

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ВЕБ-КВЕСТІВ У ПРОЦЕС ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ОСВІТИ

*Статтю присвячено висвітленню теоретичних засад упровадження навчальних вебквестів у процес підготовки майбутніх фахівців освіти.*

*Обґрунтовано сутність навчального вебквесту як інтерактивно-ігрової навчальної технології з використанням інтернет-ресурсів, реалізація якої базується на партнерській взаємодії викладача та студентів. Наведено огляд досліджень науковців з даної проблеми.*

*Проаналізовано процесуальні особливості вебквесту, які визначаються його структурою. Вона презентується через три взаємопов'язані структурні блоки, два із них базові – один виокремлює організацію педагогом навчально-ігрової діяльності здобувачів освіти і управління нею, другий – навчально-ігрову діяльність студентів. Третій блок – обслуговуючий – це інтернет-діяльність учасників освітнього процесу в контексті виконання завдань вебквесту.*

*Встановлено, що спільна діяльність суб'єктів освітнього процесу в рамках вебквесту охоплює низку компонентів: мотиваційно-цільовий, знаннєвий (когнітивний), процесуально-операційний, контроль-оцінний, результативний, що знаходяться у взаємодії і утворюють цілісну систему. Розроблено і представлено структурно-змістову модель вебквесту на прикладі діяльності викладача.*

*Здійснено первинну класифікацію навчальних вебквестів. Їх об'єднано в дві основні групи – вебквести, що засновані на творчих іграх, що розгортаються переважно за певним вигаданим сюжетом, та такі, основу яких становлять ігри за готовими правилами. Кожна із вказаних груп включає підгрупи (види), що мають схожу структуру й, відповідно, подібні методичні підходи щодо використання у навчанні студентів.*

*Наведено зразок дидактичної картки навчального вебквесту. Репрезентовано досвід реалізації навчального вебквесту під час викладання навчальних дисциплін у процесі підготовки майбутніх фахівців освіти в Білоцерківському гуманітарно-педагогічному фаховому коледжі.*

**Ключові слова:** навчальний вебквест, інтерактивно-ігрові технології, професійно-педагогічна підготовка, інформаційно-цифрова компетентність, інтернет-діяльність, навчально-ігрова діяльність, суб'єкти освітнього процесу, структурно-змістова модель вебквесту, первинна класифікація навчальних вебквестів.

Професійно-педагогічна освіта в Україні зазнає суттєвого оновлення, яке зумовлено визнанням значущості практико-орієнтованих знань як міцного підґрунтя у формуванні професійної компетентності майбутнього педагога.

Оновлення, зокрема, стосується пошуку нових форм організації освітнього процесу, удосконалення методів та технологій професійної підготовки майбутніх фахівців освіти. На цьому тлі посилюється актуальність питання щодо інтерактивності навчання, яке ґрунтується на взаємодії з освітнім середовищем шляхом використання інформаційно-комунікаційних технологій, ресурсів Інтернету. Цілеспрямований пошук інформації в інтернет-середовищі, її аналіз, активний обмін, пошук нового знання через самостійне вирішення поставлених завдань забезпечує формування у здобувачів освіти інформаційно-цифрової компетентності, яку згідно з положеннями Концепції нової української школи, розуміють як “впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні” [4, с. 11].

Враховуючи потреби студентської молоді щодо міжособистісного спілкування, творчого перетворення дійсності та прагнення до застосування інформаційно-комунікаційних технологій у різних сферах життя, викладачі активно використовують в освітньому процесі можливості інтернет-ресурсів. Привабливими для освітян є їх техніко-технологічні можливості, необмежені інформаційні ресурси та здатність забезпечувати інтерактивність. Нині в освітньому середовищі значну популярність мають вебквести. У перекладі з англійської web – веб, мережа, весвітня павутина; quest – пошук. У педагогіці вебквест розуміють як інтерактивну гру з елементами проблемних завдань, для виконання яких використовують інформаційні ресурси інтернету.

З метою інтеграції можливостей інтернет-ресурсів та освітніх технологій професор державного університету Сан-Дієго (США) Берні Додж (Bernie Dodge) у 1995 році розробив інноваційну навчальну стратегію – вебквест, що нині є актуальним об'єктом педагогічного дослідження.

