

**Diagilieva Liudmyla D.**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor  
Associate Professor of Foreign Languages Department

**Orlova Elena A.**

Candidate of Pedagogical Sciences  
Head of Foreign Languages Department  
faculty №1

Kharkiv National University of Internal Affairs  
(Kharkiv, Ukraine)

**QUEST TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL TRAINING  
(FOREIGN LANGUAGE TEACHING ASPECT)**

**Abstract**

The essence of quest technologies and quests is analyzed in the article. The authors review the possibility of cognitive and training activities organization for future specialists through implementation of quest technologies to their professional education ( foreign languages training aspect).

**Keywords:** quest technologies, web-quest, professional training, foreign languages teaching.

**Дягилева Л. Д.**

кандидат педагогических наук, доцент  
доцент кафедры иностранных языков

**Орлова Е. А.**

кандидат педагогических наук  
заведующая кафедры иностранных языков

факультет №1

Харьковский национальный университет внутренних дел  
(г. Харьков, Украина)

## **КВЕСТ – ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ (АСПЕКТ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ)**

### **Аннотация**

В статье анализируется сущность квест-технологии и квестов. Авторами рассматриваются возможности организации учебно-познавательной деятельности будущих специалистов при помощи внедрения квест – технологии в их профессиональную подготовку (аспект обучения иностранным языкам)

**Ключевые слова:** квест-технологии, веб-квест, профессиональная подготовка, преподавание иностранного языка.

**Дягілева Л.Д.**

кандидат пед. наук, доцент  
доцент кафедри іноземних мов

**Орлова О.О.**

кандидат пед. наук  
завідувач кафедри іноземних мов  
факультет №1

Харьковский национальный университет внутренних дел

## **КВЕСТ - ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНОМУ НАВЧАННІ (АСПЕКТ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ)**

Сучасний період розвитку суспільства характеризується безперервним збільшенням інформації [1], масовим застосуванням результатів науково-технічного прогресу у галузі інформатизації, створенням глобального інформаційного поля. Відповідно, зміст освіти, який своєчасно реагує на суспільні виклики, має створити умови для свого постійного оновлення, освіта має перетворитися на рушій економіки знань, на інноваційне середовище [11]. Стає надзвичайно актуальним створення умов для розвитку і самореалізації особистості [14], що обумовлює проблему модернізації навчання відповідно до сучасних світових та національних вимог до якості освіти, а саме: 1) інформатизації освітнього простору, 2) забезпечення інтеграційних процесів в сучасній вітчизняній професійній освіті, 3) створення «інноваційного освітнього середовища».

У зв'язку з виходом України на міжнародну арену та розширенням міжнародних контактів у професійній сфері суспільство потребує фахівців, здатних до професійної взаємодії з представниками інших культурних спільнот. Незважаючи на цей попит, на жаль, у багатьох

професійних ВНЗ закладах існує ряд протиріч, пов'язаних з викладанням іноземної мови.

По-перше, між суспільним попитом на фахівців, які володіють іноземною мовою та недостатньою увагою до цієї дисципліни у немовних ВНЗ. Зазвичай, оскільки у немовних ВНЗ така дисципліна не є профільною, у навчальному процесі їй виділяється менша кількість аудиторних занять за рахунок збільшення кількості годин на самостійну роботу та (або) на дистанційне навчання. До того, часто відсутні міжпредметні зв'язки між дисциплінами професійного циклу та іноземною мовою, недостатньо враховується під час викладання іноземної мови специфіка майбутньої професійної діяльності тих, хто навчається, що порушує професійну спрямованість усього навчання та позначається на ефективності навчання іноземної мови.

По-друге, між необхідністю осучаснення, модернізації мовної підготовки фахівців та недостатньою розробленістю дидактики впровадження інноваційних технологій навчання, зокрема квест-технології.

По-третє, суспільство потребує активних, самостійних у навчанні та майбутній професійній діяльності фахівців. Проте, існуюча дидактична модель взаємодії «викладач-учень» не зовсім відповідає даній меті та потребує оновлення.

