведено в підрозділах 1.1 і 1.2, що одним із таких інструментів, що набуває все більшої популярності, є квест. Цей метод, що походить з ігрової культури, має значний потенціал для трансформації навчального процесу в закладах професійної освіти. Однак, для його успішного впровадження необхідне глибоке розуміння методичних особливостей його застосування.

Методичні переваги застосування квесту в ЗПО:

- підвищення мотивації та залученості (квест перетворює пасивне слухання на активну діяльність, елементи гри, змагання, таємниці та відкриття стимулюють інтерес учнів до навчального матеріалу, роблячи процес навчання більш захопливим);

- розвиток критичного мислення та навичок розв'язання проблем (учні змушені аналізувати інформацію, шукати зв'язки, робити висновки та знаходити нестандартні рішення для подолання перешкод);
- формування навичок командної роботи та комунікації (більшість освітніх квестів передбачають роботу в групах, що сприяє розвитку вміння співпрацювати, розподіляти ролі, домовлятися та ефективно спілкуватися);
- поглиблення розуміння навчального матеріалу (через практичне застосування знань у контексті квесту, учні краще засвоюють матеріал, бачать його зв'язок з реальним життям);
- розвиток самостійності та відповідальності (учні беруть на себе відповідальність за виконання завдань, самостійно шукають шляхи до досягнення мети);
- диференціація навчання (квести можуть бути адаптовані до різних рівнів підготовки учнів, надаючи можливість кожному знайти своє місце та досягти успіху);
- інтеграція міждисциплінарних знань (квести часто охоплюють теми з різних предметів, сприяючи формуванню цілісного світогляду).

Квест може об'єднувати в собі елементи тренінгу і творчої вистави, дискусії та сюжетно-рольової гри, психодрами, а отже, він може виконувати ряд розвиваючих завдань, покладених на перераховані вище методи активного навчання і виховання. Подібне «жонглювання» технологіями, їх трансформація, змішування та об'єднання дозволяють створювати нові форми роботи. Крім того, більшість квестів унікальні не тільки за формою, але і за змістом. Один і той же сценарій, завдяки свободі дій гравців, спонтанності розвитку сюжету, може привести до різних результатів.

У плануванні квесту базову модель гри можна представити у вигляді ланцюжки послідовних дій викладача-учня: постановка проблеми; розподіл ролей у групі; рішення задач, загадок, головоломок; проходження випробування; підготовка підсумкового продукту; рефлексія та оцінка [32].

При цьому важливо пам'ятати, що сам вид квесту може відрізнятися в залежності від початкової задачі, яку ставить перед собою педагог, розроблючи квест для учнів. Квест може бути створений і в рамках заняття, і в рамках позааудиторної діяльності, може бути спрямований на отримання нового знання з дисципліни, а може лише узагальнити вже отримані учнями відомостями і допомогти побачити новий спосіб застосування знання на практиці. Квест, як і будь-яка педагогічна технологія в такому плані, має інваріантну частину, представлену елементами структури та вимогами до їх змістовного наповнення. Варіативність ж реалізується в творчості педагога, який буде розробляти легенду, сюжет з урахуванням педагогічної майстерності, специфіки учнів і можливостей освітнього закладу.

При проєктуванні квесту слід також врахувати, що в залежності від сюжету квести можуть бути представлені наступними видами: лінійними, штурмовими, кільцевими. Квести за часом проведення діляться на короткочасні і тривалі; за змістом - присвячені одній проблеми, монопредметні або міждисциплінарні.

Розглянемо особливості організації квестів в ЗПО на прикладі веб-квестів.

На сучасному етапі розвитку освіти в науково-педагогічній літературі представлено значну кількість трактувань поняття «вебквест». Розглянемо окремі з них [1; 5; 12]. Зокрема, вебквест визначається як сукупність тематичних вебсторінок освітнього спрямування, пов’язаних між собою системою гіперпосилань та інтегрованих з іншими ресурсами глобальної мережі. Також вебквест розглядають як одну з найбільш результативних моделей використання можливостей Інтернету в освітньому процесі. У низці досліджень він трактується як проблемне завдання, виконання якого ґрунтується на активному залученні інформаційних ресурсів мережі Інтернет. Окремі автори визначають вебквест як форму організації навчального заняття, орієнтовану на розвиток пізнавальної та дослідницької активності здобувачів освіти, де основний обсяг інформації отримується з інтернет-джерел. Крім

того, вебквест описується як дидактична модель, у межах якої педагог спрямовує пошукову діяльність учнів, задає її параметри та часові рамки, при цьому перестаючи бути безпосереднім транслятором знань і виконуючи функцію організатора умов для самостійного здобуття й опрацювання інформації.

Одним із найбільш лаконічних і водночас змістовних визначень вебквесту є формулювання вітчизняної дослідниці М. Кадемії, яка зазначає, що вебквест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, виконання якого здійснюється з використанням інформаційних ресурсів мережі Інтернет [8].

За своєю суттю вебквести можна розглядати як різновид мініпроєктів, основою яких є цілеспрямований пошук інформації в глобальній мережі. Такий підхід до організації навчання сприяє не лише відбору та систематизації інформаційних матеріалів, отриманих з інтернет-джерел, а й орієнтує діяльність учнів на розв’язання конкретних завдань, пов’язаних із майбутньою професійною діяльністю.

Як проєктна технологія вебквест передбачає переважно самостійну роботу здобувачів освіти – індивідуальну, парну або групову, яка реалізується протягом визначеного часу та органічно поєднується з кооперативним навчанням. У процесі виконання вебквесту учні залучаються до пізнавальної «подорожі» в інформаційному просторі Інтернету, під час якої вони самостійно здійснюють пошук, аналіз, узагальнення й представлення отриманих даних.

Функції викладача в межах організації вебквесту полягають у створенні відповідних організаційно-педагогічних умов для реалізації пошукової діяльності учнів, регулюванні її параметрів і визначенні часових меж. Педагог виступає не як джерело готових знань, а як тьютор і координатор навчального процесу, тоді як учні є активними суб’єктами пізнання. Водночас підкреслюється, що ефективна реалізація вебквестів вимагає від викладача

високого рівня предметної, методичної та інформаційно-комунікаційної компетентності [29].

Технологія вебквесту ґрунтується на засадах ресурсно-орієнтованого навчання, яке розглядається як сукупність методів і засобів організації освітнього процесу, спрямованих на цілісний підхід до навчання. Такий підхід орієнтується не лише на засвоєння знань і формування навичок, а й на розвиток здатності до самостійного та активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку, аналізу та практичного використання інформаційних ресурсів [18].

Таким чином, зазначена форма діяльності переводить здобувачів освіти з позиції пасивних споживачів знань у роль активних учасників навчального процесу, сприяючи зростанню не лише пізнавальної мотивації, а й відповідальності за отримані результати та способи їх представлення. Використання комп'ютера як засобу творчої самореалізації забезпечує досягнення низки важливих педагогічних цілей, зокрема:

– посилення мотивації до самостійного навчання;

– формування нових освітніх і професійних компетентностей;

– розкриття та розвиток творчого потенціалу;

– підвищення рівня особистісної самооцінки;

– удосконалення індивідуальних якостей особистості.

Організація навчального процесу із застосуванням технології вебквесту передбачає роботу в малих групах чисельністю від трьох до п'яти осіб, що сприяє розвитку навичок співпраці, конкурентності та лідерських якостей. Крім того, вебквест може бути реалізований у будь-якому освітньому середовищі за наявності доступу до мережі Інтернет, з урахуванням специфіки навчальної дисципліни.

До основних вимог щодо проєктування та реалізації освітнього вебквесту належать [15]:

¬ наявність чіткого вступу, у якому визначаються ролі учасників, окреслюється сюжет або сценарій квесту, подається загальний план діяльності та короткий огляд усіх етапів;

¬ формулювання ключового завдання, яке є зрозумілим, пізнавально привабливим і має конкретний кінцевий результат. Це може бути пошук відповідей на запитання, розв'язання проблемної ситуації, аргументований захист визначеної позиції або інший вид діяльності, спрямований на опрацювання й представлення зібраної інформації;

¬ добір та подання переліку інформаційних джерел у різних форматах (електронні носії, аудіо- й відеоматеріали, друковані ресурси, інтернет-посилання), необхідних для виконання завдань, із короткими анотаціями до кожного з них;

¬ чіткий опис послідовності дій, які мають виконувати учні в процесі самостійної роботи над завданням;

¬ методичні рекомендації щодо організації, структурування та подання зібраної інформації, які можуть бути подані у формі орієнтовних запитань, порад щодо дотримання часових меж, використання електронних ресурсів або готових шаблонів вебсторінок з метою уникнення технічних труднощів; ¬ підсумковий етап, у межах якого узагальнюється досвід, набутий учнями під час виконання вебквесту.

Як правило, початковий етап передбачає проведення викладачем підготовчої роботи: ознайомлення учнів із тематикою, постановку основної проблеми та визначення освітніх завдань. Саме цей етап є найбільш відповідальним, оскільки потребує чіткого розподілу ролей, обговорення сценарію вебквесту та попереднього плану роботи. Учні знайомляться з ключовими поняттями теми, аналізують приклади подібних проєктів, після чого формуються команди, у яких на одну роль може припадати від однієї до чотирьох осіб. Усі учасники зобов'язані взаємодіяти між собою, надавати взаємну підтримку та опановувати навички роботи з цифровими інструментами й онлайн-комунікації.

Зміст вебквесту зазвичай представлений у вигляді окремих тематичних блоків із системою запитань та переліком інтернет-ресурсів, де можна отримати необхідну інформацію. Формулювання завдань спрямоване на те, щоб учні могли усвідомлено здійснювати відбір матеріалу, виокремлювати ключові ідеї та критично оцінювати знайдені відомості. При цьому викладач заздалегідь визначає очікуваний результат самостійної діяльності, окреслює коло проблемних питань і позицій, які потребують аргументованого обґрунтування. Саме цей етап вебквесту має найбільший розвивальний потенціал, оскільки в процесі пошуку відповідей формуються навички критичного мислення, аналізу та порівняння, класифікації об’єктів і явищ, а також здатність до абстрактного мислення.

Наступним кроком у реалізації веб-квесту є етап оформлення та представлення результатів, у межах якого здійснюється узагальнення й осмислення виконаного дослідження. Робота на цьому етапі передбачає відбір релевантної інформації з ресурсів мережі Internet та її подання у різних форматах: презентації, буклети, анімаційні матеріали, постери або фоторепортажі. Обговорення підсумків виконання веб-квесту доцільно організовувати у формі мініконференції, що надає учням можливість презентувати власні практичні напрацювання.

Підсумкові матеріали веб-квесту можуть бути представлені у різних формах: структурована база даних; діалог, оповідання або навчальний кейс; онлайн-документ, у якому аналізується проблемна ситуація, формулюються ключові положення та створюються умови для коментування або дискусії; моделювання інтерв’ю з фахівцем під час заняття чи його оприлюднення в мережі Internet. Реалізація цього етапу сприяє формуванню відповідальності за результати діяльності, розвитку самокритичності, навичок взаємодії в групі та вміння публічно представляти власну позицію.

Ефективною практикою є розміщення результатів веб-квестів у мережі Internet на спеціалізованих платформах. Це дозволяє досягти кількох важливих цілей: усвідомлення учнями практичної та технологічної цінності виконаного

завдання; отримання зацікавленої аудиторії; забезпечення зворотного зв'язку з боку користувачів.

