

ISSN 2227-2844

# ВІСНИК

---

**ЛУГАНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО  
УНІВЕРСИТЕТУ  
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА**

---

**№ 1 (324) БЕРЕЗЕНЬ**

**2019**

# ВІСНИК

## ЛУГАНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

---

---

### ПЕДАГОГІЧНІ НАУКИ

№ 1 (324) березень 2019

Частина II

Засновано в лютому 1997 року  
Свідоцтво про реєстрацію:  
серія КВ № 14441-3412ПР,  
видане Міністерством юстиції України 14.08.2008 р.

Збірник наукових праць внесено до переліку  
наукових фахових видань України  
(педагогічні науки)  
Наказ Міністерства освіти і науки України № 793 від 04.07.2014 р.

Журнал включено до переліку видань реферативної бази даних  
«Україніка наукова» (угода про інформаційну співпрацю  
№ 30-05 від 30.03.2005 р.)

Рекомендовано до друку на засіданні вченої ради  
Луганського національного університету імені Тараса Шевченка  
(протокол № 9 від 29 березня 2019 року)

Виходить чотири рази на рік

**Засновник і видавець –**  
Луганський національний університет імені Тараса Шевченка

**РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:**

**Головний редактор –**  
доктор педагогічних наук, професор **Курило В. С.**  
**Заступник головного редактора –**  
доктор педагогічних наук, професор **Савченко С. В.**  
**Випускаючі редактори –**  
доктор педагогічних наук, професор **Караман О. Л.**,  
доктор історичних наук, професор **Набока О. В.**,  
доктор педагогічних наук, професор **Шехавцова С. О.**

**Редакційна колегія серії «Педагогічні науки»:**

**Головний редактор –**  
Караман О. Л., доктор педагогічних наук, професор  
**Відповідальний секретар –**  
Юрків Я. І., кандидат педагогічних наук, доцент

**Члени редакційної колегії:**  
доктор педагогічних наук, доцент **Бабіч В. І.**,  
доктор педагогічних наук, професор **Ваховський Л. Ц.**,  
доктор педагогічних наук (Республіка Польща) **Лукашевіч-Велеба Й.**,  
кандидат педагогічних наук, доцент (Республіка Білорусь) **Іванчикова С. Б.**,  
доктор педагогічних наук, професор **Лобода С. М.**,  
доктор педагогічних наук, професор **Прошкін В. В.**,  
доктор педагогічних наук, професор **Харченко С. Я.**,  
доктор педагогічних наук, професор **Хриков Є. М.**

**Редакційні вимоги до технічного оформлення статей**

Редакція «Вісника» приймає статті обсягом 5 – 7 сторінок через 1 інтервал, повністю підготовлених до друку. Статті подаються надрукованими на папері в одному примірнику з додатком диска. Набір тексту здійснюється у форматі Microsoft Word (\*.doc, \*.rtf) шрифтом № 12 (Times New Roman) на папері формату А-4; усі поля (верхнє, нижнє, правє й лівє) – 3,8 см, верхній колонтитул – 1,25 см, нижній – 3,2 см.

У верхньому колонтитулі зазначається: Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка № \*\* (\*\*\*\*), 2014.

Статті у «Вісник» повинні бути розміщені за рубриками. Інформація про УДК розташовується у верхньому лівому кутку без відступів (шрифт нежирний).

Через рядок від УДК в лівому верхньому кутку вказуються прізвище, ім'я по-батькові автора (повністю, шрифт жирний). На наступному рядку – учений ступінь, звання, посада, місце роботи; e-mail; ORCID ID (персональний код, який необхідно отримати, заповнивши анкету за посиланням: <https://orcid.org/register>).

Назва статті друкується через рядок великими літерами (шрифт жирний).

Зміст статті викладається за планом: постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями; аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв'язання цієї проблеми та на які спирається автор; виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячується ця стаття; формулювання цілей статті (постановка завдання); визначення методики дослідження (сукупність методів дослідження, їх основний зміст, характеристики і показники, які вони фіксують, та одиниці вимірювання); виклад основного матеріалу дослідження з певним обґрунтуванням отриманих наукових результатів; висновки з цього дослідження й перспективи подальших розвідок у цьому напрямку. Усі перелічені елементи повинні бути стисло представлєні в тексті, але графічно виділяти їх не треба.

