

УДК 378.147.091.33-027.22+343.9:342.5

Максим ГНЕТНЄВ

кандидат юридичних наук, доцент, професор кафедри спеціальних дисциплін, Національна академія Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького, м. Хмельницький, Україна

ORCID ID 0000-0003-3050-5328

m.k.gnetnev@gmail.com

Сергій БАСАЛИК

кандидат юридичних наук, доцент кафедри спеціальних дисциплін Національна академія Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького, м. Хмельницький, Україна

ORCID ID 0000-0002-4060-8673

sergiobuldik@gmail.com

**ОСВІТНІ КВЕСТИ НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ
ІЗ ДИСЦИПЛІН
ОПЕРАТИВНО-РОЗШУКОВОГО ПРОФІЛЮ**

У статті проілюстровано основні тези щодо місця та ролі освітніх квестів на практичних заняттях із дисциплін оперативно-розшукового профілю на прикладі діяльності кафедри спеціальних дисциплін Національної академії Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького. Авторами ставиться питання про пізнавальну парадигму сучасних здобувачів вищої освіти, її відмінності від тієї пізнавальної парадигми, у межах якої вчилися їхні викладачі, про перспективи викладацьких підходів у сучасній викладацькій діяльності.

Співавтори дають огляд найбільш типовим дефініціям понять «квест» і «квест-технологія», розглядають організаційну природу цієї освітньої технології та її використання як форми навчання. Розглянуто класичний квест, вебквест, комплексний квест – як результат поєднання можливостей класичного квесту та вебквесту. Виділено основні ознаки квесту.

Проаналізовано змістовно-сміслове наповнення та компонентний склад освітнього квесту на основі ключових компонентів у їхній організаційній структурі. Наведено приклади додаткового урізноманітнення освітнього процесу для курсантів під час вивчення специфічних дисциплін оперативного-розшукового профілю, які викладаються кафедрою, шляхом використання різних ресурсів, зокрема локацій для проведення занять: як на території Національної академії (навчальні аудиторії, бібліотека, спеціалізовані класи, клуб, майстерні, зона парковки тощо), так і за її межами (ресурси польового навчального центру, а також міста Хмельницького (соціальні та культурні об'єкти, архітектурне середовище, поєднання ресурсів велелюдних і малолюдних місць)).

Наведено приклади навчальних дисциплін, під час викладання яких кафедра застосовує технологію освітніх квестів. Окреслено перспективи використання можливостей освітніх квестів під час викладання в Національній академії Державної прикордонної служби України, у тому числі шляхом їхньої подальшої трансформації в міждисциплінарні крос-челенджі. Зроблено відповідні висновки та викладено рекомендації щодо створення квестів із використанням відповідних інформаційних платформ.

Ключові слова: освітній квест; квест-технологія; практичне заняття; звичайний (класичний) квест; вебквест; оперативного-розшукова діяльність.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Упевнені, що багато хто з нас хоча б раз задавався одним або кількома з таких питань:

чому курсанти (студенти) такі слабкі в навчанні?

чому з кожним набором вони гірші й гірші?

чому вони зазвичай читають лекції, ігноруючи навчальну та наукову літературу, та майже ніколи не беручи художні книжки в бібліотеці?

чому вони завжди «в телефонах», «інстаграмах», «тік-токах» тощо?

Дуже часто у викладацькій роботі ми підсвідомо наслідуємо своїх власних викладачів, використовуємо їхні окремі прийоми, намагаємося дорости до їхнього рівня та перевершити його. І це, мабуть, нормально.

Разом із тим, слід об'єктивно оцінити ту парадигму, у якій ми навчалися, і яка є ближчою та більш зрозумілою для нас самих.

А це, на наш погляд, – парадигма, яку умовно можна назвати «накопичення інформації». Нас учили вчитися та запам'ятовувати, після чого – закріплювати знання та застосовувати їх на практиці.

Це ґрунтовна схема, яку відображено в логіці побудови занять і в Національній академії: лекція – ознайомлюємося; семінар – поглиблюємо; практичне заняття – відпрацьовуємо та закріплюємо на практиці.

