

КВЕСТ: МЕТОД ЧИ ТЕХНОЛОГІЯ?

Сокол Ірина Миколаївна,

старший викладач кафедри інформатики й інформаційних технологій в освіті комунального закладу «Запорізький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти» Запорізької обласної ради, dominic28@yandex.ru.



Анотація. Швидкі темпи розвитку інформаційно-комунікаційних технологій і зміна системи освіти вимагають створення нових інноваційних технологій навчання. Такою технологією нині може бути квест. Але аналіз різних джерел показує, що квести описують як «технологію», «метод», «засіб», «форму» тощо. У даній статті наводяться докази того, що квест є технологією, під час реалізації якої використовуються різні методики.

Ключові слова: технологія, метод, квест, сайт, ігрова технологія.

Однією з нагальних проблем освітнього простору є урізноманітнення навчального процесу, активізації пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Це потребує впровадження новітніх форм, методів та технологій навчання. Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія, яка допомагає учню знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, розв'язувати поставлені завдання, розвивати пізнавальну діяльність і формувати ключову компетентність учня (згідно Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти, Постанова КабМіну України від 23 листопада 2011 р. №1392).

На думку багатьох учених (Биховський Я.С., Бовтенко М.А., Сисоєв П.В., Берні Додж, Том Марч та інші), під час застосування квест-технології учні проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дозволяє учням досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значимість.

Нині спеціалісти з упровадження квестів усе частіше використовують терміни «квест як технологія», «квест як метод проекту», «квест як засіб» та інші. Але, наразі велика кількість фахівців, які використовують ці терміни, не можуть достатньо чітко визначити різницю між цими поняттями. Найбільшої дискусії вимагають поняття «методика» і «технологія». Одні спеціалісти вважають, що технологія включає в себе методику, інші — навпаки, визначають методику, як більш широке поняття, треті вважають, що ці поняття дуже наближені один до одного.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Квест — пригодницька гра (синоніми: Квест (трансліт. англ. Quest — пошуки), Adventure (англ. — пригода)). У міфології й літературі поняття «квест» спочатку позначало один із способів побудови сюжету — подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, «Міф про 12 подвигів Геракла», де головному герою — Гераклу, необхідно виконати за велінням царя Еврістея дванадцять великих подвигів, для того щоб знайти велику славу, стати безсмертним й отримати вдячну пам'ять у віках. Або «Міф про Персея», де головному герою необхідно було виконувати важкі завдання від Полідекта, людини, яка приютила Персея та його матір.

Із сучасних літературних творів, прикладом квесту, можна назвати роман-епопею англійського письменника Дж. Р. Р. Толкієна «Володар пернів». Ще одним яскравим прикладом квесту є роман «Квест» Бориса Акуніна. Читачеві пропонується незвичайна можливість — розгадати разом із героєм одну з головних таємниць людства, для чого доведеться відпра-

витися в Радянський Союз тридцятих років, а звідти перенестися в ще більш віддалену епоху. «Квест» — це два самостійних романи, пов'язані між собою за допомогою підказок-кодів. Обидва томи знаходяться під однією обкладинкою, надруковані з різних сторін. Незважаючи на те, що обидва томи є цілком самодостатніми творами, у другому томі знаходяться підказки до «проходження» першого.

У 1970 роки термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом розв'язання завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами.

У 1995 році в Сан-Дієго Берні Доджем (див. рис. 1) і Томом Марчем була розроблена концепція веб-квестів, тобто квестів із використанням інформаційно-комунікаційних технологій і мережі Інтернет. Веб-квест визначається Берні Доджем як «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». У концепції Б. Доджа [Dodge, 1997] і Т. Марча [March, 1998] визначено, що квести призначені для розвитку в учнів і вчителів уміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію.

На сьогоднішній день проблему створення та використання квестів в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б. Додж [Dodge, 1997], Т. Марч [March, 1998], М.В. Андреева, Я.С. Биховський, О.Л. Гапеева, М.С. Гриневич, Л.А. Іванова [16], Н.В. Кононець, Г.Л. Шаматоніна та ін.