У вітчизняних педагогічних закладах фахової передвищої та вищої освіти, що здійснюють підготовку бакалаврів, вебквести здебільшого упроваджуються з метою поглиблення та творчого застосування знань за межами аудиторної роботи. У зазначеній ролі вони справді незамінні, проте бажано посилити їхню позицію як суто навчальної технології.

Нині педагогічна спільнота активно досліджує особливості впровадження квест-технології з метою навчання здобувачів освіти. Вебквест як інноваційну технологію, основною метою якої є самостійний пошук інформації, необхідної для успішного навчання, розглядає в своїх працях широке коло науковців, серед яких Т. Марч, І. Албегова, М. Андрєєва, М. Гриневич, В. Шмідт, Н. Кононець, І. Сокол та інші.

Ми погоджуємося з твердженням Ірини Сокол, що квест за типом організації й управління пізнавальною діяльністю є ігровою технологією [6, с. 30]. Водночас ми розглядаємо освітній (навчальний) вебквест як технологію, яка забезпечує інтеграцію ігрової і навчальної діяльності, має чітко сформульовану мету навчання і відповідний очікуваний результат, що досягається шляхом виконання навчальних, пошуково-пізнавальних, проблемних завдань, які реалізуються в рамках визначеного сюжету. Ця технологія передбачає глибоке “занурення” в інформаційне середовище, використання інтернет-ресурсів з практичною метою, що зумовлено викликами сучасного суспільства.

Незважаючи на те, що вебквести дедалі активніше впроваджуються в процес підготовки майбутніх фахівців освіти, напрацьовано багато цікавих розробок, проте практичному досвіду бракує належного теоретичного осмислення та методичного обґрунтування.

**Мета статті** полягає в розробці теоретичних засад упровадження навчальних вебквестів в освітній процес закладів фахової передвищої та вищої освіти. Її реалізація передбачає розв’язання таких завдань: виявити сутність навчального вебквесту, проаналізувати його структуру, розробити структурно-змістову модель вебквесту на прикладі діяльності викладача, здійснити первинну класифікацію навчальних вебквестів.

З метою належного теоретичного осмислення поставленої проблеми звернемося до пояснення поняття “інтерактивно-ігрова технологія”, в контексті якого презентується вебквест як навчальна гра.

Ключове значення в цьому термінологічному словосполученні має зміст понять інтерактивності та інтерактивного навчання. Теорія інтерактивного навчання в українській освіті розробляється багатьма дослідниками. Її різні аспекти висвітлено у працях Г. Коваль, Н. Деркач, З. Захарчук, Л. Пироженко, О. Пометун та інших науковців. Доведено: у перекладі з англ. “interactive” охоплює два поняття “взаємно” (“спільно”) та “той, що діє активно”, реалізується інтерактивний підхід через інтерактивні форми і методи освітнього процесу.

У теорії й практиці існують різні підходи до розуміння інтерактивності в освіті. Переважна більшість учених визначають її як засноване на взаємодії суб’єктів освітнього процесу діалогове навчання: термін “інтерактивність” означає здатність взаємодіяти чи знаходитись у режимі бесіди, діалогу з ким-небудь (іншою людиною) або з чим-небудь (наприклад, комп’ютером).

У контексті розкриття психолого-педагогічних особливостей вебквесту як інтерактивно-ігрової технології зазначимо, що взаємодія належить до базових категорій педагогіки й психології. Умови взаємодії передбачають активність обох сторін за можливого різного ступеня її прояву. Взаємодія в освітньому процесі виявляється у співробітництві як формі спільної діяльності, спрямованої на досягнення загального результату [2].

У педагогіці діалогічне спілкування розглядають як систему соціально-психологічної взаємодії між учасниками освітнього процесу, спрямовану на створення оптимальних соціально-психологічних умов для плідної пізнавальної діяльності здобувачів освіти. Зрозуміло що діалогове спілкування ґрунтується на вмінні педагога оперативного й правильно орієнтуватися в постійно змінюваних умовах освітнього процесу, знаходити відповідні комунікативні засоби, які відповідали б обставинам спілкування та його дидактичним завданням – постійно відчувати й підтримувати зворотний зв’язок у спілкуванні.

