



УДК 811:161,2

**THE USE OF QUESTS IN THE TEACHING AND EDUCATION OF
FOREIGN STUDENTS****ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТІВ В НАВЧАННІ ТА ВИХОВАННІ СТУДЕНТІВ-
ІНОЗЕМЦІВ****Троян А.А. /Троян А.О.***c.f.s.PhD, as.prof. / к.ф.н., доц.**Odessa State Environmental University, Odessa, Lvivska, 15, 65016**Одеський державний екологічний університет, Одеса, вул. Львівська, 15, 65016*

Анотація: В даній статті розглянуто використання інноваційних технологій в освітніх процесах: проведення квест-ігор і веб-квестів, зібрано та систематизовано положення дослідників про історію, структуру та проведення різних типологій квестів, описано їх переваги перед традиційними засобами навчання та виховання. Наводяться приклади використання цих технологій в навчанні студентів –іноземців. Робиться висновок, що вищезазначені технології сприяють мотивації навчання та розвивають професійні, мовно-комунікативні, загальнокультурні компетенції та корисні здібності у студентів-іноземців.

Ключові слова: інноваційні технології, квест-гра, веб-квест, традиційні засоби навчання та виховання, навчання студентів-іноземців, мотивація навчання, корисні здібності особистості, професійні, мовнокомунікативні, загальнокультурні компетенції, самостійна робота, пошукова та дослідницька діяльність.

Вступ.

Актуальність даної роботи полягає в тому, що в останній час питання мотивації навчання та виховання студентів-іноземців гостро стає перед викладацькою аудиторією. Як відомо, від мотивації навчання студента залежить його результат. Тому, щоб підвищити мотивацію навчання студента-іноземця, приходиться шукати нові сучасні ефективні засоби, такі, як: ділові ігри, рольові ігри, а також квест-ігри та веб-квести.

Мета роботи – проаналізувати результати використання квестів в навчанні та вихованні студентів -іноземців при виконанні самостійної роботи, а також систематизувати досвід мовознавців, які працюють над цією проблемою, та вирішити питання щодо використання інноваційних технологій в навчально-виховному процесі.

Основна частина.

В останній час зміни, що відбуваються в системі освіти, орієнтованої на європейські стандарти, вимагають впровадження нових засобів викладання дисциплін, інтерактивних інноваційних технологій, що сприяють розвитку професійних компетенцій студента, творчої ініціативи, формування вміння вирішувати проблеми у майбутньої професійній діяльності, вміння робити в команді; а також сприяють стимулюванню та мотивації навчання, перетворюють навчання на свято, роблять його непомітним та цікавим.

Тому для модернізації навчального - виховного процесу в останній час дуже широко використовують різноманітні квести.

Квест (квестор): від лат. «quaero» - шукаю, розшукую, веду слідство. Квест - ігрова технологія, яка має чітко поставлену дидактичну задачу: ігровий задум,



чіткі правила, обов'язково має керівника, і реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь по заданій темі. Квест - це різновид ігор, що вимагають від гравця рішення та виконання проблемного завдання з елементами гри.

Квести, як вважають дослідники, можна використовувати на різних предметах, на різних рівнях навчання в навчальному та виховному процесі. Навчання відбувається непомітно, адже при вирішенні поставлених завдань можна дізнатися багато нового. Квест - чудова нагода придбати нові знання і досвід, а також отримати приз [1].

Спочатку назва «квест» (англ. quest) використовувалася в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри, головоломки. Потім з'явилася «ескейп-рум»- квест-кімната (Real-life room escape) - інтелектуальна гра, в якій гравців замикають в приміщенні, з якого вони повинні вибратися за час, шукаючи предмети і вирішуючи головоломки. Ігри такого типу виникли з ідеї перенести в реальність браузерні квести типу escape the room, які були популярні на початку 2000-х рр. (Наприклад, Crimson Room)[6].

Квести можуть бути дуже простими, в вигляді тестів або вікторин, наприклад: «Чи знаєш ти столиці світу?», «Чи знаєш ти значення та синоніми сучасних іншомовних слів?», «Чи знаєш ти українську літературу?», «Чи знаєш ти українську культуру?». Багато таких квестів можна знайти в Інтернеті.

На сьогодні існують багато технологій проведення квестів.