Розв'язання таких протиріч, на нашу думку, полягає у пошуку відповідної технології професійного навчання, спрямованої на збільшення дидактичного простору та часу за рахунок певної організації навчально-пізнавальної діяльності майбутніх фахівців, відповідним керуванням такою діяльністю з боку викладача в умовах впровадження інноваційних методик.

Подібна організація має відповідати таким дидактичним умовам, які б дозволили майбутнім фахівцям, а саме: 1) перейти від репродуктивного

характеру пізнавальної діяльності до активності та самостійності у навчанні; 2) реалізувати особистісний потенціал (орієнтуватися на досягнення високих навчальних результатів враховуючи свої особистісні якості, здатності і потреби); 3) ефективніше формувати: а) особистісні та професійно-значущі якості; б) процедурні, оціночні, рефлексійні знання та навички; 4) розвивати комп'ютерну та інформаційну грамотність; 5) враховувати міжпредметні зв'язки; 6) діяти в умовах ситуації успіху та командного духу, мотивації до співпраці; 7) отримувати результати навчально-пізнавальної діяльності у вигляді «навчального продукту».

Аналізуючи роботи вітчизняних та зарубіжних дослідників доходимо висновків про можливість організації професійного навчання (аспект навчання іноземних мов) майбутніх фахівців за допомогою квест – технології. Так, наприклад, у деяких країнах (Австралія, Америка, Бразилія, Голландія, Іспанія, Китай та ін.) квести і веб-квести використовуються у навчанні як один із способів успішного використання мережі Internet на уроках та мають певний дидактичний ефект. В нашій країні проблема квест-технології у професійному навчанні (аспект навчання іноземних мов) залишається ще малодослідженою, як у теоретичному, так і методичному планах. Зокрема, залишається невизначеною дидактична проблема організації професійного навчання (аспект навчання іноземних мов) майбутніх фахівців за допомогою квест-технологій.

Застосування інноваційних технологій та веб-квестів у професійній підготовці майбутніх фахівців вивчали такі автори, як: Я. Биховський, Т. Герлянд, Р.Гуревич, Б. Додж, Л. Жалізняк, М.Кадемія, І.Каньковський, Н. Кулаєва, В. Кулішов, П. Лузан, Т. Марч, В. Манько, Л. Нестерова, Т. Пашенко, Е. Полат, О. Пометун, Л. Романов, Г. Романова, І. Сокол, В. Шмідт, та ін. [2, 5, 7, 8, 11,12, 13, 16, 17, 18, 19, 22-28].

Квест–технології пов'язані з ім'ям Б. Доджа. Професор університету запропонував своїм учням використати в процесі навчання пошукову систему, в якій передбачалося знаходити рішення поставленого завдання з проходженням проміжних стадій. Кожна стадія вимагала виконання певної дії або знаходження ключа для виходу на наступний рівень [2].

У психолого-педагогічній літературі існує надзвичайне розмаїття у розумінні поняття «квест». Це й (від англ. quest — пошук, пошуки пригод) — аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями [3], «дослідницька довідково-орієнтована діяльність, в результаті якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси та відеоконференції» [26, 28], «метафора, яка означала певну пошукову діяльність, але згодом перетворилася на зазвучу сучасної ігрової технології» [24], «інтерактивний процес, під час якого студенти самостійно одержують необхідні знання використовуючи ресурси Інтернет; проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються ресурси Інтернет [12].

Дослідниця І. Сокол дійшла висновку, що зазвичай зарубіжні та вітчизняні автори розглядають поняття «квест» як: 1) «процес», «проходження подорожі до певної мети через подолання труднощів»; «рух по ігровому світу до якоїсь мети»; 2) «сайт»; 3) діяльність; 4) проблемне завдання [24]. На думку авторки, квест як особлива ігрова технологія є природною формою діяльності для людини будь-якого віку; ефективним способом активізації пізнавальної діяльності; забезпечує формування необхідних, надпредметних знань, умінь; реалізується як в індивідуальній, так і в груповій формі роботи; здійснюється за різними моделями навчальної гри (імітаційною, операційною, сюжетною, змаганневою); включає спонукальний, орієнтувальний, виконавчий та контрольню-оцінювальний компоненти; має відповідний педагогічний результат [23].

