

УДК 378.14

**Валентина Вікторівна Почуєва,**

доцент кафедри іноземних мов

Харківського національного

університету внутрішніх справ,

кандидат педагогічних наук, доцент

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1021-3627>

## **КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ**

Входження вищої школи України у світовий освітній простір вимагає створення інноваційного середовища навчання і виховання студентів за допомогою використання методів і технологій активізації їх пізнавальної активності. Однією з сучасних технологій, що дозволяє організувати пізнавальну діяльність студентів в умовах безперервно зростаючої кількості інформації, є технологія веб-квестів, тобто квестів із використанням інформаційно-комунікаційних технологій і мережі інтернет.

Концепція веб-квестів була розроблена в середині 90-х років в США професорами університету Сан-Дієго Берні Доджем та Томом Марчем. У перекладі з англійської мови слово квест/quest означає тривалий цілеспрямований пошук, пов'язаний із пригодою, або грою. Згідно з концепцією Б. Доджа і Т. Марча веб-квест являє собою пошуково-орієнтовану діяльність, в процесі якої студенти самостійно здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси, та спрямована на розвиток уміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію. [1, 2]

Засновники веб-квесту запропонували його наступну структуру:

- вступ, де викладається короткий опис всього квесту: проблема, сценарій, ролі учасників, план роботи;
- завдання, де формулюється проблемне завдання та чітко визначається підсумковий результат;

- список інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання;
- опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту в процесі самостійного дослідження;
- опис критеріїв оцінки веб-квесту;
- висновок, де підсумовується досвід, отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом. [3]

Автор технології веб-квестів Б. Додж класифікував їх за наступними параметрами:

- тривалість виконання (короткострокові, довгострокові);
- предметний зміст (монопроекти, міжпредметні веб-квести);
- тип завдань (переказ, компіляція, проектування, творчі роботи, аналітичні звіти, детективи, журналістські розслідування, переконуючі виступи, вирішення спірних проблем, самопізнання, наукові доповіді, оцінювання). [4]

Такі різноманітні форми роботи розвивають навички активної пошукової та самостійної діяльності студентів, творче мислення та інтелект. Квестові завдання обумовлюють можливості творчої участі студентів у процесі засвоєння нових знань, самостійності в поставленні та розв'язанні проблем, висуванні гіпотез та пропозицій, логічного обґрунтування та доведення своєї точки зору.

Інтегрування веб-квестів у навчальний процес значно підвищує мотивацію студентів до навчання, збагачує їхній світогляд, сприяє розвитку особистісної значущості, забезпечує соціальну та професійну поведінку у суспільстві, а також створює умови для розвитку своєї неперервної освітньо-професійної траєкторії впродовж життя.

Список бібліографічних посилань:

1. March T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.ozline.com/learning/theory.html>.

2. March T. Web-Quests for Learning. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>.
3. Dodge B. Web Quest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>.
4. Dodge B. Some Thoughts About Web Quests. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html).