

УДК 378.091.33-027.22:[793.7:004

DOI: <https://doi.org/10.35774/gsip2022.01.140>

Тетяна ТРОФІМУК-КИРИЛОВА,

м. Луцьк, Україна,

ORCID:<https://orcid.org/0000-0003-2006-555X>

Аліна КАРПЮК,

м. Луцьк, Україна,

ORCID:<https://orcid.org/0000-0003-2055-6471>

Світлана ЧИБИРАК,

м. Луцьк, Україна,

ORCID:<https://orcid.org/0000-0002-5580-7210>

ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ (З ДОСВІДУ ВОЛИНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ)

Анотація. У статті розглядаються особливості квест-технологій та обґрунтовується доцільність їх використання у закладах освіти. Завдяки конструктивному підходу квести активно застосовуються в організації освітнього процесу у вищій школі. Квест-технології поєднують ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодію в команді та застосування інформаційно-комунікаційних технологій. Їх використання дає можливість застосовувати нові способи розробки навчального контенту.

Проаналізовано досвід Волинського національного університету імені Лесі Українки щодо застосування квестів у підготовці здобувачів освіти спеціальностей 027 «Музеєзнавство, пам'ятокознавство» та 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа». Розглянуто можливості використання традиційних квест-еккурсій та вебквестів з метою створення умов для практико- і ресурсно-орієнтованого навчання, яке спрямоване на цілісний підхід до організації освітнього процесу. Суб'єктами пізнавальної діяльності стають учасники квесту, важливим для яких є вміння знаходити спосіб (способи) вирішення проблемних ситуацій.

Встановлено, що квест-технології являють собою завдання з елементами гри. Практика організації квестів у Волинському національному університеті імені Лесі Українки підтверджує, що під час їх реалізації найчастіше поєднуються різнопланові завдання. Це дозволяє розвивати у здобувачів освіти творчі та креативні здібності, аналітичне мислення, вміння працювати в команді та інші

© Тетяна Трофімук-Кирилова, Аліна Карпюк, Світлана Чибирак, 2022.

компетентності. Наголошено, що використання квест-технологій у підготовці студентів сприяє формуванню у них мотивації до навчальної та пізнавальної діяльності.

У статті описуються переваги інтегрування окремих онлайн-сервісів в освітній процес. Відображена практична реалізація вебквестів за допомогою онлайн-сервісів LearningApps та Kahoot.

Підтверджено, що використання можливостей квесту у закладах вищої освіти створює сприятливі умови для самоосвіти та розвитку студентів і науково-педагогічних працівників. Розробка та розв'язання різних завдань під час традиційних чи веб-квестів формує в учасників освітнього процесу навички пізнавальної діяльності, аналізу ситуацій та вирішення проблемних запитань, вміння командної роботи. Досвід проведення квестів для студентів спеціальностей 027 «Музезознавство, пам'яткознавство» та 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» показав, що квест-технології мають дидактичний потенціал.

Ключові слова: квест-технології, здобувач вищої освіти, квест-екскурсія, вебквест, спеціальність 027 «Музезознавство, пам'яткознавство», спеціальність 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа», Волинський національний університет імені Лесі Українки.

Tetyana TROFIMUK-KYRYLOVA,

Lutsk, Ukraine,

ORCID:<https://orcid.org/0000-0003-2006-555X>

Alina KARPIUK,

Lutsk, Ukraine,

ORCID:<https://orcid.org/0000-0003-2055-6471>

Svitlana CHYBYRAK,

Lutsk, Ukraine,

ORCID:<https://orcid.org/0000-0002-5580-7210>

APPLICATION OF QUEST TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF HIGHER EDUCATION ATTENDERS (FROM THE EXPERIENCE OF LESYA UKRAINKA VOLYN NATIONAL UNIVERSITY)

Annotation. The article examines the peculiarities of quest technologies and justifies the expediency of their use in educational institutions. Thanks to a constructive approach, quests are used in the organization of the educational process in higher education. Quest technologies combine the ideas of the project

method, problem-based and game-based learning, team interaction and the use of information and communication technologies. Their use makes it possible to apply new ways of developing educational content.

The article analyzes the experience of Lesya Ukrainka Volyn National University regarding the use of quests in the training of students of the specialties 027 «Museum studies, monument studies» and 029 «Information, library and archival case» was analyzed. The possibilities of using traditional quest-excursions and webquests in order to create conditions for practice- and resource-oriented training, which is aimed at a holistic approach to the organization of the educational process, are considered. The subjects of the cognitive activity are the participants of the quest, for whom the ability to find a way (ways) to solve problem situations is important.