Зазначасмо, що діалогове спілкування – поліфункціональне явище. Таке спілкування не обмежується лише інформуванням, воно створює умови для обміну ціннісними орієнтаціями, смислами, емоціями, ставленням. На основі продуктивно організованої міжособистісної взаємодії діалогове спілкування забезпечує не лише засвоєння змісту навчального матеріалу, а й співпереживання, допомагає самопізнанню, самоутвердженню особистості.

Головними ознаками діалогового спілкування в інтерактивно-ігрових технологіях є довіра, рівність і відкритість співрозмовників, їх спільна активність, персоніфікація, сприйняття позиції, думок, почуттів іншого учасника взаємодії [1, с. 31-33]. Діалогове спілкування в освітньому процесі реалізується через суб’єкт-суб’єктний підхід.

Здійснений нами аналіз психолого-педагогічної літератури засвідчує, що нині не обґрунтовано спільної структури для всіх інтерактивно-ігрових навчальних технологій, що застосовуються в закладах фахової передвищої та вищої освіти для підготовки здобувачів першого (бакалаврського) рівня, зокрема і для вебквестів. Водночас відомо, що наукова теорія є ґрунтовнішою, якщо в її межах визначено структуру досліджуваного явища.

Продуктивним є структурування досліджуваного явища, коли воно презентується моделлю, оскільки модель узагальнює та унаочнює виявлені закономірності. Моделювання спирається на таку мисленнєву операцію як *аналогія*, коли знання, які ми здобуємо шляхом розгляду одного об’єкта (моделі) переносяться на предмет, який досліджується. У такий спосіб відкривається можливість перенесення інформації від моделі до оригіналу (педагогічного процесу керівництва вебквестом як навчально-ігровою технологією). Саме в цьому й полягає сутність такого наукового методу як моделювання.

Наше дослідження [8, с. 345] дозволило виявити такі структурні елементи вебквесту: вступ, завдання, процес, джерела, оцінювання, висновки. Важливо відмітити, що вказані елементи є суттєвими частинами основних структурних блоків, у контексті яких реалізується вебквест. До них належать два базові: блок організації педагогом навчально-ігрової діяльності здобувачів освіти і управління нею та блок навчально-ігро-

вої діяльності студентів. Також необхідно виділити специфічний блок діяльності, що фактично обслуговує співпрацю педагога і студентів – це їхня робота з інтернет-ресурсами в процесі реалізації завдань вебквесту.

На наше переконання за основу структурування означених діяльностей доречно взяти гру, яка є однією із основних характеристик, що вирізняє вебквест поміж інших навчальних технологій. Відтак, навчально-ігрові діяльності, які розгортаються в контексті вебквесту, мають наступні компоненти: *мотиваційно-цільовий, знаннєвий (когнітивний), процесуально-операційний, контрольньо-оцінний, результативний*, що знаходяться у взаємодії і утворюють цілісну систему.

Презентуємо структурно-змістову модель вебквесту на прикладі діяльності викладача (рис. 1).