Завершальною стадією роботи над веб-квестом є оцінювання, причому його критерії мають бути визначені та озвучені ще до початку виконання завдання. Параметри оцінювання можуть варіюватися залежно від мети й формату діяльності (тривалість презентації, креативність, інноваційність тощо). Підсумкова оцінка відображає досвід, здобутий учнем у процесі самостійної роботи з використанням технології веб-квесту. У межах окремих тем доцільно доповнювати завершальний етап проблемними або риторичними запитаннями, які стимулюють подальшу пошукову активність.

Веб-квести можуть також використовуватися як індивідуальні домашні завдання для учнів, зацікавлених у поглибленому вивченні навчального предмета. Даний вид діяльності є ефективним у процесі підготовки до конкурсів та олімпіад, оскільки сприяє розширенню кругозору й розвитку ерудиції. Створення та публікація веб-квестів у вигляді власних веб-сайтів або веб-сторінок значно підвищує навчальну мотивацію здобувачів освіти.

Класифікацію веб-квестів запропонував Б. Додж, який визначив основні типи завдань, що згодом стали основою традиційного поділу веб-квестів [14]:

1. **Compilation tasks (завдання на збирання інформації)** – базовий тип веб-квесту, що передбачає перегляд інтернет-ресурсів та відбір необхідних даних для подальшої компіляції;

2. **Judgment tasks (оціночні завдання)** – спрямовані на збирання інформації про певні події з подальшим формуванням і представленням власної позиції;

3. **Retelling tasks (завдання на переказ)** – пошук відомостей з подальшим відтворенням їх змісту;

4. **Persuasion tasks (переконувальні завдання)** – робота з уявною ситуацією, за результатами якої учні мають створити аргументований виступ для визначеної аудиторії;

5. **Mystery tasks (детективні завдання)** – розв'язання проблемної або загадкової ситуації шляхом виконання різних ролей, аналізу інформації з різних позицій та підготовки обґрунтованого захисту власної точки зору;

6. **Creative tasks (творчі завдання)** – створення кінцевого продукту у визначеному форматі (текст, ілюстрація, схема, діаграма тощо);

7. **Journalistic tasks (журналістські завдання)** – збирання, узагальнення та подання інформації про об'єкт дослідження у формі статті, репортажу або презентації;

8. **Design tasks (дизайнерські завдання)** – розроблення заздалегідь визначеного продукту, наприклад макета, брошури чи інформаційного матеріалу;

9. **Analytical tasks (аналітичні завдання)** – аналіз явищ або процесів з метою встановлення причинно-наслідкових зв'язків;

10. **Self-knowledge tasks (завдання на самопізнання)** – орієнтовані на особистісний розвиток, використання логічного мислення, інтуїції та внутрішніх ресурсів учня;

11. **Consensus tasks (завдання на досягнення згоди)** – опрацювання суперечливих соціальних проблем шляхом аналізу різних позицій «за» і «проти» з подальшим пошуком компромісного рішення;

12. **Scientist tasks (наукові завдання)** – базуються на реальних або змодельованих фактах і відтворюють логіку наукового дослідження: висунення гіпотези, її перевірку та зіставлення отриманих результатів з очікуваними.

Практичний досвід засвідчує, що у процесі реалізації веб-квестів переважає поєднання кількох типів завдань одночасно, тоді як їх ізольоване використання трапляється значно рідше. Саме інтеграція різних видів діяльності робить веб-подорож більш насиченою, динамічною та пізнавально привабливою.

Узагальнену модель заняття з використанням технології веб-квесту педагоги-практики подають таким чином: початковий етап заняття включає

традиційні складові навчального процесу – організаційний момент, мотивацію до навчальної діяльності та актуалізацію наявних знань і досвіду здобувачів освіти.

Опрацювання нового навчального матеріалу здійснюється за послідовною логікою:

- формулювання завдання;
- постановка проблемних запитань;
- робота з інформаційними ресурсами мережі Internet;
- повернення до запитань і аналіз отриманих відомостей;
- перехід до наступного проблемного аспекту.

Отримання відповідей на всі поставлені запитання забезпечує досягнення кінцевого результату – розв'язання проблеми, визначеної на початку заняття.

Під час підготовки та організації веб-квесту надзвичайно важливо чітко визначити функції кожного учасника освітнього процесу й розподілити ролі між ними, що є запорукою результативності навчальної діяльності.

У межах виконання веб-квесту учень має:

- визначити вже відомі умови завдання;
- з'ясувати відсутні, але необхідні дані та здійснити їх пошук;
- проаналізувати, систематизувати, узагальнити й обговорити зібрану інформацію;
- оцінити, чи зберігає завдання проблемний характер після опрацювання нових відомостей;
- узагальнити результати пошукової діяльності;
- оформити підсумкові матеріали.

Функції педагога полягають у такому:

- запропонувати перелік рекомендованих інтернет-ресурсів, які задають напрям і акценти пошуку;
- надати приклади або зразки виконаних робіт як орієнтири для порівняння та осмислення різних підходів до проблеми;

- підготувати оціночні листи з чітко визначеними критеріями оцінювання;
- здійснювати педагогічний супровід і контроль пошукової діяльності.

Для ефективного проведення веб-квесту викладачеві доцільно дотримуватися таких рекомендацій:

- визначити ключові слова для інформаційного пошуку та за потреби коригувати їх на різних етапах роботи;
- здійснити пошук необхідних відомостей у мережі Internet;
- проаналізувати та обговорити отриману інформацію;
- у разі необхідності змінити параметри пошуку й повторити його;
- сформулювати підсумкові висновки та оцінити повноту отриманих відповідей, за потреби здійснивши додатковий цикл пошуку й обробки інформації.

Далі дамо короткий опис деяких прийомів.

«Лови помилку» - вже давно зарекомендував себе прийом, що вимагає від учасників квест-гри особливої уваги на одному з етапів, де ведучий навмисно допускає помилки в оповіданні або в пропонованому тексті - схемою-малюнку. Гравці, заздалегідь попереджені про це, повинні виявити помилки, інакше кажучи, зловити їх. Команда не може продовжити шлях по маршруту, поки не знайде всі помилки або не набере необхідна кількість прохідних балів.

«Проба пера» - це завдання, при виконанні якого в повній мірі виявляються творчі здібності учня. Сущность цього завдання полягає в тому, що по заданій темі необхідно написати свого роду вигадування. Залежно від конкретного завдання це може бути текст, кілька пропозицій або ж просто слоган. Наприклад, в ході проходження квестів може застосовуватися дане завдання для вибору назви команди і подальшого девізу.

«Головоломки» - це завдання, в яких мало знати тему, потрібно, щоб було розвинене логічне мислення. Завдання можуть бути в різноманітній формі: ребуси, загадки, шаради і т. ін. Особливість таких завдань в тому, що за ключовими моментами або по картинках потрібно визначити термін, який

був запропонований. Від студентів вимагається вміння вибирати тільки потрібну інформацію, систематизувати, аналізувати і узагальнювати її.

«Розбивка кластера» - прийом, який має високу педагогічну ефективність і значно покращує якість засвоєння знань. Під кластером розуміється графічна блок-схема, в якій представлені основні характеристики розглянутого об'єкта. Зазвичай є одне центральне поняття або словосполучення, навколо якого складаються його характеристика. При цьому окремі характеристики також можуть описуватися за допомогою складових елементів. За рахунок цього студентам простіше сприймати поняття або характеризувати його на підставі складеної схеми.

«Капсули часу». За допомогою даного прийому учаснику квесту можна провести самоаналіз власного вкладу в проходження квесту і виконання завдань. Іноді в конвертах зберігаються відповіді на поставлені питання. Тому після квесту учасники перевіряють, чи правильно вони відповідали і виконували завдання. Іноді в конверти поміщають індивідуальні картки з відповідями учасників на кілька питань, що стосуються актуальності для них цілей і завдань майбутньої гри, наприклад: що мене зараз хвилює? Що я хочу досягти в кінці гри? Як цього досягти?. На стадії рефлексії конверт розкривається, і учасники гри можуть звірити очікування з досягнутими результатами, а також оцінити досягнення.

Таким чином, можна підсумувати, що веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси мережі Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно розв’язувати цілу низку практичних завдань: учасник квесту вчиться виходити за межі змісту та форм подання навчального матеріалу педагогом; створює можливість розвитку навичок користування Інтернетом, тим самим, реалізуючи основну функцію - комунікативну; веб-квест підтримує навчання на рівні мислення, аналізу, синтезу та оцінки; учасник квесту отримує додаткову можливість професійної експертизи власних творчих здібностей та вмінь; він вчиться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери власної творчої

діяльності; підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого.

Висновки до розділу 1

Проведений аналіз теоретико-методологічних засад дослідження проблеми впровадження квест-технологій в освітній процес дав змогу сформулювати такі узагальнені висновки до першого розділу.

1. У сучасній педагогічній науці наявні різні підходи до трактування поняття «квест». Його розглядають як інтернет-ресурс, з яким працюють учні в процесі виконання навчальних завдань; як проблемне або проєктне завдання з елементами рольової гри, що передбачає використання інформаційних ресурсів мережі Інтернет; як діяльність, спрямовану на розв'язання визначеної проблеми; а також як інноваційну освітню технологію. Загалом квест виступає сучасною педагогічною ігровою технологією, у межах якої здобувачі освіти виконують навчальні, пошуково-пізнавальні та проблемні завдання відповідно до певного ігрового сюжету. У ході такої діяльності учні здійснюють добір, систематизацію й аналіз інформації, виконують самостійну дослідницьку роботу, що сприяє узагальненню та впорядкуванню навчального матеріалу, його поглибленню й представленню у вигляді цілісної системи знань.

2. У навчальному процесі квести виконують низку ключових функцій, серед яких провідними є мотиваційна, навчальна та розвивальна. Навчальні квести класифікуються за різними ознаками: формою організації, тривалістю реалізації, особливостями сюжетної побудови, типом інформаційно-освітнього середовища, технічною платформою, характером взаємодії учасників та рівнем складності завдань. Якість освітнього квесту визначається за системою критеріїв, що охоплюють: оцінювання діяльності учнів у процесі виконання квесту (пошукова активність, рівень розуміння завдання, креативність тощо); оцінювання

результатів творчої діяльності здобувачів освіти (інтелект-карти, хмари слів, відеоматеріали, віртуальні плакати та інші продукти); а також самооцінювання педагогом власної квест-розробки.

3. Узагальнення результатів аналізу наукових праць вітчизняних і зарубіжних дослідників дає підстави стверджувати, що веб-квест є ефективним засобом розв’язання низки практичних освітніх завдань. Участь у веб-квесті сприяє виходу учнів за межі традиційного подання навчального матеріалу, формує навички ефективного використання ресурсів мережі Інтернет та реалізує комунікативну функцію навчання. Веб-квест підтримує розвиток мислення високого рівня, зокрема вмінь аналізувати, узагальнювати, синтезувати й оцінювати інформацію. Крім того, він створює умови для професійного самовираження й самодіагностики творчих здібностей учнів, розширює можливості застосування інформаційного простору Інтернету у власній діяльності, а також сприяє зростанню навчальної мотивації як до опанування навчальної дисципліни, так і до використання комп’ютерних технологій у процесі навчання.