Отже, суть квесту в тому, що, як правило, є якась мета, дійти до якої можна послідовно виконуючи завдання. Кожне завдання - це ключ до наступної точки і наступного завдання. Дослідники вважають, що типологія квестів може бути теж різноманітна: освітні квести, туристичні та екскурсійні квести, квести літературні, історичні, краєзнавчі, екологічні.

Квест-гра має етапи, які повинні бути об'єднані однією тематикою, але при цьому треба дотримуватися кількох правил: всі завдання повинні переходити один в одного, вибудовуватися логічним ланцюжком. При проведенні квесту як методу навчання, О.Д. Мішагіна пропонує застосовувати окремі прийоми: головоломки, ребуси, «крокодил», анаграми, видкресління зайвого, шифрування, збирання предметів (складових комп'ютера), створення за зразком, представлення за обмежений час результатів дослідницької роботи та інші[6].

Наприклад, при вивченні дисципліни «Українська мова як іноземна» квест «Подорож Україною» має такі етапи: 1 етап - міста України, 2 етап - річки, моря та водойми України, 3-етап - ліси України, далі - гори України, далі - головна ріка столиці України. Для того, щоб перейти до наступного етапу, команди виконують зазначене завдання або відповідають на питання за обмежений час.

Мета проведення цього квесту: перевірити свої географічні знання про Україну.

При квесті: «Т.Г. Шевченко – геній українського народу» - 1 етап: Т.Г. Шевченко - художник, 2 етап: Т.Г. Шевченко - письменник, 3 етап: Т.Г. Шевченко - основоположник української мови.



Мета проведення цієї мовно-літературної гри – ще раз згадати життєвий і творчий шлях Великого Кобзаря, розвивати здатність до взаємодії та уміння працювати в команді, формувати громадянську, загальнокультурну та мовну компетентності.

Для виконання квесту студенти формуються в групи. Проводиться інструктаж:

- Ви включені в групи. Ваша мета послідовно виконати поставлені завдання;
- Кожна команда сьогодні відправиться в "подорож" по індивідуальному маршруту. Цей шлях зазначений в маршрутному листі.
- Результати будуть фіксуватися в оціночному листі.

На кожному етапі підводяться підсумки діагностики (контролю) знань, умінь і навичок. Елементи квесту складаються з наступних частин:

1. Вступна частина-це організаційний момент, який складається з вступного слова викладача про повідомлення мети і завдань квесту, потім роздаються маршрутні листи для команд. листи для записів, ручки.

2. Основна частина заходу. Загальні правила квест-гри..

3. Заклучна частина заходу:

Підрахунок балів. Заклучне слово викладача. Знаходження помилок. Оціночний лист [1].

Квести допомагають учням відмінно справлятися з командоутворенням, допомагають їм налагодити успішну взаємодію в команді, відчутти і сформувати взаємовиручку, поділ обов'язків і взаємозамінність, і при необхідності, навчитися без паніки мобілізуватися і дуже швидко вирішувати нестандартні завдання.[2],а змагання за приз стимулює гравців та підвищує мотивацію їх навчання .

Особливу роль в навчально –виховному процесі сьогодні відводиться веб-квестам, «Веб-квест - це формат уроку орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Інтернету.»[4].

Однією з найбільш ефективних методик використання Інтернету в рамках уроку є методика веб-квестів (WebQuest), яка була розроблена в 1995 році Б. Доджем (B. Dodge) і Т. Марчем (T. March) з університету Сан Дієго .

Спеціаліст в області освітніх технологій Берні Додж дав таке визначення освітнього квесту: «це пошукова діяльність, яка і є основою дослідницького навчання». Основою освітнього квесту є проблемне завдання з елементами рольової гри.

Б. Додж виділив два види веб-квестів: короткі (short-term) та довготривалі (long-term)

Освітня мета -придбання та усвідомлення нових знань, розширення та вдосконалення знань по темі.

Б. Додж вважає, незалежно від тривалості веб-квест має певну структуру:

1. *Введення (introduction)*. На даному етапі учні повинні зрозуміти, що вони будуть вчити і робити в ході виконання квесту.

2. *Завдання (task)*. Це основний етап будь-якого квеста. Учитель пропонує



заздалегідь розроблене завдання для роботи за темою, що включає питання і підпитання.

3. *Процес (process)*. Учні отримують інструкцію виконання завдання і виконують його за запропонованими стадіями.