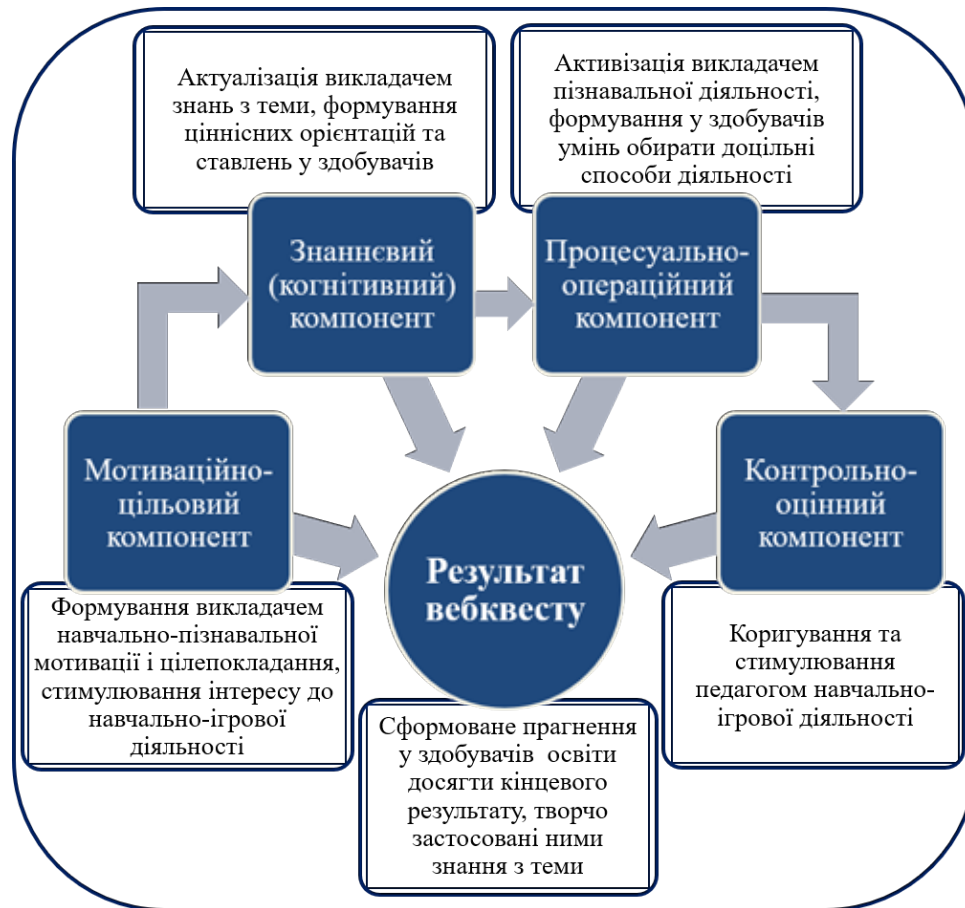


Рис. 1. Структурно-змістова модель вебквесту

Особливістю даної моделі є опосередкований вплив викладача на засвоєння студентами змісту навчального матеріалу через педагогічну організацію кожного з компонентів ігрового блоку вебквесту – *мотиваційно-цільового, змістового, процесуально-операційного, контрольньо-оцінного, результативного*.

Акцентуємо, що третій структурний блок вебквесту – інтернет-діяльність викладача та студентів – має ті ж компоненти, що й базові діяльності. Відмінність полягає у своєрідному змістовому наповненні у кожного із суб'єктів (табл. 1).

У розробленні теоретичних засад упровадження вебквестів у професійно-педагогічній підготовці майбутніх фахівців необхідно обґрунтувати їх класифікацію. Як відомо, існують класифікації квестів за різними ознаками, які висвітлено в попередніх публікаціях [5, с. 371–372; 7, с. 121–122]. На наше переконання, класифікація вебквестів буде ґрунтовнішою, якщо врахувати не лише їх окремі ознаки, а виділений надійний критерій проведення означеної процедури. Оскільки вебквест – це ігрова технологія, то за такий критерій доцільно взяти його належність до групи ігор, що покладені в основу ігрового блоку.

У багатьох дослідженнях ігрової діяльності, зокрема, і в нашій монографії [3], ігри об'єднують у дві основні групи – творчі ігри (ігри з прихованими правилами) та ігри з готовими (фіксованими) правилами. Відповідно до цього здійснюємо й первинний поділ вебквестів як інтерактивно-ігрових технологій професійно-педагогічної освіти. Отже, виділяємо в досліджуваній інтерактивно-ігровій технології такі основні (системоутворювальні) групи:

1) вебквести, що розгортаються як творчі ігри (водночас виокремлюємо такі види вебквестів цієї групи, а саме ті, що засновані на: сюжетно-рольових, іграх-драматизаціях, театралізованих іграх, іграх з елементами праці й художньо-творчої діяльності, режисерських іграх, іграх-фантазуваннях тощо);