РОЗДІЛ 2 ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАННІ В ЗАКЛАДІ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

2.1 Організація та хід дослідно-експериментальної роботи

Вивчення науково-педагогічної літератури в обраному напрямку, проведений теоретичний аналіз сутності, структури квест-технології дозволяють визначити стратегію й тактику експериментальної роботи на основі виявлених пріоритетних функцій квестів: освітня, соціалізуюча, адаптуюча (до нового простору і часу).

Експериментальне дослідження відбувалося на базі Лубенського професійного ліцею (м. Лубни). До експериментальної роботи було залучено 22 здобувача професійної освіти з професії «Слюсар з ремонту колісних транспортних засобів». На різних етапах експерименту в роботі брали участь педагоги та майстри виробничого навчання. До складу контрольних груп (КГ) входило 11 студентів, експериментальних груп (ЕГ) – 11 студентів. Експериментальні і контрольні групи студентів були підібрані таким чином, щоб контрольовані параметри несуттєво відрізнялися друг від друга.

Відповідно до мети нашого дослідження ми звернулись до літератури з декількох наукових областей. Для розгляду застосування практик технології квестів в освітньому просторі ЗПО необхідний не тільки комплексний, а й міждисциплінарний підхід, який дозволить виявити перспективи модифікації освітнього простору за допомогою трансформації змісту, форм і методів подачі матеріалу, з урахуванням інтеграції системи цінностей різних суб'єктів (студентів і викладачів), в т.ч. і поколінських цінностей.

Завдання дослідження включали виявлення специфіки квестів як соціально-педагогічної технології, визначення функцій квестів, їх переваг, обмежень і перспектив застосування цієї технології з точки зору суб'єктів

освітнього процесу. Враховуючи специфіку об'єкта дослідження, ми спиралися переважно на якісну методологію.

Педагогічному експерименту передувало пілотне дослідження, метою якого було визначення актуальності проблемної теми, з’ясування критеріїв і показників підготовки педагогів до використання квест-технології в системі професійної освіти, а також її форм і методів.

Методом он-лайн анкетування було виявлено ставлення педагогів до використання квест-технології в своїй професіональній діяльності, а також їх думка про необхідність відповідної цілеспрямованої підготовки.

Емпіричну базу склали результати спостереження (включене спостереження за процесом розробки квестів), аналіз фокус-груп з учнями (серія з 4 групових інтерв'ю, в яких брали участь 22 здобувача), результати глибинного інтерв'ю викладачів, що використовують квести у своїй роботі з учнями (12 інтерв'ю тривалістю 40-60 хвилин). Результати тестування свідчили про якість знань студентів і, отже, про рівень засвоєння знань. Підвищення або зниження рівня засвоєння знань могло б вказати на ефективність або відсутність ефективності застосовуваних методів навчання. Зріз знань проводився на початковому етапі експерименту-констатуючий етап, щоб перевірити вихідний рівень знань студентів, і після впровадження квестів в експериментальній групі і навчання за звичайною формою в контрольній - контрольний етап.

У ході експерименту ми використовували такі методи: анкетування студентів і викладачів з метою з'ясування того, як часто використовують квест-технології; спостереження з метою вивчення впливу квест-технології під час якої учні добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи; тестування з метою визначення ступеню пізнавального інтересу до навчання.

Діагностика рівня пізнавального інтересу учнів здійснювалася з боку педагога на основі таких методик: Методика «Шкала вираженості навчально-пізнавального інтересу» (Г. Ю. Ксензова); Методика «Пізнавальна потреба».

Для аналізу сформованості рівня пізнавальної активності підсумовувалася кількість балів за окремими критеріями, яке виставляв викладач при аналізі роботи на заняттях студентам. Потім складаються набрані бали за всіма критеріями і визначається загальний рівень розвитку пізнавальної активності. Кожен рівень має свої певні характеристики і показує особливості зацікавленості і працездатності студентів на занятті.

Для того, щоб дізнатися, чи знайомі педагогі ЗПО з квест-технологією і чи використовують її у своїй роботі, ми склали анкети (Додаток 1, 2).

Результати аналізу дослідницької роботи представлені в таблиці 1.

Таблиця 1

Рівень	Назва рівнів	Шкала	Кількість осіб	Частка, %
1	Відсутність інтересу	Не сформован	2	12
2	Реакція на новизну	Низький	4	18
3	Цікавість			
4	Ситуативний навчально-пізнавальний інтерес інтерес	Задовільний	10	45
5	Стійкий навчально-пізнавальний інтерес	Високий	6	25
6	Узагальнений навчально-пізнавальний інтерес	Дуже високий	0	0

Аналіз дослідження за методикою «Шкала вираженості навчально-пізнавального інтересу» Г. Ксензової показав, що у 15% учнів не сформований навчально-пізнавальний інтерес, 18% мають низький навчально-пізнавальний інтерес, 43 % – задовільний, 24 % – високий, а дуже високий – 0%. У результаті анкетування було встановлено, що 22% учня не вважають майбутню професійну діяльність цікавим напрямком, а 14% не цікавляться взагалі своєю

спеціальностю. Звідси витікає, що майбутня професія їх не цікавить і систематично нею вони не займаються.

Далі нами була складена анкета для педагогів ЗПО, що спрямована на виявлення знання і застосування квест-технології. Результати виявилися наступними: 14 з 20 опитаних нами педагогів відповіли позитивно на питання «Чи знаєте ви, що таке квест-технологія», тобто 70% знайомі з такою технологією. На питання «Чи знаєте ви, що таке веб-квест?» позитивну відповідь дали 12 осіб, що становить 60% педагогів. На запитання «Чи використовуєте ви дану технологію в урочній діяльності» позитивно відповіли тільки 3 педагога або 15 %, але в позааудиторної діяльності вже 9 педагогів або 45% використовують дану технологію, тобто активніше, ніж в урочній діяльності. Потім ми з'ясували, що набагато більше половини педагогів ЗПО, а саме 75 % ще не створювали самостійно веб-квест. Далі, з усіх педагогів 45 % відповіли, що їм потрібна додаткова інформація про технології веб-квесту і варто звернути увагу на те, що близько 65% педагогів використовують у своїй роботі консервативні методи викладання.

Цікавим були результати опитування, які показують, що студенти (2,4%) на відміну від викладачів (30%) не завжди розпізнають проблемне запитання від логічних та причинно-наслідкових завдань (викладачі - 27%; студенти - 10,6%). А це свідчить про те, що викладачі не завжди вірно вміють сформулювати запитання, не бачать різниці між проблемним запитанням та творчими завданнями.

Також ми визначили, які технології викликають у педагогів найбільший інтерес, ними виявилися: 27% – технологія проблемного навчання, 19% – ігрові технології, 20% – технологія проєктного навчання, 16% – інформаційно-комунікативні, 18% – технології розвиваючого навчання.

Таким чином, грунтуючись на отриманих даних анкетування щодо застосування квест-технології педагогами закладів професійної освіти, ми прийшли до висновку, що більше половини педагогів знають, що таке квест-

технологія і веб-квест, але їм потрібна додаткова інформація, є затруднення з використанням та разробкою веб-квестів.

Також, в якості обмежень застосування даного методу в ЗПО можно відзначити інфраструктурні обмеження (відсутність спеціально обладнаних приміщень для реалізації веб-квесту), дисциплінарність, рамки освітніх програм, традиційні форми занять, інерційність викладацького складу, розрив поколіннєвих цінностей суб'єктів освітнього процесу.

В ході спостереження встановлено, що квести володіють високим ресурсним педагогічним потенціалом і є найбільш перспективною технологією підготовки до професій майбутнього. Як соціально-педагогічні технології вони сприяють формуванню загальнокультурних і професійних компетенцій, відповідальності за прийняті рішення і готують до майбутніх ризиків, у т.ч. у професійній діяльності. За результатами проведеного нами дослідження, встановлено, що завдяки квестам формується новий дизайн освітнього простору, який відповідає потребам студентів нового покоління.

Зібрані факти переконують у тому, що у навчальному процесі в закладах професійної освіти педагогі мало використовують квест-технології, що спричиняють послаблення інтересу студентів до навчального предмету.

На формуючому етапі експерименту застосовувалися різноманітні прийоми освітніх квестів (наприклад, квест-ігри, бліц-опитування, кросворд, відповіді на запитання вікторини, виконання тесту, пошук відсутніх деталей, прийом «лови помилку» і т.ін.). Квест-технології впроваджувалися тільки в процес навчання в експериментальній групі. Ці прийоми підвищували пізнавальний інтерес і рівень знань студентів закладу освіти з досліджуваного предмету.

Таким чином, експериментальне дослідження особливостей використання освітніх квестів в навчанні студентів закладу професійної освіти, а саме, Лубенського професійного ліцею, спеціальності «Слюсар з ремонту колісних транспортних засобів» включало в собі три етапи: констатуючий, формуючий і контрольний. На констатуючому і контрольному

застосовувалися однакові методики (тестування і методики Г. Ксензової, М. В. Медведєвої), а на формуючому в ході вивчення спецдисциплін в експериментальній групі використовувалися методи освітніх квестів.

У наступному підрозділі розглянемо особливості застосування веб-квесту саме у професійній підготовці кваліфікованих робітників з професії «Слюсар з ремонту колісних транспортних засобів».

2.2 Особливості використання технології веб-квесту у професійній підготовці учнів закладу професійної освіти

Аналіз наукових праць, присвячених практиці впровадження веб-квестів, а також власні спостереження дають підстави стверджувати, що організація освітнього процесу із залученням інформаційно-комунікаційних технологій у поєднанні з сучасними педагогічними підходами має комплексний та інтегрований характер. Такий підхід дозволяє простежити взаємозв’язки між різними теоретичними концепціями, створює умови для глибокого аналізу навчальних ситуацій і ефективного розв’язання проблемних завдань. Виконання комунікативно спрямованих навчальних завдань у межах веб-квестів потребує від здобувачів освіти сформованих умінь самостійної пізнавальної діяльності, гнучкого мислення, відповідального прийняття рішень та здатності до командної взаємодії.

Як було встановлено у першому розділі дослідження, технологія веб-квесту поєднує елементи ігрового, проєктного та інтерактивного навчання. Освітні веб-квести доцільно використовувати як для опанування змісту навчальних програм, так і для поглиблення й розширення знань здобувачів професійної освіти з окремих навчальних дисциплін.

Узагальнення зарубіжного досвіду підтверджує, що використання цієї технології сприяє формуванню комплексу професійно важливих якостей фахівця, затребуваних у сучасних умовах ринкової економіки (таблиця 2).

