

*Сушков О. О., доцент кафедри спеціальної підготовки
Інститут кримінально-виконавчої служби (м. Київ)
Пиріг С. В., старший викладач СК11 ННППКК СБ України
Національної академії Служби безпеки України (м. Київ)*

СУТНІСТЬ, ВИДИ ТА СТРУКТУРА ОСВІТНЬОГО КВЕСТУ ЯК НОВОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Розкривається сутність, види та структура освітнього квесту, обґрунтовано його застосування в навчальному процесі вищого навчального закладу, наведені приклади різних типів квестів, а також приклад створення квестів для проведення практичних занять зі спеціальних дисциплін.

Ключові слова: квест, освітній квест, педагогічна технологія.

Раскрывается сущность, виды и структура образовательного квеста, обоснованно его применение в учебном процессе высшего учебного заведения, приведены примеры разных типов квестов, а также пример образования квестов для проведения практических занятий из специальных дисциплин.

Ключевые слова: квест, образовательный квест, педагогическая технология.

Постановка задачі у загальному вигляді. Сьогодні Інтернет-технології займають важливе й особливе місце практично у всіх галузях людської діяльності. Не є виключенням і життя сучасних курсантів і студентів, які не уявляють його без соціальних мереж, соціальних медіа сховищ, он-лайн ігор тощо. Розуміння науково-педагогічним працівником вищого навчального закладу цього факту вимагає від нього розробки нових технологій навчання, зокрема таких, які пов'язані з інтересами курсантів, стимулюють розвиток їх творчих здібностей.

Не менш важливим у навчальному процесі є організація роботи курсантів і студентів з метою розвитку в них умінь: опрацьовувати нову інформацію, здійснювати її пошук, перетворювати її з одного виду в інший. Розвиток цих умінь дозволяє у майбутньому курсанту і студенту отримувати самостійно неперервну освіту впродовж всього життя, задовольняти свої пізнавальні інтереси, розвивати творчий потенціал та професійні навички.

Популярна комп'ютерна технологія «web-квест» набуває поширення в освітньому просторі.

Аналіз літератури з проблеми дослідження [1, 2, 3] дозволив встановити, що квест як нова технологія навчання був розроблений у 1998 році у Японії. Лише з 2004 року квести повільно почали заповнювати пострадянські держави.

Мета статті. Розкрити сутність, види та структуру освітнього квесту, навести приклади застосування квестів в навчальному процесі вищого навчального закладу серед курсантів і студентів.

Викладення основного матеріалу.

Квест (з англ. *quest*- «пошук, предметний пошук, пошук пригод, виконання лицарської обітниці»). У грецькій міфології та літературі слово «квест» дослівно означало певний спосіб створення сюжету – мандрівка головного героя до кінцевої мети, зустрічаючи на шляху різні складнощі і завдання (наприклад, легенда про дванадцять подвигів Геракла). Як правило, під час цього поневіряння персонажу доводиться виконувати інші завдання і зустрічати різних персонажів, які допомагають або навпаки заважають виконанню завдань. Стимули для виконання квесту можуть бути різними: з особистої вигоди; визначення умов (коли для виконання одного квесту потрібно виконати кілька другорядних); рішення деяких квестів пов'язано з прийняттям вибору (добро і зло) [4]. Пізніше це поняття закріпилося у рольових іграх.

Квести поділяються на такі види:

1. Відкритого типу– на природі, в місті, околиці міста, всієї держави і навіть за її межами.

Від учасників потрібна швидка реакція, вміння орієнтування на місцевості, знати місцевість, а також витривалість і терпіння. Приймають участь від двох команд, в кожній команді мінімум 8 чоловік, максимум учасників в одній команді досягає 50-60 чол. За часом його виконання від двох годин – до двох тижнів (залежно від організатора і місця проведення):

Даний квест має таку структуру:

1. *Вступ*, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій, попередній план роботи.

2. *Центральне завдання*, яке зрозуміло, цікаве і відповідає віковим особливостям учасників.

3. *Список інформаційних ресурсів* (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео та аудіо носіях, у паперовому вигляді), необхідних для виконання завдання. Цей список має бути анотований.

4. *Опис процедури роботи*, яку необхідно виконати усім учасникам.

5. *Опис критеріїв та параметрів оцінки квесту*.

6. *Висновок*, де підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками під час роботи над квестом.

2. Настільні. Від учасників потрібна швидка реакція, психологічні знання. Кількість учасників обмежена умовами гри – від 4 до 20. Кожний з учасників вигадує і розвиває власну сюжетну лінію, не розкриваючи свої наміри.

3. Закритого типу. Від учасників потрібна швидка реакція, вміння орієнтуватися на місцевості та нестандартно мислити у вирішенні тих чи інших завдань, також витривалість і терпіння.

Команда із 2 – 4 осіб зачинається у кімнаті і за допомогою допоміжних засобів повинна у відведений час вибратися з кімнати (приміщення). Час обмежується відносно складності завдання – від 1 до 4 год.