Таблиця 1

## Зміст компонентів інтернет-діяльності суб'єктів вебквесту

Компоненти інтернет-діяльності	Викладач як суб'єкт діяльності	Здобувач освіти як суб'єкт діяльності
Мотиваційно-цільовий	Забезпечує інтеграцію інтернет-ресурсів в освітній процес. Сприяє посиленню мотивації до навчання. Створює умови для самореалізації та самоствердження	Умотивований на навчальну діяльність в мережі. Усвідомлює, що процес використання інтернет-ресурсів спрямовується на отримання кінцевого результату. Усвідомлює цінність інформаційно-комунікаційної діяльності
Знаннєвий (когнітивний)	Використовує інформаційні ресурси для управління освітнім процесом	Досліджує інформаційні ресурси для отримання навчальної інформації
Процесуально-операційний	Створює завдання вебквесту і розміщує їх на онлайн-платформах. Складає список інформаційних ресурсів, логічну структуру гіперпосилань. Оцінює об'єктивність представлених фактів на інтернет-ресурсах	Розв'язує запропоновані завдання вебквесту. Використовує інтернет-ресурси з практичною метою: знаходить, обробляє, аналізує, систематизує, критично оцінює і презентує необхідну інформацію. Забезпечує відповідальну соціальну взаємодію
Контрольно-оцінний	Визначає критерії оцінювання діяльності, формат її презентації. Оцінює діяльність здобувачів освіти	Оцінює власну діяльність через використання запропонованих критеріїв. Аналізує допущені помилки. Коригує власну діяльність
Результативний	Практичне використання знань з навчальної теми, формування умінь їх творчого застосування. Підвищення рівня інформаційно-цифрової компетентності	Краще опановує навчальний матеріал. Підвищує рівень інформаційно-цифрової компетентності

2) вебквесту, в основу яких покладено ігри за правилами (відповідно виокремлюються такі види вебквестів, що розгортаються як дидактичні, інтелектуальні (загадки, ребуси, кросворди, чайнворди тощо), пізнавальні та інші ігри).

Кожен із видів вебквестів має свої навчальні можливості, що дає змогу викладачам використовувати їх в освітньому процесі залежно від поставлених навчальних завдань та ситуацій.

Процес реалізації вебквесту як ігрової технології на занятті можна представити у вигляді наступних етапів:

– дидактичні цілі формулюються у вигляді ігрових завдань, розв'язання яких дозволяє отримати “ключ”, “код”, знайти скарб, надає можливість перейти до наступного завдання;

– навчальна діяльність підпорядкована правилам вебквесту шляхом отримання балів або фішок, організації змагання між учасниками, що сприяє переходу дидактичних завдань до ігрових;

– успішне засвоєння навчального матеріалу є засобом досягнення кінцевого результату.

Наводимо зразок дидактичної картки навчального вебквесту, який був реалізований у практиці педагогічного фахового коледжу як творча гра (табл. 2).

Таблиця 2

## Дидактична картка навчального вебквесту

Назва вебквесту	Хімічне перевтілення
Спеціальність	013 Початкова освіта
Навчальна дисципліна	Хімія (цикл загальноосвітніх дисциплін)
Вид навчального заняття	Практичне заняття
Тема заняття	Фізичні властивості неметалів. Алотропія
Форма навчальної роботи	Кооперативно-груповою
Цільова аудиторія	Здобувачі освіти
Очікувані результати навчання здобувачів освіти	<i>пояснюють</i> сутність явища алотропії; залежність властивостей речовини від їх складу та будови; <i>встановлюють</i> відмінні та спільні ознаки алотропних модифікацій елементів; <i>обґрунтовують</i> значення алотропних перетворень; <i>організують</i> власну пошукову діяльність; <i>аналізують і тлумачать</i> результати досліджень; <i>удосконалюють</i> інформаційно-цифрову компетентність, навички роботи з сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, мережею Інтернет, різними онлайн-сервісами
Джерела	Для виконання завдань вебквеста здобувачам пропонуються різноманітні інформаційні ресурси: сайти, відео, підказки у вигляді QR-кодів тощо