It has been established that quest technologies represent tasks with game elements. The practice of organizing quests at the Lesya Ukrainka Volyn National University confirms that during their implementation, various tasks are often combined. This allows students to develop originaive and creative abilities, analytical thinking, the ability to work in a team and other competencies. It is emphasized that the use of quest technologies in the training of higher education students contributes to the formation of their motivation for educational and cognitive activities.

The article describes the advantages of integrating individual online services into the educational process. The practical implementation of webquests using the LearningApps online service and the Kahoot digital service is shown.

It has been confirmed that the use of quest opportunities in higher education institutions creates favorable conditions for self-education and development of students and scientific and pedagogical workers. The development and solving of various tasks during traditional or web quests forms in the participants of the educational process the skills of cognitive activity, analyzing situations and solving problematic questions, the ability to work in a team. The experience of conducting quests for students of the specialties 027 «Museum studies, monument studies» and 029 «Information, library and archival case» showed that quest technologies have a didactic potential.

Keywords: quest technologies, student of higher education, quest-excursion, webquest, specialty 027 «Museum studies, monument studies», specialty 029 «Information, library and archival case», Lesya Ukrainka Volyn National University.

Постановка проблеми. На сьогоднішній день Україна активно здійснює інтеграцію у міжнародний простір, зокрема й адаптує особливості національної освіти до європейських зразків. У цьому контексті важливим завданням є підготовка кваліфікованих, конкурентоспроможних на ринку праці фахівців, що здатні до саморозвитку. Професіонали відповідно до національних стандартів повинні оволодіти навиками критичного і творчого мислення, дослідницької роботи, для проведення якої необхідно вміти оцінювати інформацію, використовувати методи аналізу, синтезу. Ще однією складовою становлення

сучасного фахівця є набуття комунікативної компетентності, що сприятиме формуванню міцних взаємозв'язків у колективі, вмінню спілкуватися на професійному рівні, виявляти лідерські здібності. Для набуття зазначених знань та навичок, компетентностей здобувачам вищої освіти в освітній діяльності вищої школи варто застосувати нові методики, методи і технології. Сьогодні актуальності набуває використання в дидактичних цілях квестів як інноваційної складової навчання.

Аналіз досліджень. Нині проблема впровадження в освітній процес квестів активно вивчається як українськими, так і зарубіжними вченими. Теоретичну основу запровадження квест-технологій в освіті заклало дослідження 1995 р. американського вченого Б. Доджа. Науковець визначив сутність поняття «квест», описав його форми, серед яких: 1) база даних із можливістю пошуку; 2) мікросвіт, яким користувачі можуть пересуватися і який є фізичним простором; 3) інтерактивна історія чи тематичне дослідження; 4) документ, що описує аналіз спірної ситуації та пропонує користувачам доповнити або не погодитися з нею; 5) змодельована людина, у якої можна взяти інтерв'ю онлайн [Dodge, 1995]. Українська дослідниця С. Іць виокремила чотири характерні ознаки вебквесту: 1) наперед визначені ресурси, в яких є усі дані для розв'язання завдання; 2) чіткий алгоритм дій, що здійснює здобувач освіти для одержання результату; 3) педагогом закладено низку знань і навичок, які зможуть сформувати студенти, виконавши даний вебквест; 4) застосовуються певні критерії оцінювання для розв'язаних завдань [Іць, 2012]. Також вона відзначила, що «освітні Веб-квести можуть бути автономними або входити до змісту навчальних курсів» [Іць, 2012, С. 241].

Науковці та педагоги досліджують особливості впровадження квест-технології в освітній процес в різних напрямках, зокрема, для навчання суб'єктів освітнього процесу; як дидактичний засіб; як інтерактивна методика; як засіб реалізації методу проєктів; як засіб формування корпоративної культури і партнерських стосунків; як засіб розвитку компетентностей та компетенцій; для вивчення навчальних предметів та ін. У практичній діяльності українські заклади освіти використовують вебквест як інтерактивний метод навчання, що поєднується із інформаційно-комунікаційними технологіями. Так, Л. Хоменко вивчала проблему впровадження методики вебквесту у «нову українську школу», її вплив на розвиток учня та роль вчителя у формуванні середовища, де діти активно пізнають світ, отримують нові знання та навички [Хоменко, 2018, С. 134–141]. Колектив науковців Т. Герлянд, Н. Кулалаєва, Т. Пащенко, Г. Романова, Л. Романов підготували методичні рекомендації, у яких розкрито сутність технології вебквесту, подано опис та методику його створення, проаналізовано досвід його використання у професійному навчанні [Герлянд, Кулалаєва, Пащенко, Романова, Романов, 2016]. Дослідник Г. Тимощук наголосив на тому, що у процесі підготовки здобувачів освіти основними завданнями вебквесту є: мотивувати до навчання та пізнання нової інформації, командної роботи; навчити шукати необхідну інформацію