4. *Ресурси (resources)*. Учні отримують адреси сайтів в мережі Інтернет, які рекомендовані вчителем для виконання завдання по темі.

5. *Оцінка результативності (évaluation)*. На цьому етапі учні мають можливість оцінити свої результати роботи, порівняти їх з результатами роботи однокласників. Учитель робить свої коментарі з приводу роботи учнів.

6. *Висновок (conclusion)*. На даному етапі необхідно усвідомлення учнями можливості використання отриманих знань і навичок в інших областях діяльності (при вивченні інших дисциплін) [3].

Таким чином, можна зробити висновок, що веб-квест являє собою міні-проект, в процесі роботи над яким учні освоюють навчальну тему.

Дослідники вважають, що відмінність квест-технології від традиційних ігор в педагогіці полягає в завданнях проблемного характеру і пошуком інформації в мережі Інтернет, а у веб-квестів - глибоким «зануренням» у відкритий інформаційний простір (уявлення результату квесту в Інтернеті на сайтах або в соціальних мережах, використання спеціальних комп'ютерних програм)[3].

Нами було зібрано та систематизовано основні положення вчених щодо визначення та використання квестів.

Методика веб-квесту, по-перше, спрямована на підвищення мотивації навчальної діяльності, що досягається на основі подачі навчального матеріалу (або його частини) через привабливу для учнів форму діяльності - роботу в Мережі. Ця сучасна освітня технологія привертає увагу вчених багатьох країн. Аналізом поняття «веб-квест» займаються такі вчені, як А.П. Авраменко, Є.І. Багузіна, Я.С. Биховський, Г.А. Воробйов, О.В. Волкова, Ю.Б. Дроботенко, Л.Г. Жук, Г.С. Ісакова, С.Ф. Катержина, Н.В. Кононець, Т.А. Кузнєцова, С.В. та інші. Всі дослідники при визначенні його сутності виділяють такі обов'язкові характеристики: 1) використання мережі Інтернет для пошуку інформації; 2) рішення навчальної завдання проблемного характеру, що передбачає активну пізнавальну діяльність учнів[3]. В залежності від типології квестів розробкою їх технологій займаються О.В. Ільченко, О.Ю. Писнова, Е.А. Ігумнова, І.В. Радецькая та інші. І. Сокол, М. Кадемія, О. Мішагіна, К. Журба, І. Шкільна звертають увагу на виховний потенціал квестів та їх активне впровадження в освітній процес. Детально про дослідження технологій проведення різних типологій квестів написано в роботі Л. М. Тимкової [5].

Новизна нашої роботи полягає в тому, що вперше ця методика використовується при вивченні дисципліни «Українська мова як іноземна», що на наш погляд, на сьогодні є дуже актуальною для залучення студентів-іноземців в навчальну, дослідницьку та виховну роботу. Крім того, вона сприяє розвитку комунікативної, соціокультурної та мовнокультурної компетенцій студентів, спонукає студентів на спонтанне спілкування.

Ми спробували використовувати веб-квести при самостійній роботі



студентів. Так, для при вивченні теми «Термінологія» дисципліни «Українська мова як іноземна» студентам –екологам було пропоновано знайти терміни за спеціальністю із Інтернету, ознайомиться з тлумаченнями цих термінів, скласти текст за спеціальністю. Після вивчення теми було проведено контрольна тестова робота, результати якої показали, що студенти групи ,в якій було використано ресурси Мережі, засвоїли цю тему краще, ніж студенти другої групи ,в якій вивчали ту же тему на аудиторних заняттях. Виконання самостійного індивідуального завдання: написання реферату за спеціальністю студенти складають за планом під керівництвом викладача тільки за допомогою Інтернету. Нами було відзначено, що при виконанні самостійної роботи великою популярністю у студентів користується «Вікіпедія», особливо коли вони складають реферати про видатних діячів науки, техніки, літератури та культури. Анкетування студентів-іноземців показало, що студенти віддають перевагу заняттям з використанням квест-технологій ніж традиційним .

Висновки.

