

УДК 378.091.313:004.9

**О. Є. Кашинська**

**ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ У ПРОЦЕСІ  
ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ  
«ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННА СПРАВА»**

Актуальність дослідження. Одним з найважливіших напрямів у вдосконаленні вищої освіти сьогодні, підвищенні її ефективності та якості в сучасному вищому навчальному закладі в умовах швидкого зростання обсягу інформації, стрімкого «старіння» знань та динамічного змінення можливостей інформаційно-телекомунікаційних технологій, – є освоєння й розширення застосування нових ефективних технологій, методів і засобів навчання, що забезпечать формування компетентностей фахівців будь-якої галузі, зокрема й готельно-ресторанної, які відповідатимуть вимогам ринку праці й роботодавців та враховуватимуть сучасні міжнародні й вітчизняні тенденції розвитку вищої освіти та готельно-ресторанного господарства в умовах побудови інформаційного середовища.

Найбільш мобільним та зручним на сьогодні методом навчання, який учить знаходити актуальну інформацію у віртуальному середовищі, аналізувати її та в подальшому презентувати у вигляді власних проєктів, є веб-квест.

Аналіз досліджень і публікацій з проблеми дозволяє стверджувати, що питання впровадження й використання веб-квесту в начальному процесі знаходяться в центрі уваги вчителів, викладачів, методистів і вчених, які вивчають дану технологію з різних аспектів. Так, Г. Ісаєва вивчає застосування веб-квесту як форми організації самостійної роботи студентів. Ж. Садовська використовує технологію веб-квесту як спосіб підвищення мотиваційної діяльності студентів. Г. Воробйов в своїй роботі розглядає веб-квест як засіб розвитку іншомовної соціокультурної компетенції студентів. Г. Драгунова наводить опис вправ, які можуть застосовуватися на заняттях, а також приклади тем, в рамках яких може бути організована робота з веб-квестом; визначає навички та вміння студентів, які формуються й розвиваються при роботі з веб-квестом.

Вітчизняними вченими (Р. Гуревич, М. Кадемія, О. Шестопалюк) також розглянута методика створення й використання проєктної технології – «Веб-квест» у навчальному процесі освітніх закладів провідних країн світу на всіх етапах освіти: від шкільної до вищої; розроблений і наведений алгоритм створення веб-квесту та їх зразки, що використовуються в навчальному процесі різних країн, показана специфіка їх оформлення.

Велику роль в розповсюдженні технології веб-квесту зіграли не тільки теоретичні розробки даних авторів, але й їх практична діяльність з

пропаганди цієї технології, як основи методу проблемного навчання, так і методу проектного навчання одночасно.

Про доцільність використання інноваційних педагогічних технологій у підготовці фахівців сфери туризму і готельно-ресторанної галузі в своїх роботах наголошували П. Олійник, М. Скрипник, В. Федорченко, Н. Фоменко та Г. Цехмістрова. Проте, це були загальні рекомендації, аналізу наявного досвіду практичної діяльності з пропаганди та впровадження технології веб-квесту в підготовку фахівців готельно-ресторанної сфери ще не проведено. Тому, ми вважаємо, обґрунтованим буде розкрити питання організації та проведення веб-квестів у процесі викладання фахових дисциплін спеціальності «Готельно-ресторанна справа» на основі узагальнення власного досвіду, що й буде виступати **метою нашого дослідження**.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сама методика веб-квестів була розроблена американськими професорами освітніх технологій Б. Доджем (B. Dodge) і Т. Марчем (T. March) у 1995 році, Університет Сан-Дієго (США) [1].

Веб-квест (від англійського Webquest) означає «пошук в мережі» або «Інтернет пошук». Зважаючи на те, що термін веб-квест з'явився не так давно (1995 р.), його визначення ще нестабільне. У педагогічній літературі наводяться різні тлумачення цього поняття. Так, Е. Холат (E. Halat) характеризує веб-квест як «модель навчання, в якій передбачено залучення студентів у діяльність, засобом для виконання якої служать ресурси мережі Інтернет» [2, с. 109].

На думку Ж. Садовської, веб-квест – це дидактична структура, в рамках якої планується захоплююча пошукова діяльність студента за допомогою Інтернету та інших засобів інформації [3, с. 287–289].

Сам автор терміну, Берні Додж, дав наступне визначення: веб-квест – це пошукова діяльність (або діяльність, що орієнтована на пошук), у процесі якої вся інформація, якою оперує студент, або її частина, надходить з Інтернет-джерел.

Неоднозначні визначення веб-квеста дають можливість розглядати його як технологію, веб-сайт, проблемне завдання, метод, форму, засіб навчання.

Варто зауважити, що завданням розроблення веб-квесту є, перш за все, організація ефективного використання часу студентів, спрямування їхніх зусиль на роботу з інформацією, а не на її пошук [4, с. 14].