Це класна, зрозуміла та ефективна схема. Проте вона вкрай ефективна в умовах «монополії на знання» або «монополії на інформацію». Схематично це виглядає так: викладач (він же вчений або дослідник) створив якесь знання (інформацію, результати аналізу, зробив винахід тощо) – він є креатором знання. Потім він відображає узагальнене викладення новоствореного знання в лекції або підручнику та викладає його здобувачам освіти. Раніше цей доробок був монополією самого автора та університету, у якому він працював, і до нього мало доступ не так вже й багато студентів. Потім доступ до знань поліпшувався через збільшення накладів друкованої продукції та її розповсюдження. Утім, навіть цього часом було недостатньо. Наприклад, під час нашого навчання окремих підручників у бібліотеці не вистачало й ми «зкидувалися» грошима та купували такі книжки собі на взвод або на навчальний курс. Зважаючи на ціну та складність логістики підбору та доставки (бо більшість із цих книжок можна було купити в Києві або Харкові), зазвичай це був один примірник підручника на навчальний взвод.

На теперішній час, завдяки революційному розвитку інформаційних технологій взагалі та майже безперешкодному доступу до швидкісного інтернету зокрема, монополія на інформацію, а відтак і монополія на знання сильно нівелюється. Для того, щоб бути ефективним користувачем знання, не обов'язково бути носієм усього обсягу такого знання. Достатньо мати в голові невеличкий ключовий фрагмент, за допомогою якого можна знайти інформацію необхідного обсягу. Це схоже на принципи роботи файлів «cookie», які спрощують взаємодію користувача з вебсайтом.

Ураховуючи наведене, пригадаємо, що 3G-інтернет почав з'являтися в Україні в 2007 році, але справжньої масовості та доступності він став набувати з 2015 року. Тобто, першокурсник, який приходить до нас після школи, маючи зараз вік 17 років, із десятирічного віку жив, здебільшого, не в парадигмі «накопичення інформації», а в парадигмі «доступу до інформації за потребою».

Перед нами навіть не покоління Фейсбуку. Наш курсант – як мінімум є представником покоління Інстаграму, а першокурсник – навіть, не Інстаграму, а Тік-Току. Він геймить в онлайн-ігри, приміряє на себе різні ролі в цих іграх, він разом зі своїм смартфоном пройшов через доповнену реальність (багато хто з них п'ять-шість років тому ловив покемонів через застосунок «Pokemon Go»), а головне – наш курсант вміє відшукувати інформацію, він розуміє адаптивні алгоритми роботи соцмереж і він сам спроможний адаптувати свої пошукові запити під ці алгоритми.

І ми, скоріш за все, цього не змінимо. Ми вважаємо, що, по-перше, ми не загонимо молоде покоління в нашу парадигму «накопичення інформації», а по-друге, чи варто це робити та ламати його? Тому, щоб наш освітній процес не перетворився на те, що зображено на одній відомій карикатурі 2002 року, де вчитель-свічка розповідає про лампу розжарювання учням-комп'ютерам, нам треба під ці реалії адаптуватися, формуючи компромісні підходи, оскільки нехтування необхідністю «накопичення інформації» в голові курсанта на користь «доступу до інформації за потребою» – тупикова та вкрай шкідлива практика. І нам та нашим колегам із кафедри спеціальних дисциплін

сформувати такий компроміс допомагає застосування в роботі освітніх квестів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Науковим розвідкам у царині освітніх квестів присвятили свої роботи різні фахівці. Серед них і ті, що вивчали використання цього методу навчання в школі (А. Ошур, С. Собержанська [1], О. Кононова [2], К. Журба, І. Шкільна [3] та інші), професійному навчанні (Р. Гуревич, М. Кадемія [4], В. Кулішов [5]), а також у вищій школі (Т. Бондаренко [6], А. Вітченко, Н. Кононец [7], Т. Платонова [8], Н. Олійник, К. Дяченко [9], Л. Савченко [10] та інші). Проте, на додачу до дослідницького доробку вказаних авторів хотілося б проілюструвати окремі ключові моменти використання освітніх квестів у специфічних дисциплінах, більшість із яких викладаються з суворим дотриманням вимог секретності.

Метою статті є ілюстрація можливостей освітніх квестів у набутті практичних навичок із дисциплін оперативного-розшукового профілю.

2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. «Квест-технологія»: дефініювання поняття та організаційна природа

Як і будь-яка дефініція, визначення поняття «квест-технологія» або скорочено «квест» повинно допомогти відмежувати його від суміжних понять.