Залучення курсантів до роботи з квестами на практичних заняттях, а також під час самостійної роботи дозволяє урізноманітнити навчальний процес, зробити його живим і цікавим.

Квест можна вважати новою педагогічною технологією. Під педагогічною технологією розуміють сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний набір і компонування форм, методів, способів, прийомів і засобів навчання, спрямованих на досягнення певних навчальних, розвивальних або виховних цілей.

Основним методом навчання кожного квесту є проблемно-розвивальне навчання, яке організовується на занятті шляхом створення проблемних ситуацій, що за видом інформаційно-пізнавальних суперечностей включає такі типи: усвідомлення курсантами і студентами недостатності попередніх знань для пояснення нового факту; зіткнення з необхідністю використання раніше засвоєних знань у нових практичних умовах; суперечність між теоретично-можливим шляхом вирішення завдання та практичною нездійсненністю обраного способу;

суперечністю між практично досягнутим результатом виконання навчального завдання і відсутністю знань для його теоретичного обґрунтування [5]. Ці типи проблемних ситуацій можуть створюватись безпосередньо викладачем на занятті або за допомогою вже готових або дещо змінених сценаріїв квесту, які містять матеріал суперечливого характеру, що не має однозначних шляхів вирішення.

Наведемо короткий опис квестів, а також їх сценарії, як одного з інноваційних способів організації роботи студентів (курсантів) у вищому навчальному закладі [6].

1. Військовий квест відкритого типу (реалізація спеціальної підготовки у реальному навчально-ігровому вигляді).

Сценарій, до якого входять наступні етапи:

- Курс молодого бійця (Одягання бойового одягу на час, стрільба, смуга перешкод, 30 хв);
- Пейнтбольний етап (3 сценарія гри, 40 хв);
- Канатна дорога (Паралельна і навісна через водойму, 40 хв);
- Лазертаг етап (гра в пейнтбол) (3 сценарія гри, 40 хв);
- Військова смуга (високий паркан, покришки, перешкода поповзом, тир, 30 хв);
- Орієнтування (Пошук сейфа і конверта з підказками, 20 хв);
- Інтелектуальний етап (Розгадка коду від сейфа, відкриття сейфа, 20 хв);
- Привал (Харчування, баня, відпочинок в альтанці);

Загальний час гри 4 – 5 годин.

2. Квест закритого типу.

Команду з 2-4 осіб закривають в одній з кімнат на годину. За цей час за допомогою предметів, які знаходяться в кімнаті (свої особисті речі, у тому числі телефони, залишаються зовні), використовуючи усю свою кмітливість і навички, потрібно знайти код від дверного замка і вибратися назовні.

Потрібно бути надто уважним, тому що кожна річ, яка знаходиться в кімнаті, може виявитися підказкою або розгадкою, може зберігати секретний шифр, код, приховувати ключ або чергову головоломку.

Короткий опис веб-квесту як одного з інноваційних способів організації самостійної роботи студентів (курсантів) у вищому навчальному закладі представлений у табл. 1. [7].

Короткий опис веб-квеста як одного з інноваційних способів організації самостійної роботи курсантів у вищому навчальному закладі (по О.О. Дробатенко) [7]

Розроблен	1995 год, Державним університетом Сан-Дієго, Берні Доджем і Томом Марчем.
Визначення веб-квеста	Веб-квест – спеціальним способом організований вид самостійно-дослідницької діяльності, в якому студенти виконують пошук інформації в інтернеті по зазначеним адресам.
Головні складові веб-квеста	1. Введення (задається основна ситуація веб-квеста, ставиться ціль і визначаються строки виконання). 2. Завдання, відповідає рівню розвитку і самостійності студентів. 3. Набір посилань на ресурси мережі Інтернет, необхідних для виконання завдання. 4. Опис процесу виконання роботи. 5. Пояснення по переробці отриманої інформації. 6. Завершення (аналіз проробленої роботи).
Термін виконання веб-квестів	- короткострокові (від 1 до 3 сеансів роботи в системі Інтернет); - довгострокові (від однієї тижня до місяця (максимум двох)).
Форми веб-квестів	- створення бази даних по проблемі; - створення мікросвіту, рух в якому виконується завдяки гіпер-посиланням; - створення інтерактивної ситуації; - створення документа, завдяки якій відбувається аналіз тих чи інших проблем і дає зробити вибір згоди чи ні з вибором авторів; - інтерв'ю on-line з віртуальним персонажем (відповіді і запитання розробляються студентами, глибоко пізнавши дану особистість) і т.д.

Отже, *квест* – це спеціально організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої курсантам (студентам) потрібно використовувати навички та уміння набутих до, а також під час навчання, вміло і ефективно їх використовувати. Вони створюються для того, щоб використовувати отриману інформацію в практичних цілях і для розвитку навичок критичного мислення, аналізу, синтезу та оцінки інформації. Квест являє собою спеціальним чином організовану ігрову площадку. Квести можуть бути короткостроковими (простими) і довгостроковими (важкими).