Для веб-квестів Б. Додж визначив такі види завдань [1]:

1. Переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді.
2. Планування й проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов.
3. Самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості.

4. Компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги, віртуальної виставки, капсули часу.

5. Творче завдання – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика.

6. Аналітична задача – пошук і систематизація інформації.

7. Детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів.

8. Досягнення консенсусу – вироблення рішення з гострої проблеми.

9. Оцінка – обґрунтування певної точки зору.

10. Журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).

11. Переконавання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.

12. Наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Дані завдання можуть охоплювати окрему проблему, тему, навчальний предмет, можуть бути й міжпредметними. Подібна форма роботи націлена на відпрацювання не тільки видів мовленнєвої діяльності (читання, письмо, аудіювання, говоріння), а й на відпрацювання комунікативно-мовленнєвих умінь (здійснення пошуку інформації, короткий виклад прочитаного, вміння робити висновки, висловлювати й аргументувати свою точку зору). До того ж, вона сприяє розвитку аналітичного, критичного й творчого мислення; навичок розв'язання задач – у процесі роботи в команді, що надзвичайно важливо в діяльності фахівців готельно-ресторанної справи.

Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної роботи (мета: придбання й усвідомлення нових знань, розраховані на одне-три заняття) і тривалої роботи (мета: розширення й вдосконалення знань з теми, розраховані на тривалий термін – більше трьох занять, може бути на семестр або навчальний рік) [2, с. 109].

При викладанні фахових дисциплін з використанням веб-квестів вважаємо доцільним використовувати завдання таких видів – переказ, планування й проектування, досягнення консенсусу, оцінка, переконання, наукові дослідження та інші. За терміном виконання вони можуть бути як короткостроковими, так і довгостроковими.

Незалежно від тривалості веб-квест має певну структуру (за Б. Доджем) [2, с. 110]:

- *вступ (introduction)*. На даному етапі студенти повинні зрозуміти, що вони будуть вчити й робити в ході виконання квесту. Викладач пропонує сценарій, історію або завдання з певної теми, таким чином, щоб зацікавити студентів;

- *завдання (task)* – це основний етап будь-якого квеста. Викладач пропонує заздалегідь розроблене завдання для роботи за темою, що включає питання й підпитання. Завдання повинно бути реалістичним,

здійсненним і сприяти розкриттю основної навчальної теми. Підзавдання мають стосуватися окремих аспектів головного завдання.

- *процес (process)* – опис послідовності дій, ролей і ресурсів, необхідних для виконання завдання (посилання на Інтернет-ресурси і будь-які інші джерела інформації), а також допоміжні матеріали (приклади, шаблони, таблиці, бланки, інструкції й т. ін.), що дозволяють більш ефективно організувати роботу над веб-квестом;

- *ресурси (resources)*. Студенти отримують посилання на ресурси (адреси сайтів в мережі Інтернет), що були використані для створення веб-квесту та рекомендовані викладачем для виконання завдання по темі;

- *оцінка результативності (evaluation)*. На цьому етапі студенти мають можливість оцінити свої результати роботи, порівняти їх з результатами роботи одногрупників. Викладач робить свої коментарі з приводу роботи студентів;

- *висновок (conclusion)*. Даний етап необхідний для того, щоб студенти порівняли отриманий результат із заданою на початку роботи метою. Також на даному етапі необхідне усвідомлення студентами можливості використання отриманих знань і навичок в інших областях діяльності (при вивченні інших дисциплін).

У випадку групового дослідження до даної структури додаються *ролі* – розподілення функцій кожного учасника команди, планується діяльність групи, надається й створюється навчальний продукт, формулюються висновки, після завершення виконання веб-квеста оцінюється внесок кожного учасника групи, наводиться результат спільної діяльності.

Таким чином, можна зробити висновок, що веб-квест являє собою міні-проект, в процесі роботи над яким студенти освоюють навчальну інформацію, отриману з Інтернету на основі рекомендацій і завдань викладача.

Розглянемо більш детально використання веб-квесту під час викладання фахових дисциплін студентам спеціальності «Готельно-ресторанна справа».

Для прикладу візьмемо тему «Унікальні готелі світу» фахової нормативної дисципліни «Організація готельного господарства».

«*Вступ.* Свята не за горами і час вирішити, де ми хотіли б провести свій відпочинок і обрати місце проживання. Щоб допомогти Вам зробити це важке рішення, ми знайдемо три дуже цікавих і незвичайних готелі.

*Завдання.* Ви плануєте відпустку в іншій країні й Вам потрібно обрати один із «незвичайних готелів», у якому б хотіли проживати під час відпустки.