Наведемо кілька типових визначень:

одна з нетривіальних інтерактивних форм навчання;

набір проблемних завдань із елементами рольових ігор із певною сюжетною лінією;

система проблемних завдань із елементами рольової гри, для виконання якої використовуються різноманітні ресурси;

освітня технологія, спрямована на виконання певного проблемного завдання, яке реалізує виховні та освітні цілі, із елементами сюжету, рольової гри, які пов'язані з пошуком місць, об'єктів, людей інформації. При цьому для досягнення мети можуть використовуватися ресурси території, у межах якої відбувається переміщення, а також інформаційні ресурси;

проблема, яка реалізує освітні задачі, що відрізняється від навчальної проблеми елементами сюжету, рольової гри, пов'язана з пошуком та виявленням місць, об'єктів, людей, інформації, для розв'язання якої використовуються ресурси якоїсь території або інформаційні ресурси.

Не вдаючись у теоретичні нетрі, зазначимо, що в освітній діяльності найбільшого розповсюдження набули два типи квестів: звичайний (на сьогодні його цілком можна назвати класичним) і вебквест.

Класичний квест прекрасно відомий тим, хто працює в царині прикордонної, військової та юридичної освіти. Для військових – це різноманітні командно-штабні навчання, тактичні ігри; для юристів – тактичні та методичні прийоми в царині криміналістики та судової медицини; для прикордонників – як командно-штабні заняття, так і окремі практичні заняття з більшості специфічних прикордонних дисциплін, починаючи від слідознавства й закінчуючи дисциплінами оперативно-розшукового спрямування, серед яких тактика оперативно-розшукової діяльності, оперативне документування, окремі теми з інших дисциплін, які присвячені відпрацюванню практичних навичок роботи з базами даних і відкритими джерелами оперативно-значущої інформації.

Якщо класичні квести відомі нам доволі давно, то вебквести показали потужну динаміку свого розвитку, починаючи з весни 2020 року, коли через глобальний локдаун абсолютна більшість закладів освіти почала масово освоювати дистанційні методи навчання.

Вебквест по своїй суті – це сценарій проблемного завдання, для виконання якого використовуються ресурси та можливості Інтернету. Йому, так само, як і квесту класичному, притаманні елементи рольової гри, сценарію, можливості регулювання рівня складності та індивідуалізації завдань, але все це актуалізується та доноситься до тих, хто навчається, через всесвітню мережу.

У разі поєднання можливостей класичного квесту та вебквесту, що демонструє високу ефективність, ми ведемо мову про комплексний квест.

Отже, виділимо основні ознаки квесту:

- 1) проблемне нелінійне завдання;

- 2) навчальна задача;
- 3) загальний сценарій заходу;
- 4) сюжетна лінія з можливими відгалуженнями;
- 5) використання підручних ресурсів (територія, людське оточення, транспорт, електронно-обчислювальні машини та інформаційні ресурси тощо);
- 6) або окремі елементи рольової гри, або груповий чи тотальний розподіл ролей учасників, включаючи викладача;
- 7) обов'язкові пошукові завдання.

Підводячи підсумок нашому першому питанню, маємо відзначити, що квести – це не прості практикуми або практичні завдання. Це організаційна форма проведення заняття, а в ряді випадків – і організація цілої навчальної дисципліни, яка має свої специфічні елементи, які дозволяють виокремити її в масиві методичних підходів організації освітнього процесу.

2.2. Змістовно-смісловне наповнення та компонентний склад освітнього квесту

Ключовими компонентами в організаційній структурі освітньої квест-технології є:

проблемно-пошукове (майже оперативно-розшукове) завдання, набір або система завдань; та

певні ресурси (територіальні, людські, інфраструктурні, інформаційні тощо), необхідні для його виконання.

Сюжетна лінія й елементи рольової гри (розподілу ролей) частіше розглядаються як допоміжні компоненти, які сприяють підвищенню пізнавального інтересу та мотивації учасників освітнього квесту, роблять його нетривіальним і цікавим, що дозволяє курсантам відчувати зміну освітньої обстановки, із зацікавленістю чекати такого заняття.

Що стосується наших курсантів, то для них додаткове урізноманітнення створюють локації проведення освітніх квестів поза межами академії – на польовому навчальному центрі або, як, наприклад, із дисципліною «Оперативне документування», у різних районах міста.

Основний обсяг професійної компетенції засвоюється нашими здобувачами освіти в освітній діяльності, яка організовується ауди-

торно: лекції, семінарські та практичні заняття, а також – під час самотійної та індивідуальної роботи.