та урізноманітнити курс новими джерелами, що доступні в мережі «Інтернет»; розвивати пізнавальну, мисленнєву діяльність учасників, їхню комунікативно-інформаційну компетентність [Тимощук, 2020, С. 336–337]. В. Шwirка проаналізувала різновиди, охарактеризувала вимоги до створення квесту для студентів та опираючись на власний педагогічний досвід окреслила переваги їх використання в освітньому процесі закладів вищої освіти [Шwirка, 2019, С. 135–141]. Проте використання різноманітних квест-технологій у викладацькій діяльності під час підготовки фахівців зі спеціальностей 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» та 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» потребує додаткового аналізу.

Мета статті – проаналізувати особливості впровадження різних видів квестів у освітнє середовище Волинського національного університету імені Лесі Українки.

Виклад основного матеріалу. Методологічними орієнтирами у модернізації системи сучасної освіти є компетентнісний та особистісно-діяльнісний підходи, які передбачають спрямованість освітнього процесу на розвиток у здобувачів ключових компетентностей і наскрізних умінь, їх безпосереднє включення у освітній процес, застосування ними теоретичних знань у практичній площині, формування у них здібностей до самоосвіти та командної роботи, успішної інтеграції у соціум і професійної самореалізації. Усе це вимагає упровадження інноваційних форм роботи, сучасних педагогічних методів і технологій в організацію освітнього процесу. Однією із таких, популярність якої стрімко зростає у останні роки, і яка вчить знаходити та аналізувати необхідну інформацію, систематизувати її і вирішувати поставлені задачі, а також надає можливість індивідуалізувати процес навчання, сформувати найкращі умови для розвитку і самореалізації здобувачів освіти, максимально задіявши їх у освітній простір, є квест (вебквест) технологія.

У Волинському національному університеті імені Лесі Українки здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти із галузі знань 02 Культура і мистецтво за декількома спеціальностями. Зокрема, кафедра музеєзнавства, пам'яткознавства та інформаційно-аналітичної діяльності є випусковою для двох спеціальностей у цій галузі – 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» (перший набір здійснено у 2006 р.) і 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» (перший набір здійснено у 2004 р.). Навчання із вищезазначених спеціальностей у закладі вищої освіти передбачає використання різних педагогічних методик і технологій, у тому числі й квестів.

Варто зауважити, що у структурі підготовки майбутніх фахівців з музеєзнавства, пам'яткознавства органічним елементом освітнього процесу є залучення здобувачів вищої освіти до планування, організації, проведення і безпосередньої участі у пробних та навчальних екскурсіях, адже важливою складовою професійної компетентності випускників цієї спеціальності є знання, вміння і навички з організації екскурсійного обслуговування. Так, у 2015–2021 рр. студентами у межах навчальних дисциплін «Історія і практика

екскурсійної діяльності», «Екскурсознавство», «Проектування екскурсійних маршрутів», «Екскурсійний практикум» та екскурсійної й музейно-екскурсійної практик було розроблено і проведено більше 20 екскурсій територією Державного історико-культурного заповідника в м. Луцьку, експозиціями музеїв, об'єктами культурної спадщини обласного центру Волинської області.

Для розробки і проведення екскурсій студенти діляться на творчі групи, і опрацьовуючи теоретичний матеріал у межах курсів під час аудиторних занять та виконуючи завдання самостійної роботи, вони паралельно розробляють власні екскурсії, реалізуючи теорію на практиці. Здобувачі самостійно обирають тему, вид і форму для проведення екскурсій. Зазначимо, що особливе зацікавлення у студентів викликає саме така форма представлення екскурсійного матеріалу як квест. Так, згідно класифікації екскурсій за формою 25 % із проведених екскурсій були у формі квесту із елементами театралізації. Наприклад, Парком культури та відпочинку імені Лесі Українки – «Чи боїшся ти темряви?» (2016 р.), вулицями м. Луцька – «Луцьк в обіймах легенд» (2018 р.), територією Державного історико-культурного заповідника в м. Луцьку – «З'їзд європейських монархів у Луцьку» (2019 р.). Три навчальних екскурсії проводились виключно у формі квесту, зокрема, це екскурсія сакральними пам'ятками обласного центру Волині – «Луцьк: від пам'яток до джерел духовності» (2018 р.), екскурсія експозицією Волинського краєзнавчого музею – «Вишиванка: традиція чи модний тренд?» (2021 р.), екскурсія частиною експозиції під відкритим небом Волинського регіонального музею українського війська та військової техніки «Що ти знаєш про військову техніку?» (2021 р.) [Трофімук-Кирилова, 2022, С. 290–292].