Розплануйте свій відпочинок на три дні й не забудьте дізнатися про:

- місцерозташування готелю;
- чим можна до нього доїхати;

- інфраструктуру готелю;
- послуги, що надаються;
- номерний фонд;
- традиційну їжу та ресторани, де Ви хотіли б поїсти;
- культуру й цікаві традиції;
- місця, які б Ви хотіли відвідати;
- мову (и) спілкування;
- валюту країни.

І, нарешті, створіть плакат подорожі з усією цією інформацією. Тоді ми проведемо ярмарок подорожей, щоб вирішити, які подорожі та готелі кращі!

*Процес.* Прочитайте інформацію про три незвичайні готелі й вирішіть, який з них є найбільш привабливим місцем для Вас, щоб провести свою відпустку.

Після того, як Ви вирішили, в якому готелі Ви хотіли б зупинитися, потрібно обрати партнера з тими ж уподобаннями й почати працювати разом.

За допомогою веб-сайтів цих готелів почніть планування подорожі. Робіть нотатки й записуйте адреси веб-сайтів у разі, якщо Вам потрібно буде перевірити щось знову.

Поділіться інформацією з іншими студентами, які обрали один і той же готель.

Коли група збере всю необхідну інформацію, приступайте до плакату подорожі, який повинен містити інформацію про:

- місцезнаходження готелю;
- чим можна до нього доїхати;
- інфраструктуру готелю;
- послуги, що надаються;
- номерний фонд;
- традиційну їжу та ресторани, де Ви хотіли б поїсти;
- культуру й цікаві традиції;
- місця, які б Ви хотіли відвідати;
- мову (и) спілкування;
- валюту країни.

І пам'ятайте, ми проведемо ярмарок подорожей, тому Ви повинні зробити свій плакат якомога привабливим та яскравим!

Наступним кроком буде групова презентація Вашого плаката й плану подорожі. Після чого ми зробимо індивідуальні кінцеві висновки.

*Ресурси.* Найдивовижніші готелі світу [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://rate1.com.ua/ua/turizm/vidpochinok/1937/>.

Дивовижні унікальні готелі світу [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://vsviti.com.ua/collections/11645>.

ТОП-10 найоригінальніших готелів світу [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.epochtimes.com.ua/science/technology-and->

discoveries/10-nayoryginalnishykh-goteliv-svitu-114562.html.

*Оцінка результативності* включає в себе оцінку змісту та привабливості презентації, мови та орфографії, усних навичок презентації, взаємодії в групі та відповідає початковому, середньому, достатньому та високому рівням роботи над презентацією.

*Висновок.* Тепер настав час поділитися своїми плакатами подорожі! Ми проводимо ярмарок подорожей, під час якого кожна група представить свої плакати й поділиться інформацією, яку вони зібрали за обраним ними напрямком. Крім того, вони будуть намагатися представити нам аргументи, щоб переконати нас в тому, що їх подорож є кращою.

Ми будемо голосувати за найкращі готелі й подорожі.

І, нарешті, в якості індивідуального висновку Вам потрібно буде відповісти на декілька питань: Яка поїздка, на Вашу думку, є кращою? Чому? Після перегляду інших плакатів подорожей Ви б змінили щонебудь у Вашій подорожі?».

З технологічної точки зору, розробка веб-квесту полягає в створенні документа, що містить гіперпосилання. Веб-квест може бути створений у Word, PowerPoint, Excel. Існують безкоштовні інтернет-платформи, наприклад: <http://zunal.com>, <http://www.jimdo.com/>, які містять докладні покрокові інструкції зі створення та виконання веб-квесту.

<http://zunal.com> – Zunal WebQuest Maker – це відмінний інструмент для викладачів і студентів. Це основна веб-програма для створення веб-квестів у короткі терміни і без знань HTML. Zunal WebQuest Maker – безкоштовний ресурс, і для його роботи не потрібно завантажувати додаткові матеріали. Даний ресурс має більше 100 шаблонів на вибір, а також є розділ під назвою WebQuest Menu в лівій частині сайту, де показані завдання, виконані іншими користувачами. Вони розподілені за різними категоріями (музика, англійська мова, наука, технології й т.д.). Zunal підтримує мобільні пристрої. Це означає, що можна подивитися веб-квести прямо зі смартфона, для чого потрібно зайти на [m.zunal.com](http://m.zunal.com).

<http://www.jimdo.com/> – платформа Jimdo дозволяє викладачам і студентам створювати унікальні сайти з фотографіями й текстами. У Jimdo є також мобільний додаток.

Застосування веб-квесту в освітньому процесі удосконалює загальні та фахові компетентності майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, що, в свою чергу, дозволить їм бути конкурентоспроможними та затребуваними в мінливому інформаційному суспільстві. Проведене нами дослідження лише знайомить з деякими питаннями організації та проведення веб-квестів у процесі викладання фахових дисциплін спеціальності «Готельно-ресторанна справа», але є необхідність у більш детальному її розгляді та в розробці навчально-методичного забезпечення фахових дисциплін з використанням технології веб-квесту. Доцільним також є розробка комплексу навчального та допоміжного матеріалу для використання різних видів завдань веб-квестів.