Квест-технологія під час аудиторної організації освітнього процесу виступає по суті формою проведення занять із певних дисциплін і може представляти собою або короткострокові квести, або вебквести.

У першому випадку ресурсами виступають:

наукова та методична література;

джерела інформації на електронних носіях;

територія Національної академії (навчальні аудиторії, бібліотека, спеціалізовані класи, клуб, майстерні, зона парковки тощо);

ресурси польового-навчального центру;

ресурси міста Хмельницького (соціальні та культурні об'єкти, архітектурне середовище).

Наприклад, кафедру спеціальних дисциплін для вирішення навчальних завдань і відпрацювання специфічних практичних навичок до епідемії коронавірусу широко використовувалися специфічні архітектурно-будівельні рішення містечка обласної лікарні, торгово-розважальних центрів у час-пік, коли вони були перевантажені відвідувачами. Наразі більш широко використовуються ресурси відкритої місцевості – паркових зон (зокрема, парку Чекмана та дендропарку) та спальних районів міста, які, на відміну від центральних районів, у дообідній період часу є малолюдними.

У випадку використання викладачами вебквестів, застосовуються виключно ресурси Інтернет-простору – віртуальне освітнє середовище, віртуальні бібліотеки, освітні портали, інформаційні контенті, блоги, форуми, бази даних нормативно-правових актів, а в ряді випадків, обґрунтованих необхідністю, доцільно використовувати можливості соціальних мереж або телеграм-каналів.

Зрозуміло, що в разі проведення заняття в формі змішаного квесту вищевказані ресурси використовуються комплексно.

Заняття-квести можуть мати тематичний або узагальнювальний характер. Перший вид квесту присвячено пошуку та аналізу інформації з окремої теми навчальної дисципліни, що дозволяє вводити в його структуру сюжетну лінію та різні ролі. Сюжет сприяє глибшому

зануренню в запропоновану ситуацію, а прийняття курсантами або слухачами ролей сприяє розвитку соціально-особистісних та професійних компетенцій.

Наприклад, нами з числа курсантів призначається група, яка під кураторством викладача розробляє загальний план проведення навчальної оперативної комбінації, а потім керівник цієї групи з числа курсантів визначає низові завдання іншим курсантам, яких він залучатиме до практичного втілення розробленої комбінації, розподіляє їхні ролі, контролює виконання та ступінь досягнення поставленої мети. На наступному етапі заняття викладач здійснює поетапний розбір виконаного завдання.

Квест узагальнювального характеру спрямований на систематизацію матеріалу за декілька тем чи, навіть, розділів окремої дисципліни (це – монодисциплінарний квест).

Крім того, узагальнювальний квест може бути міждисциплінарним, орієнтованим на закріплення та творче переопрацювання матеріалу, отриманого у процесі освоєння суміжних дисциплін (наприклад, «Прикордонний контроль» і «Тактика оперативно-розшукової діяльності»; «Кримінальне право» та «Протидія організованій злочинності на державному кордоні» тощо). Квест-технологія дозволяє організовувати групове або індивідуальне виконання завдань, а також обирати тривалість її застосування (короткострокові та довгострокові квести).

Важливим дидактичним ресурсом є закладена в квестах можливість варіювання рівня складності завдань та ступеня самостійності здобувачів освіти у процесі їх виконання (від чітко заданого викладачем алгоритму виконання завдань та критеріїв оцінювання до самостійної розробки цих компонентів тими, хто навчається). Ця можливість сприяє розширенню кількості академічних, соціально-особистісних та професійних компетенцій.

Освітній квест є ефективною формою організації також і позааудиторної навчальної діяльності – самостійної роботи курсантів, яка сприяє формуванню в них високого рівня ініціативності та самостійності.

Беручи до уваги те, що наші курсанти майже половину свого життя занурені в інформаційне середовище, інтернет-ресурси представляють для них найбільш привабливе джерело інформації. Разом із тим, їхнє стихійне застосування в освітніх цілях пов'язане з ризиками, серед яких:

- недостовірна інформація;
 - недостатній рівень структурування інформації;
 - некоректна форма відображення інформації.
- Уникнути таких проблем дозволяє вебквест.

Курсанти отримують серію завдань проблемно-пошукового характеру, перелік ресурсів (які заздалегідь підібрані та перевірені викладачем на предмет їхньої науковості, достовірності тощо), форму звіту та обирають роль чи позицію, яку потрібно захистити.