Биховський Я.С., вивчаючи веб-квести, дає таке визначення: «освітній веб-квест — це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу». Гриневич М.С. розглядає медіаосвітні квести, як нову й перспективну технологію в медіа дидактиці.

Федоров А.В., Новікова А.О., Колесніченко В.Л., Каруна І.О. в монографії «Медіаобразование в США, Канаде и Великобритании» розглядають веб-квест як освітній сайт, присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів (зазвичай у групі) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки (див. рис. 2).

Як зазначає В. В. Шмідт, квести — це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання, учні не тільки добирають й упо-



Рис. 1. Берні Додж

Рис. 2. Приклад стартової сторінки веб-квесту «Орфографіада»

рядкують інформацію, отриману з Інтернету, але й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією.

Кузнєцова Т.О. розглядає квест як приклад організації інтерактивного освітнього середовища. За Шевцовою О.Г., квест — орієнтована на розв'язання проблеми діяльність.

Яковенко А. В. у своїй статті «Використання технології Web-квест у мовній освіті» розкриває поняття квесту як проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Філіп Бенц у своїх працях так описує квест: «це конструктивний підхід до навчання... Учні не тільки збирають і організують інформацію, отриману з Інтернету, вони спрямовують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, часто пов'язану з їх майбутньою професією».

За Гончаровою Н.Ю. квест — це сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет.

Викладення основного матеріалу. Тепер розглянемо поняття технології та методу. *Технологія* (від грец. *techné* — майстерність, мистецтво, *logos* — знання, вчення) — це сукупність методів, засобів і реалізації людьми конкретного складного процесу шляхом поділу його на систему послідовних взаємопов'язаних процедур і операцій, які виконуються більш або менш однозначно і мають на меті досягнення високої ефективності певного виду діяльності.

Під технологією розуміється упорядкована система дій, виконання яких призводить до гарантованого досягнення педагогічних цілей. Отже, технологія відображає послідовність педагогічної діяльності, її логіку і тому завжди представлена етапами діяльності, кожен з яких має свою мету. Лише після досягнення поставленої мети одного етапу відбувається перехід до наступного етапу діяльності.

За визначенням ЮНЕСКО, педагогічна технологія — це системний метод створення, застосування і визначення всього процесу викладання і засвоєння знань з урахуванням технічних і людських ресурсів і їхніх взаємодій, що мають своїм завданням оптимізацію форм освіти.

Бершадський М. Є. у своїх працях зазначає, що перший етап будь-якої технології — діагностичний, і в цьому відмінна особливість технології від традиційної методики навчання. Для реалізації технологічного підходу потрібна детальна інформація про вихідний стан кожної дитини. Вихідним же об'єктом ме-

тодики навчання є «усереднений» школяр, початковий стан якого для побудови методичної системи не має значення. У подальшому саме на основі діагностичного етапу здійснюється оцінювання результативності педагогічного процесу на кожному етапі взаємодії з дітьми — чи відбулося досягнення учнями певного рівня розвитку. Відповідно з цією оцінкою відбувається перехід до наступного етапу діяльності.

Згідно досліджень Гладких В.В. опис технології містить такі три основні частини:

1. Концептуальна основа технології:

1.1. Проблемне поле розглянутої сфери діяльності.

1.2. Ціннісні підстави перетворення педагогічної практики.

1.3. Мета проекрованої діяльності з описом її кінцевого продукту.

1.4. Теоретичні положення, що становлять смислове ядро задуму і визначають у зв'язку з цим основний зміст майбутньої діяльності.

1.5. Принципи, що конкретизують всю діяльність.

2. Процесуальна характеристика (алгоритм діяльності), відмітні особливості розробленої технології.

3. Ресурсне забезпечення.