Таблиця 2

Вплив технології веб-квесту на формування якостей особистості

Якості фахівця	Їх характеристика	Дія технології веб-квесту на їх формування
Здатність прийняти рішення	Уміння виробляти і приймати модель конкретних дій	Співставлення і оцінка переваг та недоліків різних ситуацій, виділення логіки розвитку ситуації
Здатність до навчання	Здатність до пошуку нових знань, оволодіння вміннями і навичками, самоорганізовувати своє навчання	Постійний пошук нової інформації в процесі аналізу ситуації, особливо в процесі її розвитку
Системне мислення	Здатність до цілісного сприйняття об'єктів в їх структурно-функціональному вираженні	Всебічне осмислення ситуації, її системний аналіз
Самостійність і ініціативність	Вміння індивідуально Виробляти і активно реалізовувати рішення	Висока індивідуальна активність в ситуаціях невизначеності
Готовність до змін	Бажання і здатність швидко орієнтуватися зміненій ситуації, адаптуватися до нових умов	Вироблення поведінки ситуаціях аналізу, постійно змінюються
Комерційна і ділова орієнтація	Установка на продуктивну діяльність з досягнення практичного результату	Постійний пошук відносно практичного результату в ситуації
Уміння працювати з інформацією	Здатність шукати інформацію, проводити її аналіз, переводити її із однієї форми представлення в іншу	Постійний пошук, виділення, класифікація, групування, аналіз і представлення інформації
Наполегливість і цілеспрямованість	Вміння відстояти свою точку зору, перебороти протидію з боку партнерів	Уміння аргументувати і відстоювати свою точку зору
Комунікативні здібності	Володіння словом і немовними засобами спілкування, уміння вступати в контакт	Постійне висловлювання своєї позиції, уміння слухати і розуміти співрозмовника
Здатність до міжособистісних контактів	Здатність справляти сприятливе враження на партнерів по взаємодії	Постійне прагнення справляти позитивне враження на викладача і інших студентів

Проблемність мислення	Здатність бачити проблеми	Пошук проблеми і визначення її основних характеристик
Конструктивність	Здатність створювати моделі рішення проблем	Пошук шляхів рішення проблеми в кейсі
Етичність	Володіння етичними нормами і навиками моральної поведінки в умовах колективної взаємодії	Постійна колективна взаємодія, конкуренція

Таким чином, практика впровадження веб-квестів підтверджує, що дана форма організації навчання позитивно впливає на розвиток критичного мислення здобувачів освіти та посилює їх зацікавленість у вивченні навчальних дисциплін. Під час занять із використанням квест-технологій майбутні фахівці демонструють упевненість у власних можливостях, активно висловлюють особисту позицію та залучаються до навчальної взаємодії як повноправні учасники освітнього процесу.

Застосування інноваційних педагогічних технологій такого типу характеризується низкою переваг, зокрема: активізацією самостійної діяльності учнів; збільшенням кількості навчальних завдань, що виконуються протягом заняття; розширенням інформаційного простору завдяки використанню ресурсів мережі Інтернет; підвищенням рівня мотивації та пізнавальної активності через різноманітність форм роботи й залучення ігрових елементів.

Вагомим етапом застосування веб-квесту в освітньому процесі є оцінювання результатів самостійної діяльності учнів. Критерії та показники оцінювання визначаються й доводяться до відома здобувачів освіти педагогом ще на етапі постановки завдання. Такий підхід орієнтує учнів на досягнення конкретного результату, підсилює навчальну мотивацію та стимулює прагнення до успіху. Оцінюванню підлягає як колективний результат виконання веб-квесту, так і особистий внесок кожного учасника в спільну діяльність.

Підсумкове оцінювання результатів веб-квесту здійснюється за п’ятьма основними критеріями: рівень розуміння поставленого завдання, якість виконання визначених ролей, ефективність використання інтернет-ресурсів, глибина опрацювання інформації та культура оформлення кінцевого продукту.

Параметри оцінювання веб-квесту можуть бути такими:

1. **Розуміння завдання.** Найвищий рівень (3 бали) фіксується у випадку, коли робота свідчить про повне та точне усвідомлення змісту завдання. Середній рівень (2 бали) передбачає використання матеріалів, які мають як безпосередній, так і опосередкований зв’язок із темою. Мінімальний рівень (1 бал) визначається тоді, коли подані результати не відповідають тематиці веб-квесту.

2. **Виконання ролей.** Оцінка 3 бали надається за чітке й послідовне виконання ролей, що забезпечує досягнення поставленої мети. Рівень у 2 бали фіксується, якщо ролі розподілені, однак дії учасників не завжди відповідають їх змісту. 1 бал присуджується у разі ігнорування рольових функцій.

3. **Використання інтернет-джерел.** Максимальна оцінка (3 бали) виставляється за умови добору достовірної інформації, залучення достатньої кількості веб-ресурсів та коректного їх цитування. 2 бали передбачають обмежене використання джерел, часткову неточність або неповну відповідність інформації темі. Мінімальна оцінка (1 бал) ставиться за випадковий добір матеріалів, використання одного джерела або наявність недостовірної інформації.

4. **Опрацювання інформації.** Високий рівень (3 бали) характеризується критичним аналізом матеріалів, аргументованими висновками та чітко окресленою власною позицією. Середній рівень (2 бали) передбачає недостатню глибину аналізу та нечіткість висновків. Низький рівень (1 бал) фіксується у разі відсутності аналізу та оцінювання зібраної інформації.

5. **Оформлення результатів.** 3 бали нараховуються за логічно структуровану, відредаговану роботу з вираженим індивідуальним стилем. Оцінка 2 бали відповідає коректному, але менш оригінальному поданню матеріалу. 1 бал ставиться у випадку порушення логіки викладу, неохайного оформлення або відсутності творчого підходу, що проявляється у простому копіюванні інформації з веб-ресурсів.

Застосування веб-квестів у навчальному процесі сприяє урізноманітненню навчально-виховної діяльності, робить її більш динамічною та привабливою для учнів. Тематичне наповнення веб-квестів може бути різноплановим, а проблемні завдання – варіюватися за рівнем складності. Підсумкові результати виконання веб-квесту, залежно від змісту навчального матеріалу, можуть бути представлені у формі усної доповіді, мультимедійної презентації, есе, веб-сторінки тощо.

Таким чином, можемо стверджувати, що використання веб-квесту, але у поєднанні з вивченням дисциплін з циклу професійної та практичної підготовки майбутніх кваліфікованих робітників, забезпечить ефективне засвоєння ними відповідних знань, умінь та навичок зі спрямованістю на конкретний результат.

Беручи до уваги вищевикладене теоретичне дослідження використання квест-технології, а саме веб-квесту в процесі підготовки майбутніх кваліфікованих робітників, в рамках робочих програм з предметів «Електрообладнання автомобіля», «Безпека життєдіяльності», «Правила дорожнього руху» ми розробили веб-квест, який був реалізован на базі «Рубіжанського фахового коледжу Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» м. Лубни.

ВЕБ-КВЕСТ «ОБЕРЕЖНО, АВТОМОБІЛЬ»

Веб-квест «Обережно, автомобіль» використовується у системі професійної підготовки здобувачів освіти за професією слюсаря з ремонту колісних транспортних засобів. Його основне призначення полягає у

практичному закріпленні теоретичних знань, отриманих під час вивчення дисциплін «Електрообладнання автомобіля», «Безпека життєдіяльності», «Правила дорожнього руху». Водночас веб-квест має виразний виховний компонент, оскільки сприяє формуванню відповідального ставлення майбутніх фахівців до безпеки дорожнього руху.

Концептуальною основою веб-квесту є міждисциплінарний проєкт «Бережись автомобіля», розроблений викладачами спеціальних технологій Навчально-наукового центру професійно-технічної освіти НАПН України, який орієнтований на розвиток у здобувачів освіти таких умінь і навичок: самостійне укладання конспектів і стислих повідомлень; виявлення проблем, пов’язаних із безпекою автомобіля; пошук, аналіз та опрацювання інформаційних джерел; організація та проведення необхідних досліджень; формулювання узагальнень і висновків за результатами виконаної роботи.

Реалізація проєкту передбачає проходження п’яти послідовних етапів. На пошуковому етапі здійснюється ознайомлення з тематикою веб-квесту, аналіз проблемного поля, формулювання мети та обговорення шляхів її досягнення.

Аналітичний етап спрямований на опрацювання вихідної інформації та розроблення алгоритму подальших дій.

Під час практичного етапу учасники виконують заплановані завдання та здійснюють оформлення отриманих результатів.

Презентаційний етап передбачає представлення напрацьованих матеріалів.

На завершальному, оцінно-рефлексивному етапі проводиться оцінювання діяльності команд, аналізується ефективність їхньої роботи та практична значущість створених продуктів.

У процесі виконання веб-квесту передбачається досягнення таких навчально-виховних цілей:

– удосконалення навичок самостійної роботи та добору інформаційних джерел;

– формування пошуково-дослідницьких умінь;

– розвиток навичок спільного планування проєктної діяльності, розподілу обов’язків і відповідальності за їх виконання;

– активізація пізнавальної діяльності здобувачів освіти;

– формування професійних ціннісних орієнтацій;

– розвиток професійно значущих якостей у процесі командної взаємодії.

Структура веб-квесту охоплює такі основні елементи: головну сторінку, вступ, опис завдань і ролей учасників, перелік ресурсів та систему оцінювання.

На сторінці «Головна» зазначено, що веб-квест реалізується у формі групового короткотривалого проєкту, спрямованого на практичне використання теоретичних знань з дисциплін «Спеціальна технологія», «Електрообладнання автомобіля», «Безпека життєдіяльності» та «Правила дорожнього руху». У межах проєкту передбачено дослідження рівня безпеки сучасного автомобіля. Також окреслено основну мету веб-квесту – визначити потенційні загрози, пов’язані з експлуатацією автомобіля, та рівень його безпечності, а також усвідомити особисту відповідальність кожного учасника дорожнього руху за збереження власного життя і життя оточення. Пошукова діяльність учнів зосереджується навколо проблемного питання: «Застосування засобів безпеки в автомобілі – необхідність чи зайва вимога?».

Більшість систем і елементів безпеки транспортного засобу є обов’язковими для встановлення та використання, що визначається чинними нормативно-правовими актами. Сучасний автомобіль неможливо уявити без таких засобів захисту, як ремені безпеки, підголівники, рульова колонка з травмобезпечними властивостями, а також конструктивні елементи кузова, здатні поглинати енергію удару.

У вступній частині особлива увага зосереджується на питанні безпеки сучасних транспортних засобів. З огляду на ключову роль автомобільного транспорту в розвитку економіки держави, актуалізується проблема зниження рівня аварійності та кількості дорожньо-транспортних пригод. Причини ДТП

мають різноманітний характер – від порушення швидкісного режиму та правил маневрування до раптової появи пішоходів на проїзній частині.

Сюжетною основою даного веб-квесту є конкурентна боротьба провідних автовиробників за високі показники безпеки, адже саме цей параметр у розвинених країнах виступає одним із вирішальних чинників під час вибору автомобіля споживачами.

У країнах Європи рівень безпеки транспортного засобу став одним із провідних критеріїв купівлі нового автомобіля. Тому надзвичайно важливо, щоб потенційні покупці мали доступ до достовірної, об’єктивної та зрозумілої інформації щодо показників безпеки моделей, представлених на ринку.

Законодавчі вимоги зобов’язують виробників забезпечувати відповідність усіх нових автомобілів встановленим нормам захисту пасажирів. Проте в більшості випадків ідеться лише про досягнення мінімально допустимого рівня безпеки. Саме з цією проблемою пов’язана діяльність організації Euro NCAP, яка протягом останніх років посідає провідне місце у сфері незалежного тестування автомобілів і стимулює виробників перевищувати базові стандарти, підвищуючи загальний рівень захисту транспортних засобів.

Організація Euro NCAP була створена у 1997 році. До її складу входять представники урядів семи держав Європейського Союзу, а також автомобільні та споживчі об’єднання з різних країн Європи. За відносно короткий час Euro NCAP стала важливим чинником, що сприяв суттєвому вдосконаленню систем безпеки в конструкціях нових автомобілів.