Що стосується веб – квесту, то найчастіше автори вважають його інноваційною ресурсноорієнтованою технологією навчання, яка використовується для самостійного пошуку інформації, необхідної для виконання завдань або розв'язання задачі [5, с.22]. Розглядаючи веб-квести дослідники визначають такі його суттєві ознаки, як використання мережі Інтернет для пошуку необхідної інформації та розв'язання задачі або завдання, найчастіше проблемного характеру.

У наш роботі ми дотримуємося думки В. Шмідта, який зазначає, що веб – квести - це міні-проекти, основані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання студенти не тільки добирають й упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, але й скеровують власну діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їхньою майбутньою професією [25].

Розглядаючи поняття «квест-технологія» передусім звернемося до сутності поняття «технологія». В педагогіці існує безліч його тлумачень та формулювань. У різних авторів воно визначається на різних рівнях:

1) загальнодидактичному (на якому технологія навчання є синонімом дидактичної системи, що включає сукупність цілей, змісту, засобів, методів навчання і навіть алгоритму діяльності суб'єктів процесу); 2) суто методичному (предметному) на зразок приватних методик (тобто як сукупність методів і засобів для реалізації певного змісту в межах одного класу); 3) елементарному (модульному) (технологія окремих елементів навчального процесу) [21].

Під впливом поширення системного підходу у 70-80 роках зміст поняття «технологія» зазнав суттєвих змін. За визначенням ЮНЕСКО, під технологією навчання слід розуміти «системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти» [6, с. 331]. Г. Селевко визначає

педагогічну технологію як систему функціонування всіх компонентів педагогічного процесу, який збудовано на науковій основі, запрограмовано у часі та просторі, та який приводить до передбачуваного результату [21, с. 22].

У нашій роботі ми розглядаємо квест-технологію у професійному навчанні як педагогічну технологію, побудовану за допомогою квестів (веб-квестів) у вигляді системи запрограмованих у часі і просторі компонентів професійного навчання (цілі, зміст, засоби, методи навчання, алгоритм діяльності суб'єктів процесу), спрямованих на певний дидактичний результат.

Найчастіше автори розглядають квест-технологію у контексті методу проектів, який в сучасній педагогіці визначається як «спосіб організації самостійної діяльності, досягнення дидактичної мети через детальну розробку проблеми (технологію), яка повинна завершитися цілком реальним, відчутним практичним результатом, оформленим тим або іншим чином [18]. Дидактичний ефект використання методу проектів у професійному навчанні полягає у тому, що він є особистісно-орієнтованим (сприяє самостійному мисленню, знаходженню та розв'язанню проблем, прогнозуванню та оцінюванню результатів, встановлюванню причинно-наслідкових зв'язків), універсальним (використовується у викладанні будь-яких дисциплін), передбачає можливість широкого використання новітніх інформаційних технологій, надає широкі можливості організації безперервної освіти, сприяє розвитку активності та самостійності майбутніх фахівців.

Зважаючи на досить великий дидактичний ефект, який спостерігається від використання методу проектів, деякі автори вказують на існування його слабких сторін та небезпечностей. До слабких сторін автори відносять трудомісткість, значні витрати часу, труднощі в оцінюванні, неготовність педагогів, неготовність учнів. До небезпечностей - те, що



пріоритет навчального проектування погіршує теоретичну підготовку, колективні форми виконання проектів заважають індивідуалізації та диференціації навчання, збільшують обсяг самотійної роботи учнів.

