

2. Коберник О. М. Інноваційні педагогічні технології у трудовому навчанні: навч.-метод. посібник – У.: СПД Жовтий, 2008. – 212 с.
3. Наволокова Н.П., Андреева В.М. Практична педагогіка для вчителя. – Х.:Основа, 2009. – 120 с.

*Ірина Голіяд,  
к.пед.н., професор,  
завідувач кафедри теорії і методики технологічної освіти,  
креслення та комп'ютерної графіки  
Інженерно-педагогічного факультету*

*Марія Тропіна,  
студентка IV курсу,  
Спеціальності «Професійна освіта:  
Комп'ютерні технології»  
Інженерно-педагогічного факультету*

**Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова**

## **ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБ-КВЕСТУ ТА БЛОГ-КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ ОСВІТИ**

[goliyad-ktnk@ukr.net](mailto:goliyad-ktnk@ukr.net)  
[mari.nort/18@gmail.com](mailto:mari.nort/18@gmail.com)

Одним із найбільш перспективних шляхів удосконалення підготовки студентів, озброєння їх необхідними знаннями, вміннями і навичками є впровадження новітніх педагогічних технологій, які допомагають викладачу мотивувати студентів до навчання та ефективно опанувати обрану професію. Технологічний підхід у навчанні передбачає чітку постановку викладачем мети, підготовку навчальних матеріалів, організацію освітнього процесу та підвищення його результативності, інтенсивності, інструментальної та технічної насиченості. Педагогічним технологіям відводиться провідне місце в

педагогічній системі, бо вони завжди мають позитивний результат у процесі сумісної роботи викладачів та студентів.

Оновлення освіти все складніше здійснювати традиційними педагогічними технологіями. Найбільш ефективними в плані актуалізації пізнавальної активності є інтерактивні технології навчання.

Веб-квест – сучасна технологія навчання, за допомогою якої педагог отримує дієвий спосіб формування мотивації навчання, творчого осмислення матеріалу, ретельного закріплення знань [1]. Власне поняття «квест» позначає гру, що вимагає від гравця рішення розумових завдань для просування сюжету. Ідея розроблення веб-квестів належить американським дослідникам, які визначають веб-квест як дослідницьку довідково-орієнтовану діяльність, в результаті якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи Інтернет-ресурси.

Можливості застосування веб-квестів у навчальному процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці, але їх погляди щодо визначення та розкриття сутності веб-квестів різняться: процес пошуку інформації, гру, проблемне завдання, вид дослідницької діяльності, освітній сайт, технологію навчання, форму організації навчальної діяльності, засіб навчання тощо [2].

Враховуючи той факт, що у закладах освіти неабияке місце займає дослідницька робота, заслуговує на увагу інтеграція проектної технології з використанням Інтернет і рольових ігор. Такий вид проектів називають веб-квестом, який поєднує в собі ідеї проектного методу та ігрових технологій засобами Веб-технологій.

Сьогодні все більшої популярності набувають освітні квести. Веб-квест – це освітня технологія, в рамках якої педагог формує інтерактивну пошукову діяльність студентів, задає параметри цієї діяльності, контролює її і визначає тимчасові межі. Така технологія розвиває комунікативність, лідерські якості кожного учня, підвищує не тільки мотивацію до процесу отримання знань, а й відповідальність за результати власної діяльності [3]. Технологія веб-квест дозволяє реалізувати наочність, мультимедійність та інтерактивність навчання.

При реалізації даного підходу педагогічний працівник стає консультантом, організатором і координатором навчально-пізнавальної, проблемно-орієнтованої та дослідницької діяльності студентів.

Як освітня технологія веб-квест спирається на такий підхід до навчання, в процесі якого студенти не отримують готових відповідей або рішень, а самостійно працюють з навчальною інформацією, вирішують поставлену перед ними задачу та формують нові знання. Онлайн-середовище дає учням можливість самим контролювати темп, час, освітній маршрут і місце навчання. Викладачем створюються умови для самостійної розумової і творчої діяльності студентів і підтримується їх ініціатива.

Створення веб-квеста складається з наступних етапів: визначається педагогічна проблема; сформулюються завдання; знаходяться в Інтернеті необхідні з теми знання ресурси; визначаються критерії оцінки результатів роботи; розробляється сценарій, обирається платформа для розміщення. Підсумком веб-квесту може бути презентація, web-сторінка чи сайт.

У статті зроблена спроба систематизувати результати здійсненого аналізу науково-методичної літератури, публікацій, матеріалів конференцій, семінарів, вебінарів, щодо можливості використання онлайн-сервісів, за допомогою яких можна створити веб-квести або різні інтерактивні завдання для їх наповнення [4, 5, 6]:

Сервіс Genial.ly – багатофункціональний онлайн-сервіс для створення інтерактивних завдань, пропонує велику колекцію шаблонів дидактичних ігор. Викладачу достатньо лише вибрати відповідний шаблон і додати потрібні завдання.

Сервіс Learnis.ru – багатофункціональна освітня платформа для створення інтерактивних завдань. Дозволяє створювати квести у яких перед гравцями ставиться завдання вибратися з кімнати, використовуючи різні предмети, знаходячи підказки і вирішуючи логічні задачі. Підказками можуть бути відповіді на завдання, які необхідно розв'язати для просування по сюжету

квесту. Таким чином, педагог, додаючи зміст своєї дисципліни, робить квест освітнім і захоплюючим.