Для спрощення процесу порівняння транспортних засобів Комітетом Euro NCAP була розроблена п’ятизіркова система оцінювання. Вона дозволяє споживачам, членам їхніх родин і представникам бізнесу обирати автомобілі з урахуванням рівня безпеки відповідно до власних потреб та очікувань.

Підсумковий рейтинг формується на основі комплексу спеціально розроблених краш-тестів і випробувань, що моделюють найпоширеніші типи дорожніх аварій. Такі випробування відображають реальні ситуації, які

можуть становити загрозу для життя і здоров’я водія, пасажирів та інших учасників дорожнього руху.

Водночас слід зазначити, що жодна система оцінювання не здатна охопити абсолютно всі можливі сценарії аварій. Однак постійне вдосконалення конструкцій автомобілів і впровадження інноваційних технологій дозволили сформувати високі стандарти безпеки, які приносять практичну користь споживачам у Європі та суспільству загалом.

Щороку Euro NCAP оприлюднює перелік автомобілів, які продемонстрували найкращі показники у своїх класах. Оскільки пряме порівняння «зіркових» рейтингів між різними сегментами є некоректним, звання «Найкращий у своєму класі» присвоюється лише серед моделей-аналогів. Зважаючи на щорічне підвищення вимог до безпеки, таке звання визначається один раз на рік, що забезпечує оцінювання автомобілів за єдиними критеріями.

Звання «Кращий у своєму класі» надається автомобілю на основі узагальненого показника, що формується шляхом зважування результатів у чотирьох ключових напрямах: рівень захисту водія та дорослих пасажирів, безпека дітей, ступінь захищеності пішоходів, а також наявність і ефективність допоміжних систем безпеки. Саме сукупність цих критеріїв слугує підставою для порівняльної оцінки транспортних засобів.

Слід враховувати, що результати рейтингу Euro NCAP повною мірою поширюються лише на ті комплектації автомобілів, які безпосередньо проходили випробування. Окремі елементи оснащення, зокрема бокові подушки безпеки чи інші додаткові системи, можуть бути відсутніми у стандартній версії конкретної моделі. Тому під час придбання автомобіля важливо перевірити наявність усього необхідного обладнання.

У ході роботи учні з’ясовують, які з популярних автомобільних брендів можна вважати найбезпечнішими на сучасному ринку.

Для виконання дослідження передбачено низку послідовних завдань:

1. Учасники об’єднуються в команди та шляхом жеребкування визначають автомобільну марку для аналізу (Toyota, Renault, Volkswagen, Volvo, а за потреби – інші бренди, наприклад KIA).

2. Кожен член команди обирає для себе одну з визначених ролей (розділ «Ролі»).

3. Кожна роль передбачає виконання конкретних завдань із використанням інформаційних ресурсів мережі Інтернет (розділ «Ресурси»).

4. Після завершення роботи над усіма завданнями команда готує узагальнений звіт і розміщує його на спільній онлайн-дошці («Дошка проєкту»).

5. Після презентацій учасники оцінюють результати роботи інших команд (розділ «Оцінювання») та, застосовуючи метод ранжування, визначають рівень безпеки автомобілів представлених марок. Отримані дані передають ведучому.

6. Учасники ознайомлюються з підсумками оцінювання команд і загальними результатами щодо безпеки автомобілів.

7. У межах команд розподіляються такі ролі: «Представник виробника», «Працівник СТО», «Водій» (споживач), «Експерт-аналітик».

8. «Представник виробника» готує стислий опис переваг систем безпеки автомобілів своєї марки (пасивної, активної та превентивної), оформлюючи матеріал у вигляді звіту обсягом до трьох слайдів (засоби безпеки, їх характеристика, ілюстрації). Пошукова робота передбачає добір наочних підтверджень заявлених переваг.

9. Завдання «Працівника СТО» полягає у формулюванні рекомендацій для власників автомобілів щодо підтримання належного рівня безпеки конкретної марки. Звіт (до трьох слайдів) має містити інформацію про типові проблеми після ДТП, поради щодо їх запобігання та усунення, а також ілюстративні матеріали.

10. «Водій» створює відгук про систему безпеки автомобіля, аналізуючи захист водія і пасажирів, безпеку пішоходів, сучасні електронні

системи безпеки, екологічні аспекти, а також визначає недоліки й можливі напрями вдосконалення. Результати оформлюються у звіті до трьох слайдів (переваги, недоліки, візуалізація).

11. «Експерт-аналітик» здійснює аналіз еволюції систем безпеки автомобілів обраної марки та узагальнює результати у вигляді таблиці, заповнюючи відповідну колонку (таблиця 3).

Таблиця 3

Характеристики розвитку безпеки автомобіля відповідної марки

Види безпеки	Розвиток
Безпека водія (пасажира)	
Безпека пішохода	
Новітні функції електрообладнання автомобіля, що відповідають за безпеку	
Екологічна безпека	

1. Наведемо приклад оформлення результату виконання цієї ролі для марки автомобіля «Фоксваген».

Виконання завдань передбачає звернення до вкладки «Ресурси», де зокрема міститься така інформація (таблиця 4).

Таблиця 4

Алгоритм виконання завдань веб-квесту у вкладці «Ресурси»

Тойота	Фольксваген	Рено	Вольво
Безпека водія, (пасажира)			
http://www.toyota59.ru/o_kompanii/novosti/Toyota- Highlander-samyy-bezopasnyy-avtomobil.tmex	https://www.volkswagen.ua/passat/pre-crash https://www.volkswagen.ua/new-tiguan/safety-comfort	http://www.renaultfaq.ru/data/article.asp?id=82 https://autoramblr.ru/bz/remont/LOGAN_body_17/brand94model303modif28665tag347.html	http://www.uznayvse.ru/interesting-facts/samyie-bezopasnyie-avtomobili-v-mire.html https://7851111.ru/auto/unikalnye-sistemy-volvo/preventivnye-sistemy-bezopasnosti-volvo/
Безпека пішохода			

http://toyota-novorizhskiy.ru/o_kompa nii/novosty/kompaniya-toyota-predstavila-innovatsionnye-sistemy-bezopasnosti.tmex	https://www.volkswagen.ua/new-golf/new-golf-gti/acc-ta-front-assist	http://systemsauto.ru/active/pedestrian_detection.html	http://systemsauto.ru/passive/pedestrian_airbag_system.html https://www.media.volvocars.com/ru/ru-ru/media/pressreleases/48494
Новітні функції електрообладнання автомобіля			
https://www.toyota.ru/wor ld-of-toyota/technology/technol ogy.json	https://www.volkswagen.ua/passat	https://ru.renault.ua/discover-renault/technolab.html http://www.renaultcar.dp.ua/ru/models/megane-features	http://autonews.autoua.net/novosti/16104-volvo-i-google-sozdadut-android-dlya-avtomobilej.html http://autonews.autoua.net/novosti/15520-novyj-volvo-xc60-smozhet-avtomaticheski-uvorachivatsya-ot-prepyatstvij.html
Екологічна безпека			
https://ru.wikipedia.org/wi ki/Toyota_Prius	http://www.volkswagen g rouprus.ru/press/news/23 093/	https://ru.renault.ua/discover-renault/reasons.html	https://www.media.volvocars.com/ru/ru-ru/media/pressreleases/30659 https://www.drive2.ru/l/10385618/

Ефективність виконання вебквесту значною мірою визначається вмінням коректно використовувати відомості про сучасні системи автомобільної безпеки, зокрема пасивні, активні та превентивні засоби захисту.

Пасивна безпека автомобіля охоплює комплекс конструктивних рішень і технічних елементів, призначених для мінімізації травмування пасажирів у разі дорожньо-транспортної пригоди. Вона передбачає зменшення негативних наслідків аварії без активних дій з боку водія чи інших учасників руху та спрямована на зниження рівня ушкоджень як людей у салоні транспортного засобу, так і сторонніх осіб.

Сучасне трактування концепції пасивної безпеки пов’язують з діяльністю відомого німецького інженера-конструктора та винахідника Бели Барені, який заклав основи системного підходу до захисту пасажирів під час зіткнень.

До складу пасивної системи безпеки транспортного засобу можуть входити різноманітні елементи, зокрема: подушки безпеки; енергопоглинальні та м’які деталі передньої панелі; деформівна рульова колонка; травмобезпечний педальний механізм, що у разі зіткнення зменшує ризик ушкодження нижніх кінцівок водія; інерційні ремені безпеки з пристроями попереднього натягу; дитячі утримувальні системи (крісла, кріплення, ремені); зони запрограмованої деформації кузова; статичні та активні підголовники сидінь, які захищають шийний відділ хребта при ударі ззаду; безпечне автомобільне скло (загартоване або багатошарове); посилені елементи кузова та дверні підсилювачі; аварійні вимикачі акумуляторної батареї; а також системи захисту пішоходів та інші конструктивні рішення.

У сучасних автомобілях пасивна безпека функціонує під контролем електронних систем, що забезпечують узгоджену роботу її складових. Структурно така система включає сенсори, електронний блок керування та виконавчі механізми.

Системи активної безпеки, у свою чергу, орієнтовані насамперед на запобігання виникненню аварійних ситуацій. У разі потенційної небезпеки вони здатні автоматично проаналізувати ситуацію та, за необхідності, втрутитися в процес керування транспортним засобом, зменшуючи ризик дорожньо-транспортної пригоди без прямої участі водія.

Використання систем активної безпеки забезпечує можливість утримувати транспортний засіб під контролем у складних і потенційно небезпечних умовах руху, зберігаючи його керованість та стабільність траєкторії.

До найбільш поширених і функціонально значущих елементів активної безпеки належать такі технічні рішення: антиблокувальний

механізм гальм, система запобігання пробуксовуванню коліс, комплекс підтримання курсової стійкості, автоматичний розподіл гальмових зусиль, система екстреного сповільнення, технології виявлення пішоходів, а також електронні засоби блокування диференціала.

Зазначені компоненти активної безпеки працюють у взаємозв'язку між собою та тісно інтегровані з гальмовою системою автомобіля, що суттєво підвищує ефективність її функціонування. Окремі системи додатково впливають на регулювання крутного моменту за допомогою електронного керування двигуном.

Поряд із базовими системами активної безпеки функціонують допоміжні комплекси – асистенти водія, призначені для підтримки керування в ускладнених дорожніх ситуаціях. Вони не лише своєчасно інформують водія про можливу небезпеку, а й можуть автоматично втручатися в процес руху, використовуючи рульове керування та гальмові механізми. До таких систем належать автоматизовані засоби паркування, круговий відеоогляд, адаптивний круїз-контроль, система аварійного маневрування, технології утримання автомобіля в межах смуги руху та допомоги при зміні смуги, комплекси нічного бачення, розпізнавання дорожніх знаків, моніторингу стану втоми водія, а також системи підтримки руху на підйомах і спусках.