Таким чином, квест-ігри давно вже перестали бути тільки розважальними, вони з успіхом використовуються в освітньому процесі як інноваційні педагогічні технології та сприяють розвитку пізнавальної діяльності учнів та студентів, їх пам'яті, уваги ,уяви, спостережливості, що «дозволяє учням пізнати один одного в умовах необхідності прийняття швидких рішень; виявляє приховані якості учнів; потенційних лідерів, і інтелектуалів, учнів-логістів, які вміють прорахувати на декілька ходів вперед; розвиває логічне мислення, інтуїцію, вміння швидко знаходити вихід із складної ситуації, знайти спільну мову з різними людьми; ігрові етапи дозволяють спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує учнів, викликають масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікабельності» [6].

Так О. В. Ільченко, вважає, що «методика веб-квестів активізує навчальний процес, сприяє підвищенню індивідуалізації навчання і його якості. Ця методика є сучасною та перспективною, має ряд переваг. Викладач перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку і обробки інформації.» [4].

Однак, це не означає, що викладач завжди повинен використовувати на заняттях тільки квести. Річ йде про зміщення акцентів на деяких заняттях з метою активізації навчального процесу. Навчання та виховання буде успішним, якщо викладач вміло поєднує інноваційні методи педагогіки з традиційними.

Література:

1 Буданова Н.Г, Методика проведения учебных занятий с применением ... urok.1sept.ru > статьи

2.Писнова, О. Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся / О. Ю. Писнова. — Текст: непосредственный // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). — Казань: Молодой ученый, 2019. — С. 8-11. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/>



3. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – URL: <http://www.ji.lviv.ua/index.htm>

4. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі...ru.osvita.ua > edu_technology URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517>

5. Квест как популярная форма работы с молодежью : рек. указ. / Дальневост. гос. науч. б-ка, информ.-библиогр. отд. ; [сост. Л. М. Тимкова ; редкол.: Т. Ю. Якуба и др.]. – Хабаровск: [ДВГНБ], 2018. – 43 с. – (Библиографический бюллетень; вып. 19). Квест как популярная форма работы с молодежью fessl.ru > docs-downloads > kvest-kak-populyarnaya-fo...

6. Мішагіна О.Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. Форум педагогических идей «УРОК»: <http://ru.osvita.ua/publishing/urok/>

References:

1. Budanova N.G. Metodika provedeniya uchebnukh zanyatiy s primeneniem urok.1sept.ru > [статьи](#)

2. Pisonova O. YU. Kvest-igra kak tekhnologiya interaktivnogo obucheniya pri formirovaniy isslelovatel'skoy aktivnosti uchashchichsy Pisonova O. YU. // Innovatsionnye pedagogicheskie tekhnologii: Materialy IX Mezhdunaroy. nauchn.konf.(g. Kazan, mart. 2019)- Kazan, Molodoy uchenuy, 2019 – С.8-11, URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/>

3. Igumnova E.A. Radetskaya O.V. Kvest- tekhnologiya v kontekste trebovaniy FGOS obshchego obrazovaniya // Sovremennue problemu nauki i obrazovaniya -2016 №6] URL: <http://www.ji.lviv.ua/index.htm>

4. Ільченко О.В. Використання web –квестів в навчально-виховному процесі...ru.osvita.ua > edu_technology

5. Квест как популярная форма работы с молодежью. / Дальневост. гос. науч. б-ка, информ.-библиогр.-отд. [сост. Л.М.Тимкова редкол. Т.Ю.Якуба и др.] Хабаровск [ДВГНБ], 2018-43с. (Библиографический бюллетень, вып. 19) URL fessl.ru > docs-downloads > kvest-kak-populyarnaya-fo...

6. Mishagina O .D. Vykorystannya kvestu yak zasobu aktivizatsii navchalnoi diyalnosti uchniv. Forum pedagogichnykh idey « Urok» <http://ru.osvita.ua/publishing/urok/>

Abstract: This article considers the use of innovative technologies in educational processes: conducting quest games and web-quests, collected and systematized the position of researchers on the history, structure and conduct of various typologies of quests, describes their advantages over traditional teaching and education. Examples of the use of these technologies in the education of foreign students are given. It is concluded that the above technologies contribute to learning motivation and develop professional, linguistic and communicative, general cultural competencies and useful abilities of foreign students.

Key words: innovative technologies, quest-game, web-quest, traditional means of teaching and education, teaching foreign students, motivation to study, useful personal abilities, professional, language-communicative, general cultural competencies, independent work, search and research activities.

Стаття відправлена 14.11.2020