Посилання на цитовані джерела в тексті оформлюються таким чином: у круглих дужках зазначається прізвище автора, та рік видання роботи (наприклад, Шумська, 2010). Якщо потрібно посплатися на декілька джерел, варто переплувати їх через крапку з комою (наприклад, Афанасьєва, 2016; Богданова & Саннікова, 2015; Моєє, 2006). Якщо використовуються цитати, статистика тощо, то слід вказати номер сторінки посилання (Афанасьєва, 2016, с. 46; Влієт, 2012, р. 24).

Бібліографія і при необхідності примітки подаються в кінці статті після заголовку „Список використаної літератури” (без двокрапки) у порядку цитування й оформлюються відповідно до ДСТУ 8302:2015. Бібліографічні джерела подаються підряд, без відокремлення абзацем; ім'я автора праці (або перше слово її назви) виділяється жирним шрифтом.

Для коректного індексування публікацій наукометричними системами після «Списку використаної літератури» необхідно навести References. Посилання в References мають бути оформлені латинською; для кирилических цитувань слід транслітерувати імена авторів та назви видань; останні також слід навести в англійському перекладі в [ ] з зазначенням мови оригіналу в дужках, наприклад, [in Russian], [in Ukrainian]. Назви періодичних видань слід наводити відповідно до офіційного латинського написання за номером реєстрації ISSN. В елементах опису не можна замінити латинські літери на кирилическі. Цитування в References мають бути оформлені за стандартом APA.

Статтю закінчують 3 анотації обсягом 1600-1800 знаків (українською, російською та англійською мовами) із зазначенням прізвища, ім'я та по-батькові автора, назви статті та ключовими словами (3-5 термінів).

Стаття повинна супроводжуватися рецензією провідного фахівця (доктора, професора).

На окремому аркуші подається довідка про автора (прізвище, ім'я, по-батькові; місце роботи, посада, звання, учений ступінь; адреса навчального закладу (повністю), домашня адреса; e-mail та номери телефонів (службовий, домашній, мобільний) трьома мовами (українською, російською та англійською).

УДК 378.147

DOI: 10.12958/2227-2844-2019-1(324)-2-268-275

**Стаєнна Олена Олександрівна,**

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри дошкільної освіти Педагогічного інституту Київського університету імені Бориса Грінченка, м. Київ, Україна.

[o.staienna@kubg.edu.ua](mailto:o.staienna@kubg.edu.ua)

<https://orcid.org/0000-0002-1310-8112>

### **ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ**

На сучасному етапі розвитку суспільства одним із основних завдань є модернізація системи педагогічної освіти шляхом упровадження інноваційних технологій. Сучасні наукові дослідження переконливо свідчать, що для системи вищої освіти пріоритетом стає підготовка фахівця, що базується на формуванні у нього світоглядних позицій, переконань, творчих здібностей, професійної гнучкості. А орієнтація сучасної вищої освіти на формування професійнотворчої особистості, фахівця інноваційного типу, який здатний реалізувати освітні стандарти, впроваджувати нові освітні технології, вимагає ефективної організації цілісної професійної підготовки в умовах вищих навчальних закладів, оновлення змісту фахової підготовки педагогів.

У педагогічній науці та практиці, зокрема в сучасній, приділено значну увагу проблемі професійної підготовки майбутнього вихователя дошкільного навчального закладу, а саме: сутності компетентнісного підходу (А. Богуш); формуванню професійної компетентності вихователів в умовах упровадження ступеневої підготовки (Г. Беленька); формуванню художніх і конструктивних умінь (Н. Голота); моніторингу якості професійної підготовки (Е. Карпова) та інші.

Відповідно до оновлення змісту педагогічної освіти змінюються і підходи до фахової підготовки майбутніх педагогів. Однією з важливих проблем постає пошук форм і методів роботи, які стимулюють інтерес майбутніх педагогів до навчання. Тому вважаємо за необхідне розкрити потенціал квестів як засобу підготовки фахівців педагогічних спеціальностей.

Мета статті – розглянути можливості використання квестів різних типів у професійній підготовці майбутніх педагогів.