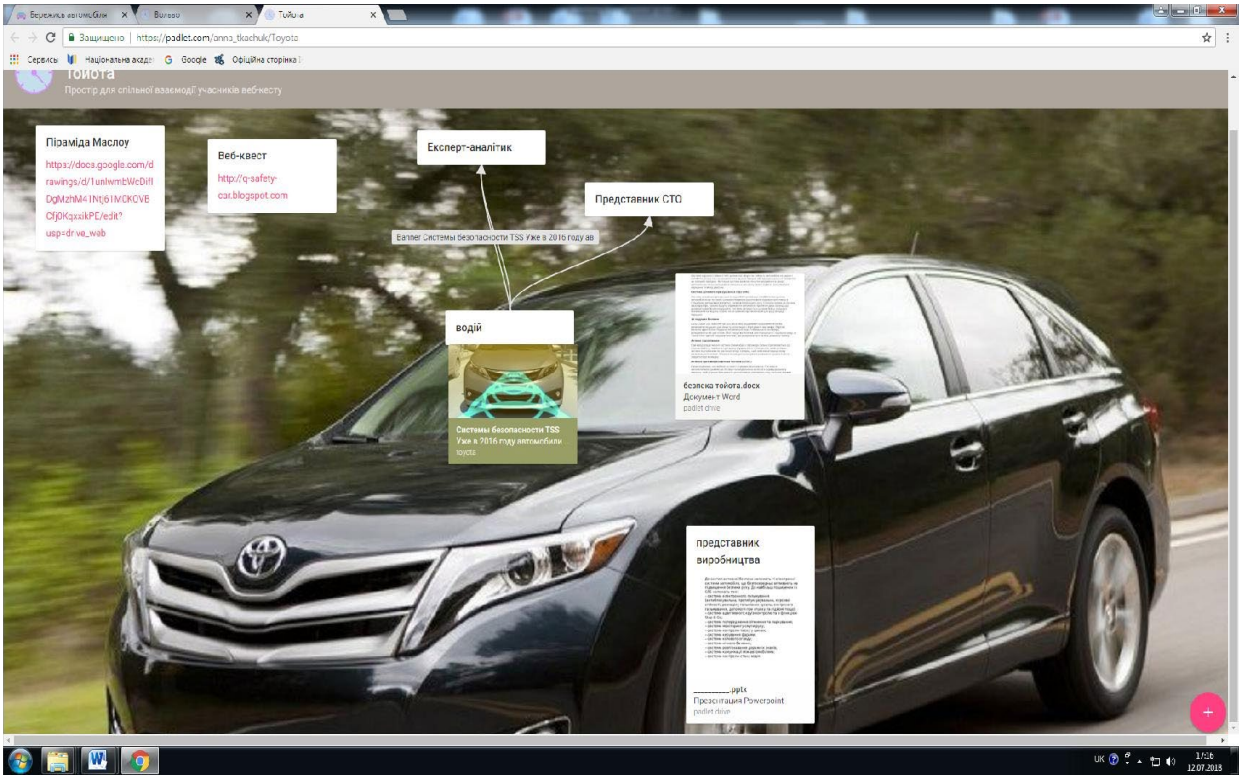
Між активними та пасивними засобами захисту особливе місце займають превентивні, або попереджувальні, системи безпеки, роль яких у сучасних автомобілях постійно зростає. Основним завданням таких технологій є недопущення зіткнення, а у випадку його неминучості – зменшення тяжкості можливих наслідків дорожньо-транспортної пригоди.

Залежно від технічного виконання превентивні системи можуть виконувати низку функцій, серед яких: інформування водія про ризик аварії, підготовка гальмових механізмів до екстреного сповільнення, активація окремих елементів пасивної безпеки, а також часткове або повністю автоматизоване гальмування транспортного засобу.

Таким чином, у відносно стислий проміжок часу (оптимально – не менше двох спарених занять або однієї навчальної пари) учні опрацьовують значні обсяги інформації, поєднуючи наявні знання з опануванням нових відомостей. Результати командної роботи презентуються за допомогою онлайн-дошок проєктів, доступ до яких забезпечується заздалегідь підготовленими посиланнями.

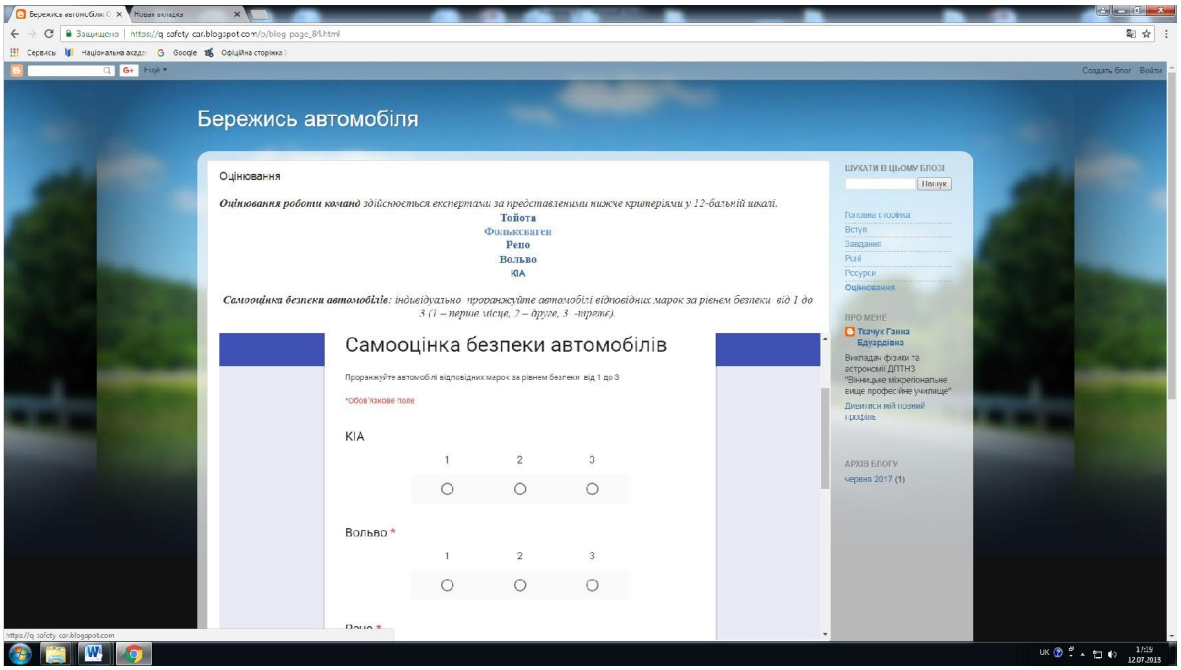
Як приклад можна навести онлайн-дошку проєкту, створену за підсумками вебквесту командою «Тойота».

Оцінювання діяльності команд здійснюється експертною групою за 12-бальною шкалою з урахуванням таких показників: змістовна насиченість і оригінальність доповіді, рівень візуального оформлення презентаційних матеріалів, логічність і послідовність викладу, а також дотримання встановлених вимог.



Максимальна кількість балів для оцінки за кожним критерієм – 3.

Всім учасникам пропонується також здійснити самооцінку безпеки автомобілів: індивідуально проранжувати автомобілі відповідних марок за рівнем безпеки від 1 до 3 (1 – перше місце, 2 – друге, 3 - третє).



Наприкінці роботи важливим є висновок про те, що сучасний автомобіль є красивим, потужним і високотехнологічним помічником, але, разом з цим, він несе велику загрозу оточуючим його людям. Автовиробники потурбувались про те, щоб зробити автомобіль максимально безпечним, водіям і пасажирам потрібно постійно дбати про власну безпеку: виконувати вимоги правил дорожнього руху, використовувати засоби безпеки, що є наявними в автомобілі.

Література

1. Волошин А. Застосування навчального проєктування у професійній підготовці майбутніх кваліфікованих робітників автотранспортної галузі. *Модернізація професійної освіти і навчання: проблеми, пошуки та перспективи:* зб. наук. пр., 2016. Вип. 8. К.: «НВП Поліграфсервіс». С. 206 – 2015.

2. Методичні рекомендації щодо застосування технології проєктного навчання у практиці підготовки кваліфікованих робітників автотранспортної

галузі / Д. В. Гоменюк, Н. В. Кулалаєва, Л. А. Романова. К. : Ін-т проф.-тех. освіти НАПН України, 2017. 97 с.

3. Чабан Д. О. Сучасні засоби безпеки на автомобілі. *Автоцентр*. 2015. №6. С. 32.

Впродовж веб-квесту учні шукали відповіді на питання, які несли з собою нові завдання у вигляді пазлів, тестів, завдань на асоціативність тощо. 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 веб-квесту.

Отже, апробація квест-технології на основі авторських розробок науковців, показала, що використання веб-квесту в освітньому процесі, як сучасного дидактичного засобу, сприяє:

- організації навчального процесу відповідно до вимог професійних стандартів на основі поєднання ідей проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді, інформаційно-комунікаційних технологій;
- плануванню суб'єкт-суб'єктної педагогічної взаємодії педагога і учнів, що сприяє формуванню в учнів пізнавальної мотивації і універсальних навчальних дій;
- стимулюванню використання електронних гаджетів та інтернет-ресурсів в освітньому процесі;
- чіткому структуруванню заняття з урахуванням елементів квесту та їх змістовного наповнення;
- підготовці методичних матеріалів з трансляції розроблених освітніх квестів для уроків і позаурочної діяльності.

Також, ми дійшли до висновку, що перевагою освітнього квесту є те, що його можна застосувати на будь-якому етапі уроку, а заняття можна організувати у вигляді гри. Важливою відмінністю є те, що «проходження» квесту повинно обов'язково здійснюватися по маршрутному листу. В ході застосування цієї технології нами застосовувалися різноманітні прийоми:

квест-ігри, бліц-опитування, кросворд, відповіді на запитання вікторини, виконання тесту, пошук відсутніх деталей, головоломки, прийом «лови помилку» і т. ін.

2.3 Аналіз ефективності застосування квест-технологій в освітньому процесі закладів професійної освіти

У даному параграфі висвітлено підсумки формувального етапу дослідно-експериментальної роботи, концепція якої ґрунтувалася на залученні студентів до активної навчально-професійної діяльності з урахуванням уже сформованих уявлень про обрану професію. У процесі експерименту студенти були включені в діяльність, що передбачала моделювання ситуацій діалогічної взаємодії, умови для творчого самовираження, осмислення та рефлексію як самого процесу, так і результатів освітньої та професійної діяльності. Це, у свою чергу, сприяло формуванню особистісно значущого ставлення до майбутньої професійної діяльності.

Після завершення формувального етапу було здійснено підсумкове діагностичне обстеження з метою визначення рівня пізнавальної мотивації та сформованості універсальних навчальних дій у студентів експериментальних і контрольних груп. Методика проведення контрольного зрізу повністю відповідала процедурі первинного діагностування. Основною метою узагальнювального аналізу стало виявлення динаміки змін рівнів пізнавальної мотивації та універсальних навчальних дій після завершення формувального експерименту, а також зіставлення отриманих результатів між досліджуваними групами.

Після застосування освітніх квестів в процесі навчання здобувачів професійної освіти Лубенського професійного ліцея м. Лубни проводився контрольний зріз знань і аналізувалася їх пізнавальна активність за раніше описаною методикою М. В. Медведєвої. У таблиці 5 представлені результати контрольного зрізу знань, що проводиться у формі веб-тестування.