Завдяки формату квесту самостійна діяльність здобувача вищої освіти контролюється за допомогою наданих завдань та ресурсів, викладач виступає в ролі консультанта.

Підсумовуючи дане питання, маємо зазначити, що варіативні можливості під час конструювання квестів викладачами допомагають реалізувати різноманітні цілі та освітні завдання, а також визначають достатньо перспективні напрями подальшого використання в діяльності Національної академії, про які ми скажемо трохи згодом.

2.3. Приклади квестових завдань у дисциплінах оперативно-розшукового профілю

Наразі кафедра спеціальних дисциплін застосовує технологію освітніх квестів у двох основних дисциплінах.

Це дисципліна «Оперативне документування» для курсантів; курси підвищення кваліфікації «Оперативне документування» для офіцерів оперативно-розшукових підрозділів Держприкордонслужби; окремі практичні заняття з дисципліни «Протидія організованим злочинності на державному кордоні» для курсантів.

При цьому ми керуємося таким типовим алгоритмом:

- теоретична підготовка;
- робота за схемами, малювання схем викладачем і, під його керівництвом, курсантами або слухачами;

визначення об'єкта з різними характеристиками;
практична складова в місті, яка включає виявлення або підхоплення об'єкта, його супровід, фіксація зв'язків, контактів, місць, а також інших складових відповідно до специфіки тактичних прийомів оперативного документування;

обов'язковий розбір результатів заняття в аудиторії.

2.4. Перспективи використання можливостей освітніх квестів під час викладання в НАДПСУ

Щодо курсантів узагалі. Наявність у квест-технології проблемно-пошукових та проектних завдань як інваріантного структурного компонента прямо вказує на можливість її використання у науково-дослідній роботі курсантів. Сильними сторонами у цьому випадку є чіткий алгоритм виконання дослідницьких завдань, суворо задані викладачем ресурси та зазначені критерії оцінки виконаної роботи.

Так, квест-технологія дозволяє організувати роботу з науково-методичною літературою (складання списку літератури на задану дослідницьку тему, анотування та реферування літературних джерел тощо).

Проектні завдання квесту можуть бути присвячені розробці та реалізації програми дослідження, що сприяє вдосконаленню дослідницьких умінь магістрів і ад'юнктів.

Про другий факультет. У практичній підготовці курсантів, які отримують професії, пов'язані з міжособистісною взаємодією, квест-технологія використовується у формі методичної розробки, яка потім апробується на практиці. Наприклад, майбутні командири або керівники самостійно розробляють та проводять виховні або навчальні квести з військовослужбовцями.

Щодо профорієнтації. Квест-технологія є також ефективною формою профорієнтаційної роботи у рамках проведення Дня відкритих дверей у Національній академії. Її застосування із залученням курсантів, особливо молодших курсів, дозволяє уникнути певного напруження під час міжособистісної взаємодії між потенційним абітурієнтом – молоддю людиною (часто старшокласником), яка попала в незнайоме середовище, та дорослим військовослужбовцем. Групова взаємодія сприяє розвитку комунікативних компетенцій учасників квесту.

Ситуація «рівний навчає рівного» створює умови для неформальної атмосфери та забезпечує доступність інформації, розвиток лідерських якостей, креативності та професійної спрямованості всіх учасників квесту. Курсанти набувають досвіду проектної діяльності, роботи в команді та відповідальності за доручену ділянку діяльності.

Крім цього, кафедрою вбачається перспективним трансформування окремих елементів освітніх квестів у міждисциплінарні крос-челенджі як творчо орієнтовані пошукові ігри-дослідження з демократичним способом комунікації. Наразі такі крос-челенджі (але, здебільшого, монодисциплінарні) проводяться нами зі здобувачами другого (магістерського) рівня вищої освіти. При цьому ми застосовуємо прийоми, притаманні для гри в парламентські дебати.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Резюмуючи вищевикладене, вважаємо за необхідне наголосити на необхідності активізації медійного супроводу освітніх квестів для їхньої популяризації як серед викладацького складу академії, так і для обміну досвідом з іншими закладами освіти. Крім цього, до недавнього часу існувала певна проблематика, пов'язана з обмеженням користування смартфонами як курсантами, так і викладачами, що обмежувало застосування вебквестів. Наразі ці труднощі подолано.