**Список використаної літератури**

- 1. Dodge B.** Some Thoughts About Webquests [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquests.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html). **2. Halat E.** A Good Teaching Technique: WebQuests / E. Halat // The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas ; vol. 81, issue 3. – 2008. – P. 109–112. **3. Садовская Ж. И.** Использование технологии веб-квеста как способа повышения мотивационной деятельности студентов / Ж. И. Садовская // Современные тенденции в обучении иностранным языкам и межкультурной коммуникации: Материалы Международной заочной научно-практической конференции (24 марта 2011 г). – Электросталь : Новый гуманитарный институт, 2011. – С. 287–289. **4. Шестопалюк О. В.** Веб-квест – элемент всепроникающего навчання : навчально-методичний посібник / О. В. Шестопалюк, Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія ; за ред. член-кор. НАПН України Гуревича Р. С. – Вінниця : ТОВ «Ландо ЛТД», 2014. – 349 с.

**Кашинська О. Є. Використання веб-квестів у процесі підготовки студентів спеціальності «Готельно-ресторанна справа»**

У статті розкрито питання організації та проведення веб-квестів у процесі викладання фахових дисциплін спеціальності «Готельно-ресторанна справа» на основі узагальнення власного досвіду. Наведено поняття «веб-квест», охарактеризовано його структуру й види завдань, а також інтернет-платформи для створення веб-квесту. Практику застосування веб-квесту проілюстровано темою «Унікальні готелі світу» фахової дисципліни «Організація готельного господарства». Автор приходить до висновку, що застосування веб-квесту в навчанні дозволить удосконалювати загальні та фахові компетентності майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, що дозволить їм бути конкурентоспроможними в мінливому інформаційному суспільстві.

*Ключові слова:* готельно-ресторанна справа, підготовка фахівців, веб-квест, Інтернет, інтернет-платформа.

**Кашинская Е. Е. Использование веб-квестов в процессе подготовки студентов специальности «Гостинично-ресторанное дело»**

В статье раскрыты вопросы организации и проведения веб-квестов в процессе преподавания дисциплин специальности «Гостинично-ресторанное дело». Приведено понятие «веб-квест», охарактеризованы его структура и виды задач, а также интернет-платформы для создания веб-квеста. Практика применения веб-квеста проиллюстрирована на примере темы «Уникальные гостиницы мира». Автор приходит к выводу, что применение веб-квеста в обучении позволит усовершенствовать общие и профессиональные компетентности будущих специалистов гостинично-ресторанного дела в условиях быстро развивающейся информационной среды.

*Ключевые слова:* гостинично-ресторанное дело, подготовка специалистов, веб-квест, Интернет, интернет-платформа.

**Kashynska O. Using the Web-quests in the Preparation of Students of a Specialty «Hotel and Restaurant Business»**

In article the questions of the organization and holding Web-Quest in the process of teaching of special disciplines specialty „Hotel and Restaurant Business” on the basis of generalization of own experience are opened. Concepts of Web-Quest as search activity in the course of which all information which the student operates or his part arrives from Internet sources are given.

It is marked that ambiguous determination of Web-Quest allow to consider it as a technology, the Web site, the problematic task, the method, the form, a training. Are characterized structure of web-quest, consisting of the introduction, a task, process, resources, évaluation and a conclusion.

Types of tasks, and also Internet platforms for creation of web-quest are described. About practice of application of web-quest it is illustrated to the subject „Unique Hotels of the World” to professional discipline „The organization of hotel economy”.

The author comes to a conclusion that application of web-quest in training will allow to improve the general and professional competence of future specialists of hotel and restaurant business that will allow them to be competitive in the changing information society.

*Key words:* Hotel and Restaurant Business, training of specialists, Web-Quest, Internet, Internet platform.

Стаття надійшла до редакції 15.01.2017 р.

Прийнято до друку 24.02.2017 р.

Рецензент – д.п.н., проф. Савченко С. В.

УДК 317.011

**Б. И. Коротяев**

**КРАТКИЕ ЗАМЕТКИ О ГЛАВНОМ В МОИХ  
ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТАХ  
(ИЛИ О ТОМ, ЧТО СКРЫТО В ИХ ПОДТЕКСТЕ)**

Начну с главного, к чему стремился сам и хотел привести своих учеников и студентов на протяжении всей своей профессиональной деятельности – учительской, преподавательской. Оно заключается в том, что я не учил их знаниям, а погружал в них своих слушателей. И в процессе погружения учил их мыслить и самостоятельно творить, созидать свою мысль, самого себя и продукт своей мыслительной