Навчальний продукт	<p>Результат вебквесту: засвоєння навчального матеріалу.                  Під час виконання завдань вебквесту учасники усвідомили:                  – один хімічний елемент може утворювати декілька простих речовин;                  – алотропія властива не лише неметалічним, а й металічним елементам;                  – алотропні модифікації одного елемента мають різну будову, а, отже, різні властивості;                  – алотропні модифікації здатні до взаємних перетворень.                  Рефлексія, самооцінювання діяльності</p>
Вступ	<p>З давніх-давен пише свою історію академічне товариство “Titans of science”, яке дало світу не одне покоління талановитих науковців. Раз на рік наукове товариство проводить відкритий турнір “Discovery”, на який запрошує команди здобувачів освіти з різних навчальних закладів. Цьогоріч і педагогічний фаховий коледж також отримав запрошення направити команду для участі в інтелектуальних змаганнях та пройти три випробування.                  Вас очікує неймовірна пригода. Вам стануть у нагоді гнучкість розуму, уважність до найменших дрібниць, уміння креативно вирішувати завдання.                  Пам’ятайте, будь-яка перешкода руйнується завязатістю</p>
Сюжет і просування по ньому	<p>Відомо, що прості речовини утворені атомами одного хімічного елемента. Наприкінці XIX століття дослідники намагалися пояснити той факт, що 84 хімічні елементи утворюють близько 500 простих речовин. Ці дослідження стали основою неймовірних відкриттів, несподіваних перетворень, сюжетами для бестселерів.                  Вам необхідно повторити шлях наукового дослідження, перебуваючи у певній ролі</p>
Ролі і завдання	<p><b>Ви – письменник з хімічною освітою</b>                  Ваше завдання – встановити:                  – під яким ім’ям Ви опублікуєте оповідання та як його назвете;                  – властивості якої хімічної речовини Ви використаєте для написання оповідання, опишіть властивості цієї речовини;                  – які властивості речовини Ви приховаєте від читачів аби надати твору містичності;                  – спосіб отримання досліджуваної речовини;                  – чи може описана Вами історія відбуватися насправді та обґрунтувати відповідь.</p> <p><b>Ви – дослідник-екстремал</b>                  Ваше завдання встановити:                  – у якій країні Ви живете та як Ваше ім’я;                  – яку речовину, що є символом багатства і вічності, Ви візьмете для дослідження;                  – за яких умов будете здійснювати її нагрівання;                  – який несподіваний результат Ви отримаєте;                  – що доводить даний експеримент;                  – чи можливо здійснити зворотне перетворення, в який спосіб.</p> <p><b>Ви – історик хімічних перевтілень</b>                  Ваше завдання встановити:                  – речовину, що здатна хворіти, та назву хвороби;                  – причини захворювання;                  – ім’я та прізвище дослідника, експедиція якого загинула від підступних властивостей цієї речовини;                  – відомого воєначальника, який потерпів поразку завдяки несподіваній хворобі цієї речовини;                  – просте рішення польського хіміка для збереження музейних саркофагів з цього матеріалу</p>   

**Висновки.** Отже, в результаті дослідження теоретичних засад упровадження навчальних вебквестів у процесі підготовки майбутніх фахівців освіти, визначено сутність навчального вебквесту, проаналізовано його структуру та розроблено структурно-змістову модель вебквесту, здійснено первинну класифікацію навчальних вебквестів.

Перспективним напрямом дослідження, на наш погляд, є питання подальшої класифікації вебквестів, теоретичне обґрунтування наповнення їх освітнім змістом, розробка методичних засад використання в процесі підготовки майбутніх фахівців освіти.

**Використана література:**

1. Волкова Н. П. Професійно-педагогічна комунікація : навч. посібник. Київ : ВЦ – Академія, 2006. 256 с.
2. Зимняя И. А. Педагогическая психология. Москва : Логос, 1999. 384 с.
3. Кудикіна Н. В. Теорія ігрової діяльності дітей : монографія. Київ : НМЦВД КУ імені Бориса Грінченка, 2012. 235 с.
4. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 05.07.2020).
5. Сокол І. М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. Вип. 36. С. 369–374. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto\\_2014\\_36\\_55](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2014_36_55) (дата звернення: 08.07.2020).

6. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2014. № 2. С. 28–32.
7. Тимченко О. В. Використання технології “веб-квест” для організації самостійної роботи студентів. *Вісник післядипломної освіти* : зб. наук. пр. / НАПН України, ДВНЗ “Ун-т менедж. освіти”; голов. ред. В. В. Олійник; редкол. О. Л. Ануфрієва [та ін.]. Київ : АТОПОЛ ГРУП, 2017. Вип. 5 (34). С. 117–125. (Серія “Педагогічні науки”).
8. Тимченко О. В. Використання квест-технології для формування медіакомпетентності майбутніх фахівців початкової школи. *Педагогічна освіта: теорія і практика* : збірник наукових праць / Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка; Інститут педагогіки НАПН України [гол. ред. Лабунець В.М.]. Вип. 27 (2-2019). Кам'янець-Подільський, 2019. С. 340–348.