Відомі педагоги-дослідники В. Беспалько, І. Дичківська, О. Дубасенюк, І. Прокопенко, С. Сисоева та ін. ґрунтовно розглядали питання розроблення, вдосконалення й упровадження нових педагогічних технологій у освітній процес загальноосвітньої, професійної та вищої школи. Психолого-педагогічні аспекти

використання ігор в освітньому процесі вивчали Н. Анікеева, М. Кларін, В. Паламарчук, О. Савченко, Г. Селевко та ін.

У роботі зі студентами педагогічних спеціальностей неоціненними є квестові ігри, що ґрунтуються на застосуванні гравцями своїх знань та ерудиції. Як правило, у таких іграх учасникам треба відповідати на питання з різних сфер життя, вони можуть як бути командними, так і такими в яких кожний грає тільки за себе.

Вважаємо за необхідне зазначити, що «квест» – це не науковий термін. В перекладі з англійської «quest» означає «пошук». Відтак квест розглядається як тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою. В різноманітних визначеннях квесту спільним є його трактування як проблемного завдання, спрямованого на пізнавальну та дослідницьку діяльність, розвиток критичного, логічного, аналітичного та творчого мислення дітей та дорослих. Зокрема В. Шмідт розглядає квести як міні-проекти, засновані на пошуку. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання студенти не тільки добирають і упорядковують інформацію, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією (Шмідт, 2016).

На думку вчених, які займаються дослідженням квест-технологій, під час виконання завдань квесту студенти проходять повний цикл мотивації: від уваги до задоволення, знайомляться з аутентичним матеріалом, що дозволяє їм досліджувати, обговорювати та шукати нові рішення поставленого завдання. Як зазначають дослідники, квест поєднує в своїй структурі елементи мозкового штурму, тренінгу та обов'язково гри.

Ідея квесту проста – учасники, переміщаючись в реальному або віртуальному просторі, виконують різні завдання. Така діяльність включає в себе послідовність локацій і завдань, об'єднаних загальною метою. Виконавши завдання, учасник (або команда) отримує направлення на наступну локацію або завдання, і таким чином просувається до фінішу. Кількість рівнів і їх складність визначається для кожного квесту відповідно до мети і сюжетних особливостей. Використовуючи свої знання, інтелект, кмітливість, студенти мають прагнути виконати всі завдання і подолати маршрут за певний час. Відтак, це гра, в якій задіяні розум гравців, їх фізичні здібності та уява; в квесті проявляються кмітливість, пам'ять, увага та організованість учасників. Під час проходження квесту, отримавши великий емоційний заряд, студенти стають більш розкутими у спілкуванні, підвищують пізнавально-мовну активність, вчать разом вирішувати завдання, що, в свою чергу, позитивно впливає на формування провідних фахових компетентностей.

В практиці роботи з майбутніми педагогами ми звертались до наступних видів квестів:

- лінійний, коли завдання вирішуються одна за одною, а гравці рухаються по заздалегідь спланованому маршруту;

- штурмовий, коли гравці отримують завдання, підказки до його виконання, але спосіб вирішення та маршрут обирають самостійно;

- коловий, це той самий лінійний квест, але маршрут має колову структуру. У цьому виді квесту приймає участь, як правило, кілька команд, які стартують з різних позицій та кожна рухається власним маршрутом до фінішу (Сокол, 2014).

Квести можуть бути як короткочасні (в межах однієї пари), так і довготривалі (охоплювати декілька днів). Головне раціонально розподілити завдання, щоб гравці не втрачали інтересу до їх виконання. Окремо слід зазначити, що навчальні квести можуть розгортатись в межах однієї дисципліни або бути міжпредметними. Основними критеріями якісного квеста можна вважати, в першу чергу, його безпечність для учасників, оригінальність, логічність, цілісність, відповідність запланованому сюжету, створення атмосфери повного занурення в гру. Якісний квест має бути побудований на комунікаційній взаємодії між гравцями. При відсутності злагодженої взаємодії неможливо досягти поставленою мети, що, в свою чергу, стимулює активне спілкування та стає хорошим засобом для згуртування гравців. Саме тому при підготовці навчального квесту особливу увагу слід звернути на наступне:

- підготовка сценарію, який буде цікавий гравцям та міститиме інформацію пізнавального характеру;

- розробка маршруту, він має бути незвичним але повністю безпечним;

- підготовка завдань, які мають спиратись не лише на готові знання гравців, а й торкатись зони найближчого розвитку;

- підготовка реквізиту.