За визначенням Ю. Ярченко квест-екскурсія – це «послуга з організації відвідування спеціально відібраних об'єктів екскурсійного показу, що припускає наявність сюжетної лінії і перешкод у формі різних завдань, головоломок, ігор, розгадуючи які учасники знайомляться та вивчають конкретні об'єкти за допомогою використання наявних знань, спостереження й спілкування з іншими суб'єктами. Сутність квест-екскурсії – це органічно нерозривна за змістом єдність показу, розповіді і технічних або ігрових прийомів, доповнена формами, методами, технікою, змістом та тематикою проведення» [Ярченко, 2019, С. 135–136].

Таким чином, окрім традиційної екскурсійної документації, здобувачі вищої освіти спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» для квест-екскурсій розробляють різноманітні завдання для висвітлення цікавих фактів про екскурсійні об'єкти і для переходів між ними. Найпопулярнішими серед них є: завдання на знання з теми екскурсії, кмітливість, проектування, творчість чи логіку, пазли, головоломки, ребуси, загадки та ін. (див. рис. 1–3). Такий вид діяльності сприяє розвитку творчих здібностей, креативності, критичного мислення, менторства і здатності навчати, уміння працювати в команді та інших навичок, які важливі для професійної діяльності майбутніх фахівців з музеєзнавства, пам'яткознавства.



Рис. 1. Світлина з тематичної квест-екскурсії м. Луцьком з елементами театралізації під назвою «Луцьк в обіймах легенд» (2018 р.)



Рис. 2. Світлина з тематичної квест-екскурсії Волинським регіональним музеєм українського війська та військової техніки «Що ти знаєш про військову техніку?» (2021 р.)



Рис. 3. Світлина з тематичної квест-екскурсії Волинським краєзнавчим музеєм «Вишиванка: традиція чи модний тренд?» (2021 р.)

Окрім традиційних квест-екскурсій, в освітній процес активно впроваджуються та використовуються інформаційно-комунікаційні технології. Позитивний досвід використання вебквестів набуто під час вивчення окремих освітніх компонентів здобувачами освіти спеціальностей 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» та 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа». Так, з метою отримання студентами практико-орієнтованих знань, розвитку аналітичних та творчих здібностей, творчого та логічного мислення, навичок вирішення проблем, інтересу до пізнавальної діяльності, самостійної роботи та загалом підвищення мотивації до навчання за допомогою онлайн-сервісу LearningApps у 2021/22 н. р. розроблено вебквести: у межах курсу «Етика ділового спілкування» для студентів-бакалаврів вищезазначених спеціальностей – «Особливості застосування невербальних засобів ділового спілкування» (див. рис. 4), а в межах курсу «Ділові комунікації» для студентів-магістрів спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» – «Невербальні засоби ділової комунікації» (див. рис. 5).