Також треба наголосити, що створення квесту – це доволі складна творча діяльність і не в кожного є схильність до цього. Так, наприклад, у одного зі співавторів цієї статті є жага до квестування, але не вистачає таланту та творчих ідей. Подолати ці бар'єри йому допомагають можливості спеціальних платформ (наприклад, такого порталу як «Мій квест»), які надають доступ як до готових квестів, так і до спеціальних конструкторів, що дає інструментарій для створення власної оболонки або забезпечує можливість здійснювати власне наповнення готових оболонок.

Що стосується **перспектив подальших досліджень** у заявленій царині, то на цьому етапі ми вбачаємо два основних напрями. Перший із них стосується вивчення освітніх можливостей згаданих вище крос-челенджів і їхньої адаптації для викладання в межах дисциплін

прикордонного профілю. А другий – обґрунтування та первісне теоретичне опрацювання можливої побудови цілої навчальної дисципліни у вигляді наскрізного комплексного квесту. І якщо щодо проведення практичних, групових і, навіть, семінарських занять особливих складнощів не вбачається, то гармонійне включення до цієї системи лекційних занять потребуватиме додаткових теоретичних викладок у межах окремих досліджень.

Список використаних джерел

1. Ошур А., Собержанська С. Впровадження технологій веб-квест в освітній процес. URL: <http://epkznu.com/wp-content/uploads/2015/09/Собержанська-С.-Ошур-А.-тези.pdf> (дата звернення: 18.01.2023).
2. Кононова О. В. Формування мотиваційної спрямованості молодшого школяра до вивчення математики засобами Web-квестів : кваліфікаційна робота. Кривий Ріг, 2022. 83 с. URL: <http://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/6851> (дата звернення: 18.01.2023).
3. Журба К., Шкільна І. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків. *Рідна школа*. 2017. Вип. 11. С. 44–51.
4. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю. Веб-квест як інноваційна технологія навчання у вищій і середній школі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Серія: педагогічні науки. Луганськ : ЛНУ ім. Т. Шевченка, 2011. Ч. 1. Вип. 21(232). С. 36–45.
5. Кулішов В. С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти : навчально-методичний посібник. Біла Церква : БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
6. Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Серія: педагогічні науки. 2013. Вип. 13(2). С. 224–230.
7. Кононець Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання. *Педагогічні науки*. 2012. Вип. 54. С. 76–80.
8. Вітченко А. Ю., Платонова Т. О. Використання веб-квест технології на семінарських заняттях з лінгвокраїнознавства у закладах вищої освіти. *Педагогічні науки*. 2021. Вип. 150. С. 57–65.

9. Олійник Н. Ю., Дяченко К. С. Методичні аспекти використання Web-квестів у процесі навчання майбутніх фінансистів. *Технологический аудит и резервы производства*. 2013. Вип. 5–3. С. 12–16.

10. Савченко Л. Використання веб-квест технологій у вищій школі при підготовці майбутніх фахівців. *Педагогіка вищої та середньої школи*. 2017. Вип. 1(50). С. 67–74.

Hnietniev M., Basalyk S. EDUCATIONAL QUESTS AT PRACTICAL CLASSES OF THE OPERATIVE-RESEARCH ACTIVITY DISCIPLINES

The article illustrates the main theses regarding the place and role of educational quests in practical classes in operational-investigative profile disciplines using the example of the department of special disciplines of the National Academy of the State Border Service of Ukraine named after Bohdan Khmelnytskyi. The authors raise the question about the cognitive paradigm of modern higher education students, its differences from the cognitive paradigm within which their teachers studied, about the prospects of teaching approaches in modern teaching activities.

The co-authors provide an overview of the most typical definitions of the terms “quest” and “quest-technology”, consider the organizational nature of this educational technology and its use as a form of learning. Considered a classic quest, a web quest, a complex quest – as a result of combining the possibilities of a classic quest and a web quest. The main features of the quest are highlighted.

The content and semantic content and component composition of the educational quest were analyzed on the basis of key components in their organizational structure. Examples of additional diversification of the educational process for cadets during the study of specific disciplines of the operational and investigative profile, which are taught by the department, are given by using various resources, including locations for conducting classes: as in the territory of the National Academy (educational classrooms, library, specialized classes, club, workshops, parking area, etc.), and beyond (resources of the field training center, as well as the city of Khmelnytskyi (social and cultural objects, architectural environment, combination of resources of crowded and sparsely populated places).