Завдання по створенню сценаріїв [8, 9]:
розміщення виконаних сценаріїв на сайті;

публікація бібліографії з теми;
створення тематичних веб-сторінок індивідуально і в міні-групах;
публікація курсових і кваліфікаційних робіт курсантів (студентів, учнів) на сайті;
публікація методичних розробок;
створення банку даних про методичні знахідки, банку ігор та вправ та ін.;

створення спеціалізованих груп у соціальних мережах (Facebook, VK, Twitterта ін.).
Розглянемо один із елементів створення квестів для проведення практичних занять зі спеціальних дисциплін. Курсантам було запропоновано наступні квести:

№	Дослідити тему:	Інтернет-ресурс
1.	Гайна Граала Вийти з кімнати за годину	http://www.qimnata.com
2.	Шпiон вийди вон!!! (ви шпiон якому прийдесться втiкти з пастки)	http://www.quests.com.ua
3.	Полування на чупакабру (ви мисливець якому потрібно знайти і знищити чупакабру)	http://www.qimnata.com
4.	Живим чи мертвим (потрібно спасти невинного від довічного позбавлення волі)	http://www.quests.com.ua
5.	Чайнатаун (знайти вихід із-за закаулків Чайнатауна)	http://www.qimnata.com

За результатами роботи кожен з курсантів проводить аналіз своїх вмінь та застосування їх на практиці, аналіз своїх помилок та недоліків

відносно фізичних, психологічних навичок. Під час організації самостійної роботи курсантів і студентів можна використовувати

Питання психології

можливості телекомунікаційних мереж з метою розширення знань про квести, а також більше потрібно спецпідготовки для кращого застосування на практиці своїх вмінь та навичок.

Висновок. Сьогодні у навчальному процесі вищих навчальних закладів де-факто є реальні передумови соціально-

особистісного, дидактико-методичного та технологічного характеру для активного використання квест-технологій в освітньому процесі з метою залучення курсантів, студентів до творчості у процесі навчання, що створює умови для розвитку евристичного мислення у процесі отримання вищої освіти.

Список літератури

1. Лиддл Гарт Стратегія непрямих дій. – М.: ИЛ, 1957.
2. Вахрушева Т. Ю. Теоретичні основи інтерактивної технології навчання [Текст] / Т. Ю. Вахрушева // Нові технології навчання : наук.-метод. зб. / гол. ред. В. О. Зайчук. – К., 2006. – Вип. 44. – С. 19 – 23.
3. Галиця І. Інтелектуально-конкурентні ігри як креативний механізм активізації педагогічного, наукового та інноваційного процесів [Текст] / І. Галиця, О. Галиця // Вища шк. – 2011. – № 1. – С. 104 – 107.
4. Бондаренко Ю. Нові інформаційні технології навчання як засіб інтеграції сучасної освіти у Болонський процес [Текст] / Ю. Бондаренко // Гуманітарний вісник Переяслав-Хмельницького державного педагогічного університету імені Г. Сковороди / Переяслав-Хмельн. держ. пед. ун-т ім. Г. Сковороди. – Переяслав-Хмельницький, 2005. – Секція 1. – С. 58 – 67.
5. Багузіна Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: на примере студентов неязыкового вуза // Дис. канд. пед. наук. – М., 2011. – 238 с.
6. Квесты : Методические материалы. Информационные технологии в обучении языку. – 19 сентября 2006. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php#lit9>.
7. Дроботенко О. А. Исследование виртуальной реальности и Интернет-коммуникации в современной философии // матеріали міжнар. наук.- конф. “Людина – Світ – Культура”. – Київ, 2004. – С. 527 – 528.
8. Волкова О. В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии Веб-квестов: дис. ... канд. пед. наук. – Белгород, 2010. – 217 с.
9. Катержина С.Ф. Развитие познавательной самостоятельности студентов технического вуза при обучении математике с использованием Web-технологий: дис. ... канд. пед. наук. – Ярославль, 2010. – 174 с.

*Sushkov O., PhD, reader special training chair
Pirig S., senior teacher*

SUBJECT, TYPES AND STRUCTURE TRAINING QUEST AS NEW TEACHING TECHNOLOGY

This article keeps definitions, matters and structure of training quests, adapted to high school special disciplines. There are examples different types of quests cornering training special disciplines. Quest – “searching, objective searching, searching adventures, executives knight’s vow”. Due to Greek mythology “quest” is mean specific method for create plot - protagonist travelling to main gates, meeting on the road different difficulties and tests (for examples legend twelve’s Gerakl’s exploits about). Quest could account new pedagogical technology consists of new methods, forms, patterns to achieve new training, pastoral and developing aims. Main training methods for each quest is problem-developing training which conducts by creating problem situation several types. Military students should understand the lack of previous knowledge for clearing new facts, necessity using previous knowledge for new practice situation, inconsistency between theory and practice ways solving problems, inconsistency between reaching results and previous knowledge this problem about. So the quest method is “new shell” we could targeted training, pastoral and developing aims of teaching process in high military school.