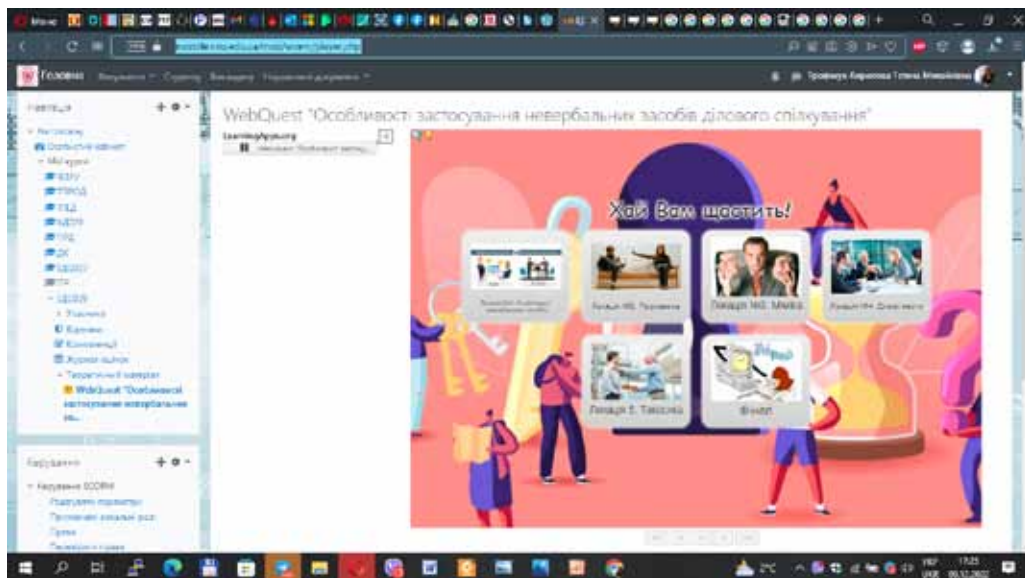


Рис. 4. Інтерфейс вітальної сторінки вебквесту «Особливості застосування невербальних засобів ділового спілкування»

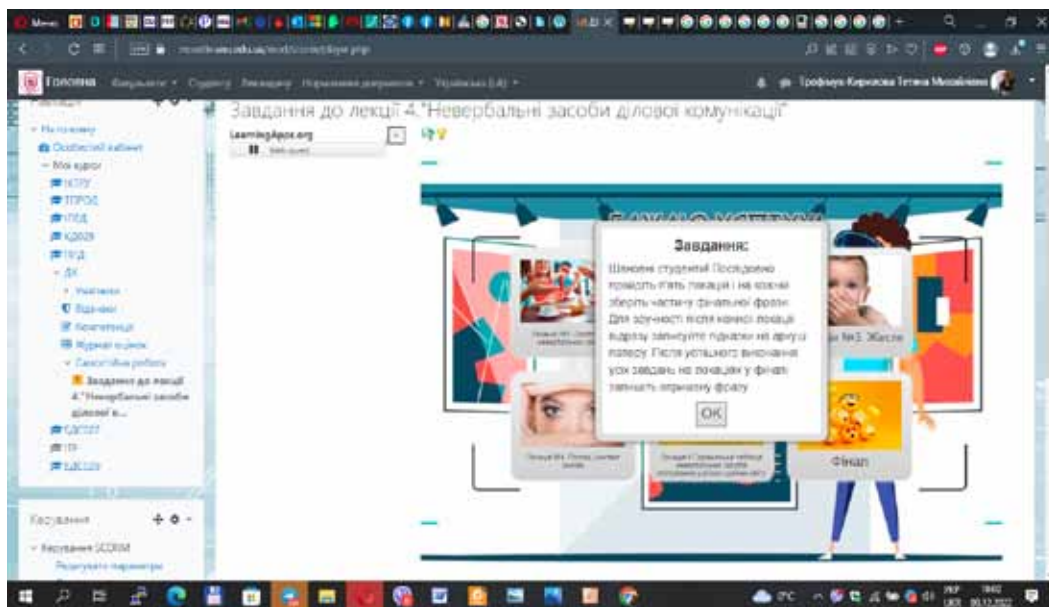


Рис. 5. Інтерфейс вітальної сторінки вебквесту «Невербальні засоби ділової комунікації»

LearningApps (<https://learningapps.org>) – загальнодоступний безкоштовний конструктор для створення інтерактивних завдань різного рівня складності, тематики та типу. Він заснований на використанні готових заповнених шаблонів, які містять усі пропозиції, необхідні для розробки вправи. Використання цього сервісу може зробити навчальний процес не тільки інтерактивним, але й мобільним, диференційованим та персоналізованим. Цей ресурс доступний кількома мовами, в тому числі й українською. Варто зауважити, що в мережі «Інтернет» функціонує небагато сервісів, які дозволяють створювати навчальні вправи українською мовою.