Examples of educational disciplines, during the teaching of which the department uses the technology of educational quests, are given. The prospects for using the possibilities of educational quests during teach-

ing at the National Academy of the State Border Service of Ukraine are outlined, including through their further transformation into interdisciplinary cross-challenges. Relevant conclusions were drawn and recommendations were made for creating quests using relevant information platforms.

Key words: educational quest; quest technology; practice session; normal (classic) quest; web quest; operative-research activity.

References

1. Oshur A., Soberzhanska S. (2015). *Vprovadzhenia tekhnologii veb-kvest v osvittii protses*. [Implementation of web quest technologies in the educational process]. URL: <http://epkznu.com/wp-content/uploads/2015/09/Собержанська-С.-Ошур-А.-тези.pdf>. [in Ukrainian]
2. Kononova O. V. (2022). *Formuvannia motyvatsiinoi spriamovanosti molodshoho shkoliara do vyvchennia matematyky zasobamy veb-kvestiv* [Formation of the motivational orientation of junior high school students to study mathematics by means of Web-quests] : kvalifikatsiina robota. Kryvyi Rih, 2022. 83 s. URL: <http://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/6851>. [in Ukrainian]
3. Zhurba K., Shkilna I. (2017). *Kvest yak zasib formuvannia natsionalno-kulturnoi identychnosti pidlitkiv* [The quest as a means of forming the national and cultural identity of teenagers]. *Ridna shkola* [Native school]. 2017. Vol. 11. P. 44–51. [in Ukrainian]
4. Hurevych R. S., Kademiia M. Yu. (2011). *Veb-kvest yak innovatsiina tekhnolohiia navchannia u vyshchii i serednii shkoli* [Web quest as an innovative learning technology in higher and secondary schools]. *Visnyk Luhanskoho natsionalnogo universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Serii: pedahohichni nauky* [Bulletin of Taras Shevchenko Luhansk National University. Series: pedagogical sciences]. Luhansk : LNU im. T. Shevchenka, 2011. Ch. 1. Vol. 21(232). P. 36–45. [in Ukrainian]
5. Kulishov V. S. (2018). *Zastosuvannia kvest-tekhnologii u profesiino-teoretychnii pidhotovtsi uchniv zakladiv profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity* [The application of quest technology in the professional and theoretical training of students of professional (vocational and technical) education institutions] : navchalno-metodychnyi posibnyk. Bila Tserkva : BINPO UMO NAPN Ukrainy, 2018. 86 p. [in Ukrainian]

6. Bondarenko T. M. *Veb-kvest tekhnolohiia yak zasib aktyvizatsii samostiinoi diialnosti maibutnikh vchyteliv pochatkovykh klasiv* [Web quest technology as a means of activating the independent activity of future primary school teachers]. *Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Seriia: pedahohichni nauky* [Bulletin of Taras Shevchenko Luhansk National University. Series: pedagogical sciences]. 2013. Vol. 13(2). P. 224–230. [in Ukrainian]
7. Kononets N. V. *Pedahohichni innovatsii vyshchoi shkoly : resursno-orientovane navchannia* [Pedagogical innovations of higher education: resource-oriented learning]. *Pedahohichni nauky* [Pedagogical sciences]. 2012. Vol. 54. P. 76–80. [in Ukrainian]
8. Vitchenko A. Yu., Platonova T. O. *Vykorystannia veb-kvest tekhnolohii na seminar skykh zaniattiakh z lnhvokrainoznavstva u zakladakh vyshchoi osvity* [The use of web quest technology in seminar classes on linguistic and regional studies in institutions of higher education]. *Pedahohichni nauky* [Pedagogical sciences]. 2021. Vol. 150. P. 57–65. [in Ukrainian]
9. Oliinyk N. Yu., Diachenko K. S. *Metodychni aspekty vykorystannia Web-kvestiv u protsesi navchannia maibutnikh finansystiv* [Methodical aspects of using Web-quests in the process of training future financiers]. *Tekhnolohycheskyi audit i rezervy proizvodstva* [Technological audit and production reserves]. 2013. Vol. 5–3. P. 12–16. [in Ukrainian]
10. Savchenko L. *Vykorystannia veb-kvest tekhnolohii u vyshchii shkoli pry pidhotovtsi maibutnikh fakhivtsiv* [The use of web quest technologies in higher education in the training of future specialists]. *Pedahohika vyshchoi ta serednoi shkoly* [Higher and secondary school pedagogy]. 2017. Vol. 1 (50). P. 67–74. [in Ukrainian]