Сервиси Google:

Сервіс Google Малюнок – дозволяє створити ігрове поле для веб-квесту. Додаткові малюнки можуть стати інтерактивними і служити своєрідними етапами веб-квесту.

Google Презентація – дозволяє організувати спільну роботу з формування команд для веб-квесту.

Google Сайт – дозволяє створити веб-квест, який складається з декількох етапів, розмістити посилання на додаткові джерела, додати різноманітні завдання.

Викладачам на допомогу прийшов чудовий сервіс Classtime, який виконує роль універсального асистента для проведення квестів. Використовуючи даний сервіс, для підвищення мотивації та активності студентів, квест можна провести у поєднанні з QR-кодами.

Веб-квест може охоплювати окрему проблему, навчальний предмет, тему, а може бути міжпредметним.

Блог-квести – мультимедійні Веб-технології, що дозволяють організувати віртуальне навчальне середовище для розв'язування різного роду педагогічних задач. З їх допомогою, здійснюється інтерактивне спілкування суб'єктів освітнього процесу що спрямовано на розвиток у студентів навичок аналітичного і творчого мислення; вміння працювати в команді; вміння шукати і відбирати необхідну інформацію і представляти її у зручному для сприйняття форматі [7].

Як зазначають деякі дослідники: Р. Гуревич, М. Кадемія, О. Шестопалюк та інші - Блог-квест поєднує в собі ідеї проєктного методу та ситуативних технологій засобами веб-технологій та Інтернет-ресурсів, що не потребують від розробників знання мов програмування, якій органічно сполучається з корпоративним підходом до навчання і передбачає розв'язання проблеми, які не обмежуються однією темою.

Блог-квест містить тематичні проекти за технологією веб-квест і за своєю структурою подібні до веб-квестів та містять: вступ; завдання; ролі; критерії оцінювання; посилання на статті та інші джерела в Інтернеті; інформаційний матеріал відповідно до теми Блог-квесту.

Блог-квести створюють на безкоштовній платформі Blogger, яка є однією з найпоширеніших послуг Google.

Характерними особливостями Блог-квесту, що відрізняють його від інших технологій, зокрема від методу проєктів, є наступні: насамперед заздалегідь визначаються ресурси, в яких є інформація, необхідна для розв'язання проблеми. По-друге, Блог-квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати студент для одержання необхідного результату. По-третє, обов'язковою складовою цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, які можуть набути студенти після виконання даних Веб-квестів, що входять до цього Блог-квесту.

Блог-квести та Веб-квести розвивають і удосконалюють предметну, соціальну, цифрову та інші компетентності суб'єктів освітнього процесу.

Застосування сучасних інформаційних технологій розширює потенційно можливі межі реалізації освітнього процесу та сприяє створенню змішаного освітнього середовища, у якому студенти перетворюється на активного учасника навчального процесу, а викладачі діють як експерти й консультанти, допомагаючи аналізувати та вирішувати його проблеми.

### **Бібліографія:**

1. Цодікова Н. Веб-квест як форма організації самостійної роботи студентів: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.rusnauka.com/17\\_AVSN\\_2012/Pedagogica/2\\_112539.doc.htm](http://www.rusnauka.com/17_AVSN_2012/Pedagogica/2_112539.doc.htm).

2. Жигайло О., Вівсик О. Особливості організації і методики проведення позакласної роботи з математики з використанням елементів квест-технологій. /О.Жигайло О. Вівсик // Науковий збірник «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького

державного педагогічного університету імені Івана Франка», 2018, Том 18, № 18, с. 87-94

3. Кадемія М. Використання Веб-квестів у процесі підготовки вчителя технології: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/434/1/Kademija.pdf>. –

4. Зубехіна Т. Використання технології веб-квест в електронному навчанні /Т. В. Зубехіна// Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: зб. наук. пр. / Запоріжжя: КПУ, 2019. Вип. 66. 184 с. Т. 1. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2019/66/part\\_1/36.pdf](http://pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2019/66/part_1/36.pdf)

5. Руденко Н.М., Широков Д.Л. Застосування веб-квест-технології у підготовці майбутніх учителів початкової школи /Н.Руденко Д. Широков// Науковий журнал «Молодий вчений», 2020, 176 с., С - 151-157

6. Гладун М. А. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва / М. А. Гладун, М. А. Сабліна.

7. Романова Г. М., Підготовка педагогічних працівників професійно-технічних навчальних закладів до застосування веб-квестів - [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://core.ac.uk/download/pdf/32310062.pdf>

*Світлана Іщенко,  
старший викладач кафедри промислової інженерії та сервісу  
Інженерно-педагогічного факультету  
Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова*

**ДИДАКТИЧНІ КАТЕГОРІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ПЕДАГОГІВ  
ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ З ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

[s.m.ischenko@npu.edu.ua](mailto:s.m.ischenko@npu.edu.ua)

Розв'язуючи проблеми навчання, ми неодмінно торкаємося змісту і цілей навчання, методів, засобів і організаційних форм навчання. Вони взаємодіють одне з іншим, один одного зумовлюють, отже утворюють цілісну сукупність, яка