

## Гене́за технології веб-квест в освітньому процесі

**Анотація.** У статті розглянуто генезу технології веб-квест в освітньому процесі, наведено історію виникнення освітніх квестів, подано визначення поняття веб-квесту та описано його особливості, здійснено огляд підходів до класифікації веб-квестів.

**Ключові слова:** веб-квест, освітній процес, генеза.

**Abstract.** The article examines the genesis of web quest technology in the educational process, gives the history of the emergence of educational quests, provides a definition of the concept of a web quest and describes its features, reviews approaches to the classification of web quests.

**Keywords:** web quest, educational process, genesis.

**Постановка наукової проблеми.** Створення доступних електронних ресурсів і забезпечення ефективності навчання шляхом впровадження в освітній процес інформаційних технологій – є одним із основних напрямів розвитку сучасного українського суспільства. Окреслений вектор розвитку визначено у Законах України «Про Національну програму інформатизації» та «Про інформацію». Це викликано тим, що постійне збільшення обсягів навчального матеріалу викликає у здобувачів освіти труднощі в його опрацюванні та засвоєнні, а традиційні форми та методи роботи педагогів стають менш дієвими в сучасних умовах, тому існує об'єктивна необхідність впроваджувати нові, більш ефективні методи навчання з метою створення потужного освітнього середовища. Безліч різноманітних можливостей, які можна цілеспрямовано використовувати в навчанні, надають ресурси мережі Інтернет та комп'ютерні технології.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Дослідженням технології освітнього веб-квесту активно займаються такі вчені: С. Андрійчук, А. Бадарацький, Я. Биховський, Т. Бондаренко, І. Блідар, Н. Гончарова, Д. Грабчак, Я. Гулецька, Я. Дьячкова, К. Дяченко, С. Іць, Л. Крившенко, І. Новик, Л. Павлова, О. Прядільнікова, І. Сокол, С. Спірідонова, А. Федоров, О. Шевцова, О. Шульгіна, А. Яковенко та інші.

**Мета і завдання статті.** Метою статті є дослідження генези технології веб-квест в освітньому процесі. Зокрема, аналізу підлягають історія виникнення освітніх квестів, підходи науковців до визначення поняття «веб-квест» та їх характерних особливостей.

**Виклад основного матеріалу.** Квест (з англ. quest пошук, пошуки пригод) – це «аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями» [1].

Прообразами квестів є головоломки, які розгадували люди давніх цивілізацій з метою знаходження предметів, часто магічних, призначених для покращення їхнього життя - коштовних скарбів, магічних дерев тощо. У літературних джерелах прообрази квестів зустрічаються в казках та міфах, де головні герої художніх творів долають труднощі задля досягнення поставлених цілей. Так, в творі-міфі «12 подвигів Геракла» головний герой виконує завдання царя Евріфея, з метою прославитися та залишити про себе пам'ять. Італійська народна казка «Три помаранчі» є ще одним яскравим прикладом квесту в літературі. В цьому творі головний герой Королевич, долаючи різноманітні перешкоди на своєму шляху, шукає три помаранчі, які мають врятувати його від прокляття бабусі.

В педагогіці квести почали застосовуватися у кінці ХХ століття. Це було пов'язано з винайденням комп'ютерних технологій. У цей період термін «квест» вживався у значенні комп'ютерної гри, де основною метою було пошук та взаємодія з іншими гравцями задля виконання певних завдань. Після виконання всіх передбачених вправ гра вважалася пройденою. У цей час також з'явилися розважальні установи – квест-кімнати – де учасники повинні були разом виконати певні завдання в обмеженому просторі. У 2000-х роках ідея

квест-кімнат була перенесена у віртуальність, результатом чого було створення квестів «escape the room», які дуже швидко стали популярними.

Як освітня технологія квест з'явився у 1995 році завдяки розробкам професора освітніх технологій Університету Сан-Дієго – Берні Доджу. Він винайшов додатки для Інтернет-мереж, які ставили за мету навчання різним предметам з метою їх інтеграції в освітній процес. Вчений вважав, що квест – це сайт з завданнями проблемного характеру, для розв'язання яких слід шукати необхідну інформацію в мережі Інтернет. Пізніше Томас Марч розширив визначення квесту Б. Доджем та відмітив, що квест – це навчальна структура, яка має посилання на Інтернет-ресурси, що дає змогу здобувачам освіти досліджувати та знаходити неординарні рішення, працюючи як індивідуально, так і фронтально.