Згідно Дичківської І.М., педагогічна технологія має специфічні сутнісні ознаки, які виокремлюють її як самодостатній неповторний феномен. До таких специфічних сутнісних ознак належать:

а) концептуальність (передбачає опору технології на конкретну наукову концепцію або систему уявлень);

б) діагностичне визначення цілей і результативності (полягає в гарантованому досягненні цілей, ефективних результатів за оптимальних затрат для досягнення певного стандарту навчання);

в) економічність (виражає якість, яка забезпечує резерв навчального часу, оптимізацію праці педагога і досягнення запланованих результатів у найстисліші строки);

г) алгоритмізованість, проектованість, цілісність, керованість (передбачає легке відтворення конкретної технології будь-яким педагогом у будь-якому освітньому закладі);

д) коригованість (можливість постійного оперативного зворотного зв'язку, послідовно орієнтованого на чітко визначені цілі);

е) візуалізація (характерна для окремих технологій, передбачає використання аудіовізуальної та електронно-обчислювальної техніки, а також конструювання і застосування різноманітних дидактичних матеріалів і оригінальних наочних посібників).

А тепер розглянемо, що ж таке методика. **Методика** — це сукупність способів доцільного проведення будь-якої роботи. Стосовно до педагогічної діяльності можна говорити про методику як про сукупність методів, прийомів, форм організації діяльності учнів, спрямованих на розв'язання певних педагогічних завдань. Отже, методика є сукупністю різних методів навчання, виховання тощо і не вибудовує їх у певну логіку за безпосередньої реалізації в педагогічному процесі. Технологія завжди передбачає певну ло-

гіку, послідовність педагогічних методів і прийомів — технологічний ланцюжок дій, виконання яких гарантує отримання запланованих результатів.

Українські науковці (С. Гончаренко, А. Кушнір, О. Пехта, І. Підластий, Г. Селевко та інші) розмежовують терміни «технологія» і «методика». Технологія відрізняється від методики відтворюваністю, стійкістю результатів, відсутністю безлічі «якщо». Відмінність полягає в тому, що педагогічні технології вдається тиражувати і переносити на вивчення різних навчальних дисциплін із гарантією високої якості виконання поставлених завдань. Методика навчання є значно вузькою, може діяти тільки в межах певного предмета чи кількох навчальних дисциплін.

У таблиці 1 Сібірська М.П. надає порівняльну характеристику методики і технології [21, с. 39–40].

Аналізуючи дослідження науковців і наведені вище поняття, автор визначає квест як технологію, під час реалізації якої використовуються різні методики.

Тепер визначимо, до якої саме технології належать квести. Широкий спектр, багатоваріантність педагогічних технологій зумовлюють необхідність їх класифікації. Найдосконалішою серед багатьох вважають класифікацію, за якою педагогічні технології згруповано за різноманітними системними й інструментально значущими ознаками. Відповідно в сукупності педагогічних технологій Дичківська І.М. виокремлює [4, с. 72–76] подані нижче:

1. За рівнем застосування:

- а) загально педагогічні (стосуються загальних заasad освітніх процесів);
- б) предметні (призначені для вдосконалення викладання окремих предметів);
- в) локальні та модульні (передбачають часткові зміни педагогічних явищ).

2. За провідним чинником психічного розвитку:

- а) біогенні (провідна роль належить біологічним чинникам);
- б) соціогенні (переважають соціальні чинники);
- в) психогенні (провідна роль належить психічним чинникам).

3. За філософською основою:

- а) матеріалістичні й ідеалістичні;
- б) діалектичні й метафізичні;
- в) наукові і релігійні;
- г) гуманістичні й антигуманні;
- д) антропософські і теософські (засновані на вченнях про всезагальний абсолют);
- е) вільного виховання і примусу тощо.