#### References:

1. Volkova N. P. (2006) Profesijno-pedagoghichna komunikacija [Professional and pedagogical communication] : navch. posibnyk. Kyjiv : VC – Akademija. 256 s. [in Ukrainian]
2. Zimnjaja I. A. (1999) Pedagogicheskaja psihologija [Pedagogical psychology]. Moskva : Logos. 384 s. [in Russian]
3. Kudykina N. V. (2012) Teorija ighrovoji dijajlnosti ditej [Theory of children's play activities] : monohrafija. Kyjiv : NMCVD KU imeni Borysa Ghrinchenka. 235 s. [in Ukrainian]
4. Nova ukrajinsjka shkola. Konceptualjni zasady reformuvannja serednjoji shkoly [New Ukrainian school. Conceptual principles of secondary school reform]. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (data zvernennja: 05.07.2020). [in Ukrainian]
5. Sokol I. M. (2014) Klasyfikacija kvestiv [Classification of quests]. *Pedagoghika formuvannja tvorchoji osobystosti u vyshhij i zaghaljnoosvitnij shkolakh*. Vyp. 36. S. 369-374. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto\\_2014\\_36\\_55](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2014_36_55) (data zvernennja: 08.07.2020). [in Ukrainian]
6. Sokol I. M. (2014) Kvest: metod chy tekhnologhija [Quest: method or technology]? *Komp'juter u shkoli ta sim'ji*. # 2. S. 28-32. [in Ukrainian]
7. Tymchenko O. V. (2017) Vykorystannja tekhnologhiji «veb-kvest» dlja orghanizaciji samostijnoji roboty studentiv [The use of technology «webquest» in organizing students' self-educational activity]. *Visnyk pisljadyplomnoji osvity: zb. nauk. pr. / NAPN Ukrainy, DVNZ «Un-t menedzh. osvity»; gholov. red. V. V. Olijnyk; redkol. O. L. Anufrijeva [ta in.]*. Kyjiv : ATOPOL GhRUP. Vyp. 5 (34). S. 117-125. (Serija «Pedagoghichni nauky»). [in Ukrainian]
8. Tymchenko O. V. (2019) Vykorystannja kvest-tekhnologhiji dlja formuvannja mediakompetentnosti majbutnikh fakhivciv pochatkovoji shkoly [Use of quest technology for media competence formation of future primary school professionals]. *Pedagoghichna osvita: teorija i praktyka* : zbirnyk naukovykh pracj / Kam'janecj-Podiljskij nacionalnijnyj universytet imeni Ivana Oghijenka; Instytut pedagoghiky NAPN Ukrainy [ghol. red. Labunecj V.M.]. Vyp. 27 (2-2019). Kam'janecj-Podiljskij. S. 340-348. [in Ukrainian]

#### ***Kudykina N. V., Tymchenko O. V. Theoretical fundamentals of introduction of educational webquests into the process of preparation of future educational professionals***

*The article is covering the theoretical fundamentals of introduction of educational webquests in the process of training of future educators.*

*The notion of the educational webquest has be substantiated as an interactive and gaming educational technology which involves using Internet resources, implementation of which is based on the partnership between a teacher and students. A review of the researches on the problem of some scientists is given.*

*The procedural features of a webquest, which are determined by its structure, have been analyzed. It is presented by means of the three interconnected structural blocks. Two of them are basic – one is the organization by a teacher of the educational and gaming activity of students and its management, another one – educational and gaming activity of students. The third block – operating – is the Internet activity of participants of the educational process in the context of performing the tasks of a webquest.*

*It is ascertained that the cooperative activity of the subjects of the educational process within the webquest covers a number of components: motivational-objective, cognitive, procedural-operational, control-evaluative, efficient, which interact with each other and form a holistic system. The structural-semantic model of a webquest is developed and presented on the example of the teacher's activity.*

*The primary classification of educational webquests has been carried out. They are grouped into two main groups – webquests, which are based on creative games that evolve mainly in compliance with a certain fictional plot, and those which are based on games with pre-determined rules. Each of the indicated groups includes subgroups (types) that have a similar structure and, accordingly, similar methodological approaches regarding teaching of students.*

*A sample of a didactic card of the educational webquest is given. The article represents the experience of using of the educational webquest during teaching of subjects in the process of training of future educational professionals in Bila Tserkva Applied Humanitarian Pedagogical College.*

**Key words:** *educational webquest, interactive and game technologies, professional and pedagogical training, information and digital competence, Internet activity, educational and gaming activity, subjects of educational process, structural and semantic model of a webquest, primary classification of educational webquests.*