В умовах сьогодення веб-квест вважається педагогами з усього світу як один із ефективних способів використання ресурсів Інтернету з метою навчання. Ця технологія набула найбільшого поширення в Австралії, Америці, Бразилії, Голландії, Іспанії, Китаї. В Україні технологія веб-квесту також набуває значної популярності.

Слід відмітити, що наразі поняття «веб-квест» (з анг. web – всесвітнє павутиння, quest – пошук) не знайшло одностайного визначення в науковій літературі. Так, Я. Дьячкова визначає веб-квест як технологію проблемного навчання, зокрема й проектного, яка передбачає використання елементів рольової гри та інформаційних ресурсів Інтернету [2, с. 58]. І. Новик називає веб-квестом певний сайт в мережі Інтернет, з яким працюють учні, виконуючи різні навчальні завдання [3, с. 3]. Н. Гончарова та К. Дяченко схильні визначати веб-квест як технологію, орієнтовану на вирішення певних проблем [4, с. 28].

І. Сокол вважає веб-квест педагогічною ігровою інноваційною технологією, яка сприяє вирішенню проблемних, пошуково-пізнавальних та інших навчальних завдань згідно з розробленим сюжетом, та обумовлює самостійну дослідницьку роботу учнів з інформацією, сприяючи систематизації та узагальненню раніше вивченого матеріалу [5, с. 21]. Дослідниця відзначає, що такі ігрові сюжети мотивують учнів до навчання, а розподіл ролей передбачає активне включення в роботу кожного його учасника. Саме це сприяє формуванню відчуття своєї значущості та розумінню учнями цінності своєї діяльності.

Веб-квест передбачає розгалужену структуру подачі матеріалу та реалізується за допомогою гіперпосилань. Така логічна організація процесу навчання забезпечує цілісне розуміння досліджуваного питання, передбачає оптимальне визначення обсягу змісту теми та надає можливість школярам самостійно обрати індивідуальну траєкторію навчання. Пошук та обробка інформації розглядаються як інтерактивна діяльність здобувача освіти та комп'ютера, де переслідуються реальні цілі комунікації (запит та отримання інформації), а комп'ютер при цьому виконує роль партнера по такій взаємодії. Пошуковий характер технології веб-квесту дозволяє не тільки досконало вивчити тему, а й навчитися працювати з ресурсами мережі Інтернет, аналізувати інформацію, критично її сприймати та виділяти необхідне. Всі вище перераховані види діяльності учнів сприяють формуванню у них комунікативної та інформаційної компетентностей.

**Висновки.** Отже, технологія веб-квест – це один із найбільш доступних і простих способів залучення ресурсів мережі Інтернет в освітній процес, який не передбачає наявності у здобувачів освіти глибоких технічних знань. Дана технологія допомагає ефективно досягти основні цілі навчання: комунікацію та обмін інформацією. Застосування веб-квесту в освітньому процесі дозволяє опанувати тему з різних сторін, адже використання ресурсів Інтернету надає безліч пізнавальних можливостей та робить процес навчання сучасної молоді більш вмотивованим і цікавим.

#### Список використаних джерел:

1. Квест. Матеріал вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82\\_\(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F)) (дата звернення: 05.06.2022).

2. Дьячкова Я.О. Практичне використання веб-квесту як засобу формування у майбутніх правознавців професійно спрямованої англомовної компетентності в говорінні. ISSN Online: 2312-5829. Освітологічний дискурс. Київ, 2014. № 3 (7). С. 56-67.

2. Новик І.М. Використання web-квестів у професійній підготовці майбутніх учителів початкової школи до діагностичного супроводу розвитку пізнавальних інтересів учнів. Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди». URL: [https://web.archive.org/web/20220130184002/https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6626/1/I\\_Novuk\\_TVKPPMURKDD\\_VOUKIEOP\\_2014.pdf](https://web.archive.org/web/20220130184002/https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6626/1/I_Novuk_TVKPPMURKDD_VOUKIEOP_2014.pdf) (дата звернення 07.08.2022).

3. Сипченко О.М., Чернякова О.В., Гарань Н.С., Гончарова Н.В. Веб-квест технології у професійній підготовці майбутніх фахівців. Гуманізація навчально-виховного процесу: зб. наук. праць ДДПУ. Дніпро. 2021. № 1 (100). С. 25-34.

4. Сокол І.М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Запоріжжя, 2016. 283 с.