4. За науковою концепцією засвоєння досвіду:

- а) асоціативно-рефлекторні;
 - б) біхевіористські (за основу взято теорію навчіння);
 - в) розвивальні (ґрунтуються на теорії розвитку здібностей);
 - г) сугестивні (засновані на навіюванні);
 - д) нейролінгвістичні;
 - е) гештальттехнології.
5. За ставленням до дитини:
- а) авторитарні;
 - б) дидактоцентристські;
 - в) особистісно-орієнтовані.
6. За орієнтацією на особистісні структури:
- а) інформаційні (формування знань, умінь, навичок);
 - б) операційні (формування способів розумових дій);
 - в) емоційно-художні й емоційно-моральні (формування сфери естетичних і моральних відносин);
 - г) технології саморозвитку (формування самоуправляючих механізмів особистості);
 - д) евристичні (розвиток творчих здібностей);
 - е) прикладні (формування дієво-практичної сфери).
7. За типом організації й управління пізнавальною діяльністю:
- а) структурно-логічні технології навчання;
 - б) інтеграційні технології;
 - в) ігрові технології;
 - г) комп'ютерні технології;
 - д) діалогові технології;
 - е) тренінгові технології.

На основі даної класифікації і на основі визначень квесту, у подальшому вважаємо, що квест — це ігрова технологія, тобто ігрова форма взаємодії педагога і дітей, яка сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

До поняття «ігрові педагогічні технології» Г. Селевко включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Г. Селевко та його послідовники М. Буланова-Топоркова, В. Кукушин вважають, що педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді й охарактеризувати навчально-пізнавально спрямованістю.

До структури гри як діяльності Г. Селевко включає:

- а) постановку мети;
- б) планування;
- в) реалізацію мети;
- г) аналіз результатів.

До структури гри як процесу входять:

- а) ролі, які взяли на себе гравці;
- б) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;
- в) ігрове використання предметів, заміщення реальних речей ігровими;
- г) реальні відносини між гравцями;
- д) сюжет (зміст) — сфера діяльності, умовно відтворена в грі.

Таблиця 1

Порівняльна характеристика методики і технології

Ознаки порівняння	Методика	Технологія
Призначення	Рекомендує застосування конкретних методів, організаційних форм, засобів навчання	Рекомендує процес вибору системи методів, організаційних форм і засобів навчання з урахуванням цілей і управління навчанням
Визначення	Система науково обґрунтованих методів, правил і прийомів навчання	Послідовне втілення на практиці заздалегідь спроектованого процесу навчання, інструментарій досягнення цілей за допомогою орієнтації на тих, хто навчається, й управління навчанням
Фактичні вихідні передумови створення	Обґрунтування і процес побудови знаходять в технології	Цілі, орієнтація на результат. Методична основа методики
Орієнтація	На тих, хто навчає	На тих, хто навчається
Спрямованість	На конкретний предмет або на реалізацію певних цілей	На універсалізацію підходів до вивчення навчального матеріалу
Відображення динамічності навчання	Дає цілком певні конкретні рекомендації	Відбиває процесуальний динамічний характер процесу навчання

О. Савченко пропонує структуру ігрової діяльності, виділяючи такі компоненти:

а) спонукальний — потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;

б) орієнтувальний — вибір засобів і способів ігрової діяльності;

в) виконавський — дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;

г) контрольно-оцінний — корекція і стимулювання ігрової діяльності.

Не випадково, квест — це ігрова технологія, бо добре організована гра є одним із найкращих засобів викликати у дітей і дорослих естетичну насолоду від творчого напруження своїх інтелектуальних і фізичних сил. Гра завжди носить невимушений характер. Вона спирається на внутрішнє спонукання людини і дозволяє йому розвивати самостійність, мимовільність дій. У грі задоволення приносить не тільки результат, але й процес його досягнення.

Б.П. Нікітін писав, що «гра має давати радість і дитині, й дорослому, розвивати творчі здібності, самостійність та ініціативу».

Щербань П.М. зазначає, що педагогічні ігри можна й доцільно широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. Будь-яка гра є засобом

розвитку уваги, спостережливості, кмітливості. Збільшення розумового навантаження змушує замислитися над тим, як підтримати в учнів інтерес до матеріалу, що вивчається, їх активність протягом усього року. Важливу роль тут можуть відіграти дидактичні ігри з будь-якого предмету. Але, як зазначає Щербань П.М. у своїх дослідженнях, донедавна гру використовували лише на заняттях гуртків, тематичних вечорах тощо, а можливості її застосування у навчальному процесі певною мірою недооцінювались.