Відтак, підготовка квесту передбачає детальне вивчення ігрового простору та знання про рівень розвитку гравців, саме тому ми не даємо готового сценарію, а пропонуємо ідеї та завдання, які можна використати для побудови власних ігор. Кожен педагог має вирішувати сам, яка буде тривалість гри (одне заняття чи цілий тиждень), скільки гравців можуть приймати участь, якої складності будуть завдання та ін. Зупинимось на деяких компонентах більш детально.

Перший етап підготовки навчального квесту – це вибір сюжету та постановка відповідно до нього завдання. Наприклад зі студентами першого курсу з метою їх адаптації до нових умов навчання доцільно проводити квест *«Полювання на предмети»*. Така гра може бути як командною, так і індивідуальною. Перед початком квесту необхідно підготувати картки із переліком предметів, які необхідно знайти. Бажано скласти добірку предметів, які важко помітити одразу. На початку гри кожному учаснику (або кожній команді) пропонується взяти собі

комплект карток: саме ці предмети їм необхідно знайти в процесі квесту та запам'ятати де вони їх бачили. Для полегшення можна зі зворотної сторони картки робити відповідну позначку. Щодо умовних знаків, то їх слід оговорити заздалегідь.

Ще один етап підготовки квесту – підказки. Їх треба сховати так, щоб гравці могли їх знайти, проте пошук не має бути занадто легким.

Для того щоб квест був не лише розважальним, а й мав пізнавальний характер, необхідно підготувати цікаві завдання. Слід пам'ятати, що вони не мають бути занадто легкими і, в той же час, необхідно щоб гравці їх змогли виконати хоча б за допомогою кількох підказок. Особливу увагу варто звернути на те, ключовим компонентом будь-якого квесту є детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями має користуватись і педагог. Оскільки квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання має ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату (Желізняк, 2012).

Зміст завдань визначається специфікою змісту дисципліни та рівнем знань студентів. Наприклад, в практиці роботи зі студентами 1-2 курсів ми використовували квестове завдання *«Таємний експонат»*. Це завдання доцільно використовувати при проведенні позааудиторних занять на базі музею. Ведучій обирає картину (або інший об'єкт), але не повідомляє про нього гравцям. Учасники квесту намагаються вгадати, що ж це за таємний експонат. Ведучий може давати іншим гравцям підказки, відповідаючи на запитання тільки «так» або «ні». Той, хто вгадує, стає наступним, хто вибирають таємний експонат. Щоб гра вийшла більш цікавою необхідно заздалегідь ознайомити всіх учасників з експонатами музею. Виграє той, хто знайшов найбільшу кількість таємних експонатів.

Цікавості вивченню будь-якого предмету додасть квест *«Бюро знахідок»*. Для цього необхідно скласти перелік цікавих об'єктів, які можна досліджувати, та запитання до кожного з них – щось підрахувати, переписати слово, дізнатися. Метою учасників буде знайти всі об'єкти (їх можна просто назвати, позначити загадкою або дати приблизне опис, де шукати), виконати пов'язані з ними завдання і відповіді записати або замалювати на бланк.

Можна ускладнити проходження квесту, коли потрібно не просто відшукувати різні об'єкти, а виконуючи біля них завдання, знайти фініш. Зашифрувати фініш можна по-різному. Наприклад, отримувати на кожному об'єкті букву або частину картинки, з яких складеться назва місця де знаходиться фініш. Такі змагання важче вигадувати, але простіше проводити. Хто дійшов до фінішу – той і переміг.

Під час роботи з першоджерелами студентам доцільно запропонувати квест *«Бібліотекар»*. На початку гри доцільно надати гравцям карту для мандрівки бібліотекою та позначити на ній локації з

завданнями. Наприклад, можна організувати наступні локації: «Словникова», «Наукова», «Енциклопедична», «Методична», «Періодична» та інші. Робота на кожній локації має будуватись таким чином, щоб студенти не лише відтворювали вже відомі знання, а й дізнавались нове.