Ті ж самі автори вказують, що саме застосування веб-квестів здатне подолати слабкі сторони та небезпечності, пов'язані із застосуванням проектної технології [5, с. 8]. Одні автори вважають квести «особливою ігровою технологією» [24], інші вважають, що квест-технологія спрямована на виконання завдань переважно проблемного характеру та змушує майбутніх фахівців здійснювати пошук необхідної інформації в Інтернеті (у разі застосування веб-квестів- повним зануренням у відкритий інформаційний простір [5]. На нашу думку, у професійному навчанні доцільніше використовувати таку інтегративну технологію, яка ґрунтується на розв'язанні майбутніми фахівцями проблемних завдань з ігровими елементами. На думку О., О. Волкової, Г. Воробйова, Г. Шаматонова за формою проведення квести можуть бути: комп'ютерні ігри-квести; веб-квести (спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів, та створення веб-продукту); QR-квести (спрямовані на використання QR-кодів; медіа квести (спрямовані на пошук і аналіз медіаресурсів); квести на природі (вулиці, парках тощо); комбіновані.

Зазначені вище форми передбачають від майбутнього фахівця широку палітру дій з навчальним матеріалом. Виконання квестів за будь-якою формою передбачає відповідну взаємодію з викладачем, яка в умовах використання квест-технології у професійному навчанні може суттєво змінитися. У такому разі викладач забезпечує умови для реалізації професійно-рольових функцій під час розв'язування педагогічних завдань. Він забезпечує психолого-педагогічний супровід, індивідуальну підтримку кожного студента виконуючи фасилітативну роль [4]. Якщо розглядати організацію мовної підготовки майбутніх фахівців у немовних ВНЗ, то слід зазначити, що можна використовувати всі зазначені вище форми. На

підставі робіт таких авторів, як М. Лузон, Дж.Джексон, Ф.Мішен та унаслідок власної педагогічної діяльності можна визначити наступні дидактичні вимоги щодо використання квестів у мовній підготовці майбутніх фахівців:

1. Завдання до квестів повинні відображати зміст професійної діяльності майбутніх фахівців (змістова та процесуальна складова); відповідати функціям, спеціальності та соціальному контексту.
2. Студенти повинні взаємодіяти з ресурсами таким чином і для тієї ж мети, що в реальному житті; студенти мають бути задіяні в тих самих когнітивних та метакогнітивних процесах, що користувачі онлайн-медіа в реальному світі [27, с. 33].
2. Матеріали мають бути автентичними, ресурси мають відображати текстуальну складність, належати до різних жанрів комунікативного дискурсу.
3. Лінгвістична підтримка надається у спосіб наголошення на засобах, що прискорюють сприйняття інформації (візуалізації, графіки, відео, посилання на словники або менш складні тексти цієї ж тематики).
4. Індивідуалізація навчання відбувається відповідно до мовного рівня знань майбутніх фахівців, до їх інтересів, уподобань, фахової компетенції тощо.

Отже, на підставі зазначеного вище, можна зробити певні висновки. Одним з засобів реалізації дидактичної системи професійного навчання є створення певного «інноваційного середовища» за допомогою використання інноваційних освітніх технологій, зокрема квест-технологій. Саме використання квест-технології дозволяє подолати слабкі сторони та небезпечності, пов'язані із запровадженням технології проектного навчання, дозволяє краще організувати аудиторну та самостійну роботу майбутніх фахівців з вивчення іноземної мови.

Організація навчально- пізнавальної діяльності майбутніх фахівців за допомогою квест технології (аспект навчання іноземних мов) дозволяє змінити функції педагога в навчальному процесі. Викладач допомагає, координує процес пошуку, розв'язання проблеми, забезпечує психолого-педагогічний супровід, індивідуальну підтримку кожного студента виконуючи фасилітативну роль.

Квест-технології мають велику варіативність та широкий потенціал. Тому, сьогодні необхідно продовжувати вивчати можливості даної технології, що може стати предметом подальших цікавих наукових розробок.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Беляков К. І. Інформатизація в Україні: проблеми організаційного, правового та наукового забезпечення: моногр. / К. І. Беляков. – К.: КВІЦ, 2008. – 576 с.
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт “Информационные технологии в образовании” [Электронный ресурс] / Я.С. Быховский. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
3. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. [Електронний ресурс] – Режим доступу: [https://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](https://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/)
4. Н.П. Волкова, А.А. Степанова, Фасилітатор як важлива рольова позиція сучасного викладача вишу. [Електронний ресурс] - Режим доступу: [https://pedpsy.duan.edu.ua/images/stories/Files/2018/2018\\_1/39.pdf](https://pedpsy.duan.edu.ua/images/stories/Files/2018/2018_1/39.pdf)
5. Герлянд Т.М., Кулалаєва Н.В., Пашенко 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.