Інтерфейс LearningApps містить такі режими, як «Перегляд вправи», «Створення вправи», «Створити колекцію» та «Мої матеріали». У вкладниці «Створення вправи» розміщено 21 шаблон для розробки різноманітних завдань: «Знайти пару», «Класифікація», «Кросворд», «Таблиця відповідностей», «Вільна текстова відповідь», «Заповнити пропуски», «Аудіо- та відео-контент», «Пазл», «Знайти слова», «Де це?», «Скачки», «Порахувати», «Заповнити таблицю» та ін. Сервіс надає можливість кілька розроблених вправ об'єднати в одну групу. Для цього необхідно вибрати режим «Створити колекцію», заповнити форму-шаблон і натиснути кнопку «Вибрати вправу», щоб додати необхідні завдання, розроблені раніше та збережені в «Мої матеріали». Таким чином, конструктор має усі необхідні цифрові засоби для розробки та використання у педагогічній діяльності різноманітних за видами і складністю вебквестів. Кожна вправа має QR-код, власний лінк та адресу сторінки для відображення завдання на весь екран, що дуже зручно і дозволяє надсилати її одним із вищезазначених способів або ж вбудовувати в інші інформаційні ресурси в інтернеті, наприклад, вебсайти. Сервіс також надає можливість вбудовувати вправи у форматах IBooks та SCORM. Файли пакетів SCORM можна розміщувати в системах електронного навчання. Це дозволило розмістити розроблені вебквести у середовищі LMS Moodle (<http://moodle.vnu.edu.ua>) на відповідних курсах – «Етика ділового спілкування» і «Ділові комунікації».

З метою визначення зацікавленості здобувачів освіти у використанні у освітньому процесі квест-технологій після проходження веб-квесту «Особливості застосування невербальних засобів ділового спілкування» 27 студентів освітнього ступеня «Бакалавр» взяли участь в опитуванні, яке проводилось у середовищі LMS Moodle на курсі «Етика ділового спілкування», відповівши на декілька запитань. Його результати підтвердили, що 100 % респондентів знають, що таке вебквест, а 2/3 з них раніше брали у них участь. Також відзначимо, що усі респонденти позитивно ставляться до використання в освітньому процесі сервісу LearningApps для перевірки засвоєних знань. У відкритому запитанні студенти називали один або декілька видів завдань вебквесту у сервісі LearningApps, які найбільше їм сподобалось розв'язувати. З найпопулярнішими серед здобувачів освіти видами завдань можна познайомитись на діаграмі на рис. 6. Серед коментарів студентів

до відкритого запитання звернемо увагу на наступні: «Найбільше мені сподобалось розв'язувати завдання «Кросворд», адже саме за допомогою такого виду завдання я краще запам'ятовую нові поняття. Інші види завдань, в якості перевірки та засвоєння нових знань, я спробувала вперше і з радістю б виконала їх ще раз при вивченні нових тем, адже це набагато цікавіше та краще допомагає опанувувати матеріал, ніж звичні записи в конспекті», «Кросворд сподобався найбільше, тому що він розвиває логічне мислення», «Мені сподобались усі завдання. Це було цікаво, легко та швидко, і це чудовий метод закріпити вивчений матеріал», «Сподобалось «Знайти пару», «Класифікація», «Вікторина», «Кросворд», оскільки таким чином інформація набагато легше запам'ятовується».



Рис. 6. Діаграма вибору вправ вебквесту «Особливості застосування невербальних засобів ділового спілкування» у сервісі LearningApps

Варто зауважити, що процес формування фахових компетенцій у здобувачів вищої освіти спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» відбувається не тільки під час аудиторних лекційних і практичних занять, навчальних чи виробничих практик, але й через їхню участь у різноманітних культурно-освітніх заходах та проєктах, які проводять стейкхолдери.

У рамках співпраці кафедри музеєзнавства, пам'яткознавства та інформаційно-аналітичної діяльності з Волинським краєзнавчим музеєм окремі студенти зазначеної спеціальності виступили співorganizаторами, а інші – учасниками комбінованого квесту інтерактивної екскурсії «ACTIVITY» (2021 р.) [Зозуля, Волосюк, 2021 С. 33–35]. Умовно вона була розділена на три блоки. Перший з них передбачає розгадування загадок, фото з музейним предметом та ін. Правильні відповіді на запитання дозволяють командам отримати марки і рухатись до наступного завдання. Другий – сприяє формуванню в учасників умінь роботи у малих групах, комунікаційних та творчих здібностей. Так, результатом виконання завдання цього блоку «Штрихи до мистецтва»

є відтворення зображення, не дивлячись на нього, а слухаючи свого партнера. Третя складова квесту – онлайн-гра. Цифровим інструментом для її проведення був обраний Kahoot (<https://kahoot.com>), в якому є можливість розробки українською мовою вікторин чи опитувань різного рівня складності та планування автоматичного переходу між запитаннями або ж налаштування їх випадкового порядку. Сервіс дозволяє опанувати певний навчальний контент, є можливість запланувати тестування у класичній формі, де кожен працює індивідуально або у команді мінімум з трьох осіб. Тривалість гри у Kahoot можна налаштувати самостійно в залежності від кількості завдань та часу для їхнього розв'язання. Важливо, що після відповіді на запитання на екрані формується статистика, таким чином кожен учасник може відстежувати свої результати. Гра завершується автоматичним обранням трьох переможців, які отримали найвищий результат, що визначається як правильністю відповідей, так і швидкістю їх обрання. Інфографіка демонструє Nickname, який учасники вводили під час авторизації у системі, та кількість набраних балів. У рамках інтерактивної екскурсії «ACTIVITY» онлайн-сервіс Kahoot використовується для закріплення знань, отриманих у ході екскурсії.