Окрему групу квестів складають ігри в яких студенти не виступають членом команди, а грають кожен сам за себе. В таких іграх кожен гравець має змогу проявити власну ініціативу, продемонструвати свої знання та вміння та пишатися власними здобутками. Одним з таких може стати квест за мотивами гри «Цар гори». Ведучий повинен заготовити побільше питань відповідно до дисципліни та рівня підготовленості студентів. Гравці стають навколо стільця на відстані 5-7 кроків від нього, ведучий повідомляє, що вони перебувають біля підніжжя гори. Стілець – це вершина гори. Той, хто перший підніметься на неї, той і переможе. Далі ведучий ставить питання по одному, той, хто знає відповідь, плескає в долоні. Хто плесне раніше, той і відповідає. Якщо гравець відповідає правильно, то він «піднімається в гору», іншими словами, робить крок в центр кола, якщо неправильно – відступає на крок назад. Виграє той, хто першим підійде до стільця та підніметься на нього.

Можна дещо урізноманітнити гру, встановивши різну кількість балів за різні за складністю питання або за різні за швидкістю відповіді. Наприклад, ведучий перед тим як задати запитання може оголосити скільки кроків вперед може зробити гравець за правильну відповідь. Проте кількість «штрафних» кроків назад теж має збільшуватись.

Серед різноманіття готових квестів, на нашу думку, найбільш функціональними і дієвим є ті, які студенти розробляють самостійно, враховуючи специфіку предметів які вивчаються та свої власні вподобання. Розглянемо одну з таких ігор, яка була нами розроблена та стала спробою створення інтегрованої квест-гри, спрямованої на комплексну перевірку знань студентів спеціальності «Дошкільна освіта». Гра складається з ігрового поля, на якому кольором або символом позначається ігровий розділ, карток із завданнями до кожного ігрового розділу. Гравці по-черзі виконують завдання та накопичують бали.

В межах гри для студентів-випускників спеціальності «Дошкільна освіта» ми запропонували такі розділи гри:

- *семинар*: картки з завданнями до цього розділу містять запитання з педагогіки, психології, та різноманітних методик;
- *практика*: картки з розділу практика містять запитання, які гравцю може задати дитина і відповідь має бути максимально достовірною, але розрахованою на дитяче сприймання;
- *інклюзивна освіта*: картки з розділу інклюзивна освіта містять питання, що стосуються особливості виховання дітей з особливими потребами;



• *істит*: гравець бере картку іспит (яка містить ускладнені питання, що потребують високого рівня знань) або обирає залік – відповідає на 3 картки семінар і отримує по 3 бали за кожну вірну відповідь.

Звісно, що названі сектори не відображають весь обсяг можливостей роботи з таким квестом. Така гра може вдосконалюватись, доповнюватись новими секторами та картами з завданнями відповідно до розширення знань студентів.

Таким чином, можна відзначити, що впровадження технології квестів в навчальний процес сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості майбутніх педагогів та формуванню у них професійних компетентностей. Квест – це завжди щось нове та цікаве, проте слід пам'ятати, що основа успіху проведення будь-якого квесту залежить від обраної теми, наскільки актуальною і цікавою буде вона для гравців. Якщо завдання підібрані правильно, то студенти володіючи навіть невеликими знаннями по темі, і отримавши певну свободу мислення і дій, при мінімальному втручанні викладача, зможуть самостійно досягти потрібного результату.

### **Список використаної літератури**

- 1. Желізняк Л.Д.** Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. Освітній портал «Освіта». URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/).
- 2. Підготовка** майбутніх вихователів до роботи з дітьми дошкільного віку: компетентнісний підхід / за заг. ред. Г. В. Беленької, О. А. Половіної. Київ: Університет, 2015. 244 с.
- 3. Радченко М. А.** Інтерактивні технології навчання в професійному становленні майбутніх спеціалістів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. Вип. 34 (87). С. 299–306. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto\\_2014\\_34\\_45](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2014_34_45).
- 4. Сокол І. М.** Квест: метод чи технологія? *Науково-методичний журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї»*. 2014. № 2 (114). С. 28–32.
- 5. Шмідт В. В.** Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей. URL: <http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>