6. Гончаренко С.У. Технологія навчання // Український педагогічний словник. – К. : Либідь, 1997 – С.331.
7. Гуревич Р. С. Веб- квест у навчанні: путівник : навчальнометодичний посібник / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, О. В. Шестопалюк. – Вінниця : РВВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 2012. – 128 с.
8. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики - Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/)
9. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / наук. ред. укр. видання доктор пед. наук, проф. С.Ю. Ніколаєва. – К.: Ленвіт, 2003. – 273 с.
10. Закон України «Про вищу освіту» - Режим доступу <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18#Text>
11. Кадемія М. Ю. Вебквест у підготовці майбутніх учителів: Навчально- методичний посібник / М. Ю. Кадемія, О. В. Шестопалюк. – Вінниця : ТОВ Фірма «Планер», 2013. – 155 с.
12. Кадемія М. Ю., Ткаченко Т. В, Євсюкова Л. С. Інноваційні технології навчання: словник глосарій : навчальний посібник для студентів, викладачів навчальних акладів : Львів : Видавництво «СПОЛОМ», 2011. – 196 с.
13. Каньковський І. Є. Система професійної підготовки інженерів-педагогів автотранспортного профілю : монографія / І. Є. Каньковський; за ред. Н. Г. Ничкало. – Хмельницький, ФОП Цюпак А. А., 2014 – 562 с.
14. Концепція розвитку освіти України на період 2015 - 2025 років. проблеми, досвід та перспективи – Режим доступу <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-koncepciyi-rozvitku-pedagogichnoyi-osviti>
15. Кохановська О. В. Правове регулювання у сфері інформаційних відносин: моногр. / О. В. Кохановська. – К.: Національна академія внутрішніх справ України, 2001. – 212 с.

16. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навчально-методичний посібник / В.С. Кулішов. – Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2018. – 86 с.
17. Лузан П. Г.Манько В.М., Нестерова Л.В., Романова Г.М. Теорія і практика впровадження інноваційних технологій навчання у професійну підготовку кваліфікованих робітників: монографія – К.: ТОВ «НИП Поліграфсервіс», 2014. – 216 с.
- Національна доктрина розвитку освіти у XXI столітті [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/347/2002>
18. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухарина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; под.ред. Е. С. Полат. – 2е изд. пер. – М. : Издательский центр «Академия», 2005 – 272 с.
19. Пометун О.І. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід /О.І. Пометун, Л.В. Пироженко.– К.: А.С.К.,2004.–192 с.
20. Романова Г.М., Романов Л.А. Підготовка педагогічних працівників професійно-технічних навчальних закладів до застосування вебквестів / Г. М. Романова, Л. А. Романов // Інформаційно-комунікаційні технології в сучасній освіті : досвід, проблеми, перспективи : збірник наук. праць. Частина 2. – Львів : Вид-во ЛДУ БЖД, 2015. С. 105–109.
21. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб. пособие. – М. : Народное образование, 1998.
22. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник / І.М. Сокол. – Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. – 87с.
23. Сокол І.М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти – Автореф. дис. ... канд. пед. наук:

13.00.04/Державний вищий навчальний заклад «Запорізький національний університет» - Запоріжжя, 2016. - 21 с.

24. Сокол І. М. Концептуальний зміст поняття "Квест" / І. М. Сокол // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. - 2014. - Вип. 37. - С. 366-372. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto\\_2014\\_37\\_50](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2014_37_50)

25. Шмідт В. В. Технологія вебквеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей – Режим доступу: <http://winner.seua.net/page26/1/10/>

26. Dodge B. Some Thoughts About Web Quests.19951997. – Режим доступу: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html). –

27. Luzon M. Enhancing Webquest for Effective ESP Learning/ M. Luzon//CORELL:Computer Resources for Language Learning. –2007. –V.1. – p.1-13.

28. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests/ T. March .– Режим доступу: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>