Досвід застосування Kahoot свідчить, що сформоване за його допомогою навчальне середовище загалом є зручним та підвищує мотивацію до навчально-пізнавальної діяльності. В ігровій формі здобувачі освіти спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» розкрили свій науковий і творчий потенціал, мали можливість розвивати soft skills, а саме вміння працювати індивідуально, у малих групах та у команді, комунікувати, бути лідером, використовувати аналітичне мислення, креативність та ін. У такий спосіб закріплюються важливі професійні компетентності для майбутніх фахівців з музеєзнавства, пам'яткознавства.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Сучасні вимоги до системи вищої освіти спрямовані на формування з однієї сторони – мобільної особистості, здатної критично опрацьовувати інформаційні потоки, адаптуватися в сучасному соціумі й навчатися впродовж життя, а з іншої сторони – на підготовку конкурентоздатної особистості, яка готова до роботи за фахом. Однією з сучасних методик, що вчить знаходити необхідну інформацію, аналізувати її, систематизувати і розв'язувати поставлені завдання є технологія квестів. Адже організація освітнього середовища із їх використанням у закладах вищої освіти сприяє розв'язанню різнотипних педагогічних задач, забезпечує досягнення студентами програмних результатів і дає можливість здобути компетентності, які потрібні для подальшої професійної діяльності.

Особливо важливо застосування квест-технологій в освітньому процесі для студентів спеціальностей 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство» та 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа». Розробка здобувачами освіти квестів створюють сприятливе середовище для активізації їхніх теоретичних знань та формування практичних умінь, а їхня безпосередня участь у них розвиває креативність, критичне мислення, комунікативні здібності,

формує інформаційну культуру, вміння приймати оптимальні рішення та ін. Також використання квест-технологій в педагогічній діяльності дає можливість викладачу вдосконалювати свою педагогічну майстерність і мотивувати студентів до освоєння навчального матеріалу у цікавій формі, та загалом сприяє впровадженню інформаційно-комунікаційних технологій в освітній процес. Досвід Волинського національного університету імені Лесі Українки з практичного втілення низки квестів різних видів показав, що як традиційні, так і вебквести, створені за допомогою онлайн-сервісів LearningApps та Kahoot, активізують освітній процес, сприяють закріпленню у студентів знань та вмінь, набутих під час вивчення окремих освітніх компонентів, формують значний інтерес до вивченої теми, модуля чи курсу в цілому.

Список літератури

1. Герлянд Т. М., Кулалаєва Н. В., Пащенко Т. М., Романова Г. М., Романов Л. А. Вебквест у професійному навчанні : методичні рекомендації / за заг. редакцією Т. М. Герлянд. Київ: ІПТО НАПН України, 2016. 141 с.
2. Зозуля А., Волосюк Р. Інтерактивна екскурсія «ACTIVITY». Волинський музейний вісник: наук. зб. / упоряд. Є. І. Ковальчук. Луцьк, 2021. Вип. 11. С. 33–35.
3. Іць С. В. Медіаосвітні веб-квести як засіб формування критичного мислення майбутніх учителів іноземних мов. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2012. № 22(5). С. 239–246.
4. Тимощук Г. В. Веб-квест як інноваційна технологія навчання. Теорія і практика реалізації сучасних педагогічних методик та технологій в освіті: матеріали Всеукраїнської науково-методичної конференції (19–20 листопада 2020 року) / за заг. ред. О. А. Жукової, А. І. Комишана. Харків: ФОП Бровін О. В., 2020. С. 335–339.
5. Трофімук-Кирилова Т. М. Роль пробних і навчальних екскурсій у підготовці фахівців за спеціальністю 027 «Музеєзнавство, пам'яткознавство»: з досвіду Волинського національного університету імені Лесі Українки. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2022. Вип. 54. Т. 2. С. 288–295.
6. Хоменко Л. Г. Технологія «Web-квест» як форма інтерактивного навчання молодших школярів в умовах НУШ. Інноваційні педагогічні рішення у початковій освіті: зб. наук. праць [за заг. ред. О. А. Федій, відпов. ред. Ю. Г. Павленко]. Полтава: Видавець Шевченко Р. В., 2018. С. 134–141.