У процесі аналізу літератури було виявлено, що в багатьох педагогічних технологіях використовуються ігри як ефективна форма організації освітнього процесу: «Йена-план-школа» П. Петерсена, «Школа для життя, через життя» Ж.-О. Декролі, «Школа діалогу культури» В. Біблера, технологія розвивального навчання Л. Занкова, технологія раннього навчання М. Зайцева, технологія розвитку творчої особистості Г. Альтшуллера та інші.

Висновок. Усе вищевикладене дає змогу зробити висновок, що *квест* — це ігрова технологія, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила, та реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь 21 століття.

У таблиці 2 представлені визначальні характеристики ігрової технології квестів.

Таблиця 2

Визначальні характеристики ігрової технології квестів

Назва технології	Мета	Особливості	Роль педагога	Форми організації освітнього процесу
Квест-технологія	Формування «людини 21 століття»	<ul style="list-style-type: none"> здійснення освітніх завдань через ігрову діяльність; упровадження нових технічних засобів навчання, які сприяють самовираженню дитини; цілеспрямоване мотивування емоційної та інтелектуальної активності дитини; пошуковий характер навчальної діяльності; розвиток інформаційної та медіа грамотності 	Педагог визначає освітні цілі квесту, складає сюжетну лінію. Педагог оцінює не лише кінцевий результат, а й процес діяльності учня. Забезпечує організацію пошуково-дослідницької навчальної діяльності тощо	Освітні ігри, творча діяльність, використання формуючого оцінювання, пізнавальна та пошукова діяльність учня, індивідуальна та колективна робота



Сокол И. Н. Квест: метод или технология?

Аннотация. Быстрые темпы развития информационно-коммуникационных технологий и изменение системы образования требуют создания новых инновационных технологий обучения. Такой технологией сегодня может выступать квест. Но, анализ различных источников показывает, что квесты описывают как «технология», «метод», «средство», «форма» и т. д. В данной статье приводятся доказательства того, что квест является технологией, при реализации которой используются различные методики.

Ключевые слова: технология, метод, квест, сайт, игровая технология.



Sokol I. Quest: a method or technology?

Annotation. The rapid development of informatics and communication technologies as well as change of the system of education require the creation of new innovative technologies in education. Nowadays, quest can become such technology. The analysis of different sources shows that quest can be defined as «technology», «method», «means», «form» etc... This article confirms that quest is a technology, which involves various methodologies during its realization.

Keywords: technology, method, quest, web-site, playing technology.

Література

- Аджимян О.Р., Сокол І.М. Програма спецкурсу «Мережеві технології Веб 2.0» (9–11 класи) // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2013. — №4. — С. 44–48.
- Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посібник. — К.: Академвидав, 2004. — 352 с.
- Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів / Кононец Н. // Витоки педагогічної майстерності. — 2012. — Вип.10. — 138 с.
- Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посіб. — К.: Вища школа, 2004. — 207 с. : іл.
- Аверин Н. А., Львов Е. С. Как научить учиться. — К.: О-во «Знание» УССР, 1988. — 48 с.
- Гладкая В.В. Технология и методика: сущность, структура и особенности описания (к вопросу о профессиональной компетентности учителя-дефектолога). [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.asabliva.by/main.aspx?guid=3515>.
- Иванова Л.А., Песоцкая П.С. Web-квест как средство повышения эффективности обучения иностранному языку // Международный журнал экспериментального обучения. — 2011. — №10. — 81 с.
- Кузнецова Т.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда // ИТО-Иваново-2011 / Секция 2. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II-II-0-12.html>.
- Сибирская М.П. Профессиональное обучение: Педагогические технологии: учебное пособие. — М., 2002.