Таблиця 5

Результати контрольного зрізу знань

Оцінка	Кількість студентів за групами	
	Контрольна	Експериментальна
Відмінно	12%	24%
Добре	56%	64%
Задовільно	28%	12%
Незадовільно	4%	0%

Отримані дані вказують на те, що серед студентів експериментальної групи значно підвищилася успішність. В контрольній групі результати сильно не відрізняються від вихідних, тому навіть при порівнянні двох груп між собою результат очевидний. Особливо якщо врахувати, що спочатку успішність і якість знань в експериментальній групі були нижчі, ніж у контрольній. Ми бачимо, що кількість студентів, які пройшли тестування на «відмінно», в контрольній групі залишилося колишнім, а в експериментальній збільшилося в 2 рази (було – 12%, стало – 24 %). Результат «добре» в контрольній групі став менше на 4 % , тому збільшилася кількість студентів, які написали на «задовільно». В експериментальній групі, навпаки, збільшилося число з результатом «добре» (було – 52%, стало – 64 %). У цій групі зменшилася кількість учнів з результатом «задовільно» більш ніж в 2 рази (було – 28 %, стало – 12%). Крім того, в експериментальній групі на «незадовільно» не написав ні один студент, а в контрольній вихідні 4% залишилися незмінними.

В цілому можна зробити висновок, що якість знань по завершенню експерименту в експериментальній групі склало 88% (на констатуючому було 64%), а в контрольній знизилося на 4% і стало дорівнюватись 72 %. Зниження якості знань в контрольній групі можна пов'язати не тільки з відсутністю

освітніх квестів в навчанні, а й зускладненням досліджуваного матеріалу. При цьому в експериментальній групі якість знань стало не оптимальним, а високим, що доводить ефективність застосовуваної нами технології.

В таблиці 6 представлені результати вивчення рівня пізнавальної активності на контрольному етапі, проведеного в ході аналізу роботи на заняттях студентів. При описі констатуючого етапу нами описувався кожен рівень розвитку пізнавальної активності, в даному випадку ми охарактеризуємо тільки зміни частоти находження кожного рівня.

Таблиця 6

Результати вивчення пізнавальної активності на констатуючому етапі

Оцінка	Кількість студентів за групами	
	Контрольна	Експериментальна
Низький	4%	0%
Частково-активний	8%	8%
Відносно-активний	16%	12%
Рецепційно-активний	24%	16%
Виконавчо-активний	24%	24%
Рефлексивно-активний	12%	20%
Творчий	12%	20%

На констатуючому етапі низький рівень був більш сформований в експериментальній групі. На контрольному етапі в цій групі він взагалі не було виявлено. У контрольній групі він зберігся на колишньому рівні і був виявлений у 4% . Частково-активний рівень у контрольній групі залишився також на попередньому рівні, в експериментальній знизився на 4%. Відносно-активний рівень виявлено у 16% студентів з контрольної групи і 12% - з експериментальної. У контрольній групі він зберігся на колишньому рівні, а в експериментальній знизився на 8%. Рецепційно-активний рівень став характерний для 24% студентів з контрольної групи (нижче на 4 %) і 16% – з експериментальної (вище на 4%). Виконавчо-активний рівень характерний для 24% студентів з контрольної групи (вище на 4 %) і такого ж числа-24% - з експериментальної (вище на 8%). Рефлексивно-активний рівень на

констатуючому етапі був виявлений у однакової кількості учнів обох груп - у 12%. На контрольному етапі це змінилося в експериментальній групі рівень підвищився на 8%. Став характерний для 20% студентів. Творчий рівень залишився характерний також для 12% студентів з контрольної групи і 20% з експериментальної.

Таким чином, в контрольній групі значних змін в співвідношенні рівнів не відбулося, практично все залишилося на колишньому рівні. В експериментальній же групі підвищилися більш продуктивні рівні (рецепційно-активний, виконавчо-активний, рефлексівно-актівний, творчий рівень). Значно знизилися низькопродуктивні рівні пізнавальної активності (частково-активний і відносно-активний). Низький же рівень на контрольному етапі взагалі не проявився ні у одного зі студентів експериментальної групи. Тим самим, відсутність значних змін в контрольній групі і підвищення якості знань і рівня пізнавальної активності безпосередньо пов'язані із застосуванням освітніх квестів в процесі навчання.

Отже, прийоми квест-технології мають високу ефективність. Однак застосування освітніх квестів повинно здійснюватися за певними вимогами. Розглянемо рекомендації по використанню освітніх квестів і веб-квестів в освітньому процесі.

Перед проведенням освітніх квестів, в першу чергу, викладачеві необхідно вибрати актуальну тему, відповідну тематичного плану і входить в програму навчання. Після потрібно визначитися з метою, завданнями, основним методом і використовуваними засоби. Невід'ємна частина квесту-маршрут. Він повинен включати послідовність виконання завдань і може бути представлений або в вигляді карти, або у вигляді маршрутного листа. Їх можна зробити за допомогою спеціальних програм офісу, або просто намалювати. Цікавіше буде, якщо залучити самих студентів до виготовлення маршрутного листа. Тоді квест буде починатися вже з підготовчого етапу.

У результаті нашого дослідження ми визначили, щоб зацікавити учнів і мотивувати на успішне проходження випробувань, слід занурити учасників в

атмосферу квесту, наприклад, продумати сценарій, в ході якого виконання завдань буде необхідно для досягнення головної мети всього квесту: розгадати таємницю, зібрати пазл, зібрати букви для слова і т.ін., також створенню атмосфери сприяють тематичні костюми на організаторах квесту і їх акторський відіграш. Все залежить від креативу творців.

При створенні веб-квестів слід дотримуватися також ряд рекомендацій: необхідно враховувати вікові та психологічні особливості учнів; для успішного виконання завдання необхідно надавати учням ресурси (посилання, документи, аудіозаписи); провідною діяльністю при виконанні веб-квесту є робота в групах. Однак при цьому слід використовувати і індивідуальні завдання, які дозволять викладачу зрозуміти, наскільки добре учні вивчили проблему самостійно; використовувати посилання на інші освітні інтернет-ресурси і додатки, що сприяє більш ефективному виконанню проблемного завдання. Отже, при використанні квестів необхідно застосовувати цікаві завдання і використовувати ефективні засоби, які будуть відповідати досліджуваної тематики.

Таким чином, застосування освітніх квестів в процесі навчання студентів «Рубіжанського фахового коледжу Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» м. Лубни має високу ефективність. Це підтверджується тим, що що якість знань по завершенню експерименту в експериментальній групі склало 88% (на констатуючому було 64%), а в контрольній знизилося на 4% і стало дорівнює 72 %. Крім того, як ми вже говорили, у студентів значно підвищилась пізнавальна активність і взагалі не проявився низький рівень її сформованості. Більш виражені стали рецепційно-активний, виконавчо-активний, рефлексивно-активний, творчий рівні розвитку цієї характеристики.

Виконана робота не вичерпує всіх питань досліджуваної проблеми, залишає можливість для уточнення, розвитку і розгляду в новому аспекті структурних компонентів квест-технологій.

Подальші дослідження з даної проблеми можуть вирішувати такі питання, як переорієнтація програм з дисциплін професійного циклу на практичні завдання підготовки майбутнього кваліфікованого робітника, відмовлення від репродуктивної діяльності на заняттях, увага до професійної позиції студента.

Висновки до роділу 2

Представлені в другому розділі результати дослідження свідчать про те, що у навчальному процесі в закладах професійної освіти педагогі мало використовують квест-технології, що спричиняють послаблення інтересу студентів до навчального предмету.

У висновку хочеться зазначити, що квест як соціально-педагогічну технологію у закладах професійної освіти можна використовувати в різних аспектах:

- по-перше, квест, як форма проведення заняття, дозволяє студентам бути активними учасниками дії, творчо взаємодіяти один з одним, розвивати загальнокультурні та професійні компетенції, а також важливі якості особистості, необхідні майбутнім професіоналам: здатність швидко приймати рішення, діяти в умовах невизначеності, навички командної роботи, креативність мислення та інші;
- по-друге, квест можна використовувати як елемент фонду оціночних засобів, який дозволяє перевірити рівень сформованості компетенцій (soft skills і hard skills);
- по-третє, як форма завдання для методичної розробки, квести вимагають навичок конструювання соціальної реальності, створення сюжетів, проєктування завдань і умов їх виконання.

Це творча, креативна робота, яка дозволяє розкривати інтереси студентів, їх уявлення про минуле, сьогодення і майбутнє; дозволяє поєднувати наукове, аналітичне, креативне, творче і проєктне мислення.

Ще одне важливе значення квестів - можливість використання міждисциплінарності. При вирішенні завдань в ході квесту всім учасникам доводиться активно взаємодіяти один з одним, використовувати найрізноманітніші навички та вміння, життєвий досвід, інтуїцію.

В якості обмежень застосування даного методу у ЗПО відзначені інфраструктурні обмеження (відсутність спеціально обладнаних приміщень для реалізації квест-технологій), дисциплінарність, рамки освітніх програм, традиційні форми занять, інерційність викладацького складу.

В ході спостереження встановлено, що квести володіють високим ресурсним педагогічним потенціалом і є найбільш перспективною технологією підготовки до професій майбутнього. Як соціально-педагогічні технології вони сприяють формуванню загальнокультурних і професійних компетенцій, відповідальності за прийняті рішення і готують до майбутніх ризиків, в т.ч. у професійній діяльності. За результатами проведеного нами дослідження, встановлено, що завдяки квестам формується новий дизайн освітнього простору ЗПО, який відповідає потребам учнів нового покоління.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проведене теоретичне й експериментальне дослідження дало змогу сформулювати загальні висновки.

1. Здійснений аналіз наукових підходів щодо розуміння сутності понятть «квест», «квест-технологія», а також особливостей педагогічних інновацій та провідних ознак сучасних педагогічних технологій дав підстави під квестом розуміти інноваційну ігрову педагогічну технологію, що передбачає виконання учнями навчальних, пошуково-пізнавальних проблемних завдань відповідно до ігрового задуму/сюжету, під час якого вони добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну, дослідницьку роботу, що сприяє систематизації й узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи.

2. На основі аналізу наукових праць зарубіжних та вітчизняних науковців, можна підсумувати, що веб-квест допомагає ефективно розв’язувати цілу низку практичних завдань: учасник квесту вчиться виходити за межі змісту та форм подання навчального матеріалу педагогом; створює можливість розвитку навичок користування Інтернетом, тим самим, реалізуючи основну функцію – комунікативну; веб-квест підтримує навчання на рівні мислення, аналізу, синтезу та оцінки; учасник квесту отримує додаткову можливість професійної експертизи власних творчих здібностей та вмінь; підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп’ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого.

3. Описано методичні особливості проведення квестів. Педагог, розробляє квест, необхідно визначити: цілі і завдання квесту; цільову аудиторію і кількість учасників; сюжет і форму квесту, написати сценарій; визначити необхідний простір і ресурси, кількість помічників, організаторів; призначити дату, як заінтригувати учасників.

4. У ході експерименту ми використовували такі методи: анкетування студентів і викладачів з метою з'ясування того, як часто використовують

квест-технології; спостереження з метою вивчення впливу квест-технології під час якої учні добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню та поданню у вигляді цілісної системи; тестування з метою визначення ступеню пізнавального інтересу до навчання.

Результати дослідження свідчать про те, що у навчальному процесі в закладах професійної освіти педагоги мало використовують квест-технології, що спричиняють послаблення інтересу студентів до навчального предмету.