7. Швирка В. М. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. 2019. № 6 (329). Ч. II. С. 135–141.
8. Ярченко Ю. В. Інноваційна діяльність в молодіжному туризмі. Модернізація економіки: сучасні реалії, прогностичні сценарії та перспективи розвитку: матеріали міжнародної науково-практичної конференції (м. Херсон, 25–26 квітня 2019 р.). Херсон: В-во ФОП Вишемурський В. С., 2019. С. 134–136.
9. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. URL: https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html

References

1. Herliand T. M., Kulalaieva N. V., Pashchenko T. M., Romanova H. M., Romanov L. A. Vebkvestu profesiinomu navchanni: metodychni rekomendatsii [Webquest in professional training: methodical recommendations] / za zah. redaktsiieiu T. M. Herliand. Kyiv: IPTO NAPN Ukrainy, 2016. 141 p. (In Ukrainian).
2. Zozulia A., Volosiuk R. Interaktyvna ekskursiia «ACTIVITY» [Interactive excursion «ACTIVITY»]. Volynskiy muzeinyi visnyk: nauk. zb. / uporiad. Ye. I. Kovalchuk. Lutsk, 2021. Vyp. 11. pp. 33–35 (In Ukrainian).
3. Its S. V. Mediaosvitni veb-kvesty yak zasib formuvannia krytychnoho myslennia maibutnikh uchyteliv inozemnykh mov [Media-educational web quests as a means of forming critical thinking of future teachers of foreign languages]. Visnyk Luhanskoho natsionalnogo universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Pedagogichni nauky. 2012. № 22(5). pp. 239–246 (In Ukrainian).
4. Tymoshchuk H. V. Veb-kvest yak innovatsiina tekhnolohiia navchannia [Web quest as an innovative learning technology]. Teoriia i praktyka realizatsii suchasnykh pedagogichnykh metodyk ta tekhnolohii v osviti: materialy Vseukrainskoi naukovy-metodychnoi konferentsii (19–20 lystopada 2020 roku) / za zah. red. O. A. Zhukovoi, A. I. Komyshana. Kharkiv: FOP Brovin O. V., 2020. pp. 335–339 (In Ukrainian).
5. Trofimuk-Kyrylova T. M. Rol probnykh i navchalnykh ekskursii u pidhotovtsi fakhivtsiv za spetsialnistiu 027 «Muzeieznavstvo, pamiatkoznavstvo»: z dosvidu Volynskoho natsionalnogo universytetu imeni Lesi Ukrainky [The role of trial and educational excursions in the training of specialists in the specialty 027 «Museum studies, monument studies»: from the experience of Lesya Ukrainka Volyn National University]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskiy zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyt'skoho derzhavnogo pedagogichnogo universytetu imeni Ivana Franka. Drohobych: Vydavnychiy dim «Helvetyka», 2022. Vyp. 54. T. 2. pp. 288–295 (In Ukrainian).

6. Khomenko L. H. *Tekhnolohiia «Web-kvest» yak forma interaktyvnoho navchannia molodshykh shkolariv v umovakh NUSh* [«Web-quest» technology as a form of interactive education of junior high school students in the conditions of NUS]. *Innovatsiini pedahohichni rishennia u pochatkovii osviti: zb. nauk. prats* [za zah. red. O. A. Fedii, vidpov. red. Yu. H. Pavlenko]. Poltava: Vydavets Shevchenko R. V., 2018. pp. 134–141 (In Ukrainian).
7. Shvyrka V. M. *Kvest yak suchasna tekhnolohiia navchannia u vyshchii shkoli* [Quest as a modern learning technology in higher education]. *Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka*. 2019. № 6(329). Ch. II. pp. 135–141 (In Ukrainian).
8. Iarchenko Yu. V. *Innovatsiina diialnist v molodizhnomu turyzmi* [Innovative activity in youth tourism]. *Modernizatsiia ekonomiky: suchasni realii, prohnosni stsenarii ta perspektyvy rozvytku: materialy mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii (m. Kherson, 25–26 kvitnia 2019 r.)*. Kherson: Vydavnytstvo FOP Vyshemyrskyi V. S., 2019. pp. 134–136 (In Ukrainian).
9. Dodge B. *Some Thoughts About WebQuests*. URL: https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (in English).