### **References**

- 1. Zhelizniak, L. D.** Tekhnolohiia «Veb-kvest» na urokakh informatyky [Technology «Web quest» at computer science lessons]. Osvitniy portal «Osvita». URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/). [in Ukrainian].
- 2. Pidhotovka** maibutnikh vykhovateliv do roboty z ditmy doshkilnoho viku: kompetentnisnyi pidkhid [Training future educators for work with preschool children: competency approach]. (2015). / za zah. red. H. V. Bielienkoi, O. A. Polovinoi. Kyiv. [in Ukrainian].
- 3. Radchenko, M. A.** (2014). Interaktyvni tekhnolohii navchannia v profesiinomu stanovlenni maibutnikh spetsialistiv [Interactive learning technologies in the professional

development of future professionals]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*. 34 (87). 299–306. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto\\_2014\\_34\\_45](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2014_34_45). [in Ukrainian].

**4. Sokol, I. M.** (2014). *Kvest: metod chy tekhnolohiia?* [Quest: method or technology?]. *Naukovo-metodychnyizhurnal «Kompiuter u shkoli ta simi»*. № 2 (114). 28–32. [in Ukrainian].

**5. Shmidt, V. V.** *Tekhnolohiia veb-kvesta pry navchanni anhliiskoi movy studentiv nemovnykh spetsialnosteri* [Web-quest technology when teaching english as a non-native specialist student]. URL: <http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>. [in Ukrainian].

#### **Стаєнна О. О. Використання квестів у професійній підготовці майбутніх педагогів**

У статті висвітлюється проблема підготовки майбутніх педагогів до професійної діяльності. Проаналізовано психолого-педагогічні дослідження з означеної проблеми, проаналізовано поняття «квест». Висвітлено особливості організації різних типів квестів в роботі зі студентами в межах профільних дисциплін, досліджено потенційні можливості використання лінійних квестів як засобу перевірки знань майбутніх педагогів. Наведено приклади інтегративних тематичних завдань для окремих дисциплін в межах фахової підготовки вихователів дітей дошкільного віку. Окрема увага приділена опису практико зорієнтованих завдань, спрямованих на підготовку майбутніх педагогів до професійної діяльності. Описано авторський тематичний квест, який був розроблений студентами та апробований під час навчального процесу.

*Ключові слова:* професійна підготовка, майбутні педагоги, перевірка знань, ігрові технології, квест.

#### **Стаєнная Е. А. Использование квестов в профессиональной подготовке будущих педагогов**

В статье освещается проблема подготовки будущих педагогов к профессиональной деятельности. Проанализированы психолого-педагогические исследования по обозначенной проблеме, проанализировано понятие «квест». Освещены особенности организации различных типов квестов в работе со студентами в рамках профильных дисциплин, исследованы потенциальные возможности использования линейных квестов как средства проверки знаний будущих педагогов. Приведены примеры интеграционных тематических заданий для отдельных дисциплин в пределах профессиональной подготовки воспитателей детей дошкольного возраста. Особое внимание уделено описанию практико ориентированных заданий, направленных на подготовку будущих педагогов к профессиональной деятельности. Описан авторский тематический квест, который был разработан студентами и апробирован во время учебного процесса.

*Ключевые слова:* профессиональная подготовка, будущие педагоги, проверка знаний, игровые технологии, квест.

**Staennaya E. The Use of Quests in the Training of Future Teachers**

The problem of preparing future teachers for professional activities in a preschool institution is opened in the article. The psychological and pedagogical research on the problem, the essence of the concept of «quest» are analyzed.

The features of the organization of various types of quests in working with students within the core disciplines are revealed, the main structural components and stages of the quest preparation are described, the potential possibilities of using linear quests as a means of testing the knowledge of future teachers are investigated. Examples of integration thematic tasks for individual disciplines within the framework of professional training for teachers of preschool age children are given. Particular attention is paid to the description of practical oriented tasks aimed at preparing future teachers for professional activities. The author's thematic quest is described. It was developed by students and was tested during the learning process. The proposed materials provide approximation of the content of education to real life, broadening the students' horizons, the formation of their professional competencies, strengthening the practical orientation of the educational process.

*Key words:* professional training, future teachers, knowledge test, gaming technology, quest.

Стаття надійшла до редакції 23.02.2019 р.

Прийнято до друку 29.03.2019 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Гавриш Н. В.