5. На етапі експерименту проведена апробація програми контекстного включення теоретичного матеріалу з використанням веб-квесту, завдань та вправ, що поступово сприяло на розвиток ціннісної сфери особистості учнів, створенню атмосфери співпраці, взаємодії, оригінальність, здатність до творчої діяльності, вміння створювати новий продукт.

Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми й засвідчує про необхідність її подальшої розробки за такими найбільш перспективними напрямами, як: визначення організаційно-методичних засад використання квест-технології для розвитку професійної компетентності майбутніх фахівців у системі неперервної освіти; розробка інструментарію для створення Всеукраїнської бази навчальних квестів тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрущенко В. П. Вчитель якого чекають… Стаття перша. Формувати «нового» вчителя. *Вісник інституту розвитку дитини*. Серія : Філософія. Педагогіка. Психологія : зб. наук. пр. / Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова ; [редкол. В. П. Андрущенко та ін.]. К. : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2012. Вип. 22. С. 5-10.

2. Андрющенко Т. К. Сучасні підходи навчання дорослих. *Інноваційна діяльність в сучасних освітніх закладах: досвід, проблеми, перспективи* : матеріали обласної Інтернет-конф. Черкаси, 2009. С. 5-8.

3. Барна О. В. Інформатизація освіти: проблеми та шляхи їх вирішення очима вчителів. Комп'ютер у школі та сім'ї. 2010. № 6. С. 47-50.

4. Біскуп В. С. Застосування методу аналізу ситуацій (case-study) в інтерактивних формах навчання [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.sau.kiev.ua/docs/.../v.s.biskup.doc.

5. Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів. *Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка*, 2013. № 13. С. 224-231.

6. Варга Л. І. Вплив інтерактивних технологій на формування комунікативної культури учителів. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології* : науковий журнал. Суми : СДПУ імені А. С. Макаренка, 2015. № 4 (48). С. 300–304.

7. Великий тлумачний словник сучасної української мови / за ред. В. Т. Бусел. К.: Перун, 2002. 1440 с.

8. Використання інтерактивних методів та мультимедійних засобів у підготовці педагога. Кам’янець-Подільський : Абетка-Нова, 2003. 208 с.

9. Волошин А. Застосування навчального проєктування у професійній підготовці майбутніх кваліфікованих робітників автотранспортної галузі. *Модернізація професійної освіти і навчання: проблеми, пошуки та перспективи:* зб. наук. пр. / [ред. кол. : В. О. Радкевич

(голова) та ін.]. К.: Інститут професійно-технічної освіти НАПН України, 2016. Вип. 8. К.: «НВП Поліграфсервіс». С. 206 – 2015.

10. Герлянд Т. М., Кулалаєва Н. В., Пащенко Т. М., Романова Г. М., Романов Л. А. Веб-квест у професійному навчанні : методичні рекомендації; за заг. редакцією Т.М. Герлянд. К.: ІПТО НАПН України, 2016. 141 с.

11. Годкевич Л. Інтерактивні технології. *Завуч*. 2004. № 6 (192). С. 9-12.

12. Грабчак Д. В. Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія навчання елективних курсів з фізики. *Інформаційні технології в освіті*. 2012. № 12. С. 139-145.

13. Гриневич М. С. Медіа освітні квести. *Вища освіта України*. 2009. № 3. С. 153–155.

14. Димарчук Т. В. Застосування інтерактивних методів при вивченні економіки. Економіка. 2006. № 11. С. 19–22.

15. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. К. : Академвидав, 2004. 352 с.

16. Добровольська Н. В. Використання інноваційної технології веб-квест при викладанні математичних дисциплін для майбутніх менеджерів [Електронний ресурс]. Віртуальний університет ЛДУ БЖД : [сайт]. Режим доступу: http://goo.gl/imikcm, вільний.

17. Дьячкова Я. О. Практичне використання веб-квесту як засобу формування у майбутніх правознавців професійно-спрямованої англомовної компетентності в говорінні. *Освітологічний дискурс*. 2014. № 3 (7). С. 56-67.

18. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики [Електронний ресурс]. Освіта.ua: [сайт]. Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/, вільний.

19. Ільченко О. В. Методика та технологія. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/

20. Енциклопедія освіти. Акад. пед. наук України, головний ред.

В. Г. Кремень. К : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.

21. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / упоряд. Л. Галіцина. Київ : Ред. загальнопед. газ., 2005. 128 с.

22. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід : метод. посіб. / авт.-укл. О. Пометун, Л. Пироженко. Київ : А. П. Н., 2002. 136 с.

23. Кадемія М. Ю., Шестопалюк О. В. Веб-квест у підготовці майбутніх учителів : навчально-метод. посіб. Вінниця : ТОВ Фірма «Планер», 2013. 155 с.

24. Калошин В. Ф., Гоменюк Д. В., Сушенцева Л. Л., Калошин В. Ф. Педагогічні засади розвитку творчості в учнів навчальних закладів професійно-технічної освіти: метод. посіб. К. : 2008. 86 с.

25. Комар О. І. Нове покоління обирає інтерактивні технології навчання. *Підготовка педагогічних кадрів у вищих навчальних закладах уконтексті процесів глобалізації* : матеріали Всеукраїнської наук.-метод. конференції (м. Умань,17 – 18 листопада 2005 р.) / ред. кол. Н. С. Побірченко (гол.ред.) та ін. Київ : Міленіум, 2005. 212 с.

26. Кононец Н. В. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. 2012. Вип. 10. С. 138-143.

27. Маївка С. В. «Web-квест» як засіб розвитку інформаційної культури та ІКТ-компетентностей на уроках інформатики : метод. посіб. для вчителів інформатики. Полонне, 2013. 52 с.

28. Методичні рекомендації щодо застосування технології проєктного навчання у практиці підготовки кваліфікованих робітників автотранспортної галузі / Д. В. Гоменюк, Н. В. Кулалаєва, Л. А. Романов, Г. М. Романова, А. Е. Ткачук; за заг. ред. Г. М. Романової. К. : Ін-т проф.-тех. освіти НАПН України, 2017. 97 с.

29. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка: навчальн. посібник. 3-є вид. К.: КДНК, 2001. 239 с.

30. Новик І. М. Використання web-квестів у професійній

підготовці майбутніх учителів початкової школи до діагностичного супроводу розвитку пізнавальних інтересів учнів [Електроний ресурс]. Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький держ. пед. університет ім. Г. Сковороди» : [сайт]. Режим доступу: http://goo.gl/UCGQ3h, вільний.

31. Нові технології у професійній школі. *Рідна школа*. 1996. №10. С.75-77.

32. Олійник Н. Ю. Web-квест як засіб формування інформаційної компетентності майбутніх фінансистів. Бібліотека наукових праць ХТЕІ КНТЕУ : [сайт]. Режим доступу: http://goo.gl/EKUb86, вільний.

33. Падалка О. С., Нісімчук А. М. Педагогічні технології: підручник. К. : Українська енциклопедія, 1995. 252 с.

34. Педагогічний словник / за ред. дійсного члена АПН України М. Д. Ярмаченка. Київ : Педагогічна думка, 2001. 516 с.

35. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та мистецька. К. : ІЗМН, 2002. 270 с.

36. Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості : підручник. Київ : Міленіум, 2006. 346 с.

37. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: зб. наук. праць. *Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету*. Рівне : РДГУ, 2013. Вип. 7 (50). С. 168–171.

38. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? *Комп'ютер у школі та сім'ї*: наук.-метод. журн. 2014. № 2. С. 28–32.

39. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник / О. Пометун, Л. Пироженко. К.: А.С.К., 2004. 192 с.

40. Тюнникова С. М. Використання ігр в навчально-виховній роботі мастра виробничого навчання. Методичні рекомендації. *Профтехосвіта*. 2003. № 7.

41. Удовенко О. М. Інтерактивні методи навчання. Управління

школою. 2004. № 34 (82). С. 11–14.

42. Щербаков В. П., Шматков Є. В., Головінов В. П., Зайчук В. О. Спеціальна технологія для верстатників широкого профілю: Пробний навч. посіб. К.: Вища шк., 2000. 367 с.

43. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей. Академия наук. ttp://sconference.org/publ/nauchno_prakticheskie_konferencii/pedagogicheskie_nauki/teorija_i_metodika_professionalnogo_obrazovanija/12-1-0-174.

44. Шульга Л. Ігрові методики і їх роль у навчально-виховній роботі. *Рідна школа*. 2002. №10. С. 49-51.

Додаток А

Анкета 1

«Використання квест-технології в роботі педагога» Шановний колега! Дайте відповідь будь ласка на кілька питань про використання технології квест у вашій діяльності.

1) Чи знаєте Ви, що таке квест-технологія?

□ Так □ Ні

2) Чи знаєте Ви, що таке веб-квест?

□ Так □ Ні

3) Чи використовуєте Ви дану технологію у своїй практичній діяльності?

□ Так □ Ні

4) якщо Ви використовуєте дану технологію, то на яких заняттях?

5) Чи використовуєте Ви дану технологію в позаурочній діяльності?

□ Так □ Ні

6) Чи проєктували Ви самостійно квест-технології (веб-квест)?

□ Так □ Ні

7) Чи необхідна Вам додаткова інформація про дану технологію?

□ Так □ Ні

8) Чи притаманні Вам консервативні методи викладання?

□ Так □ Ні

9) Які з освітніх технологій вам найбільш цікаві?

Дякуємо за відповіді!

Додаток 2

Анкета 2

Мета: виявити фактори, що стимулюють і перешкоджають навчанню до впровадження квест-технології, розвитку і саморозвитку в ЗПО.

Оцініть, будь ласка, перераховані нижче фактори за п'ятибальною шкалою:

5 - так (перешкоджають або стимулюють);

4 - скоріше так, ніж ні;

3 - так, і ні;

2 - швидше ні; 1 - немає.

Перешкоджують чинники:		
1	Власна інерція.	
2	Розчарування через наявних раніше невдач у впровадженні сучасних технологій	
3	Відсутність підтримки і допомоги в цьому питанні з боку керівників.	
4	Ворожість оточуючих (заздрість, ревнощі тощо), погано сприймають в Вас зміни і прагнення до нового.	
5	Неадекватний зворотній зв'язок з членами колективу і керівництвом, тобто відсутність об'єктивної інформації про себе.	
6	Стан здоров'я.	
7	Брак часу.	
8	Обмежені ресурси, обмежені життєві обставини.	
Стимулюючи фактори		
1	Методична робота.	
2	Навчання на курсах, тренінгах, засобами квест-технології	
3	Приклад і вплив колег.	
4	Приклад і вплив керівників.	
5	Організація праці в школі.	
6	Увага до цієї проблеми керівників.	
7	Довіра.	
8	Новизна діяльності, умови роботи і можливість експериментування	
9	Заняття самоосвітою.	
10	Цікавість до квест-технології	
11	Зростаюча відповідальність у процесі впровадження квест-технології	
12	Можливість отримання зізнання у колективі.	

Обробка анкети

Порахуйте загальну суму балів. Якщо у вас набралося:

– 55 і більше балів, ви активно реалізуєте свої потреби в саморозвитку, прагнете застосовувати та впроваджувати нові технології.

– від 36 до 54 балів, вам доведеться визнати, що у вас відсутня система саморозвитку, орієнтація на розвиток сильно залежить від умов.

– від 15 до 35 балів, ви повинні зрозуміти, що знаходитесь у стадії зупиненого розвитку.