

УДК 378.72.12.32

Лариса Савченко

Криворізький державний педагогічний університет
ORCID ID 0000-0002-4246-3228

Карина Саф'ян

Національний університет біоресурсів і природокористування України
ORCID ID 0000-0002-6977-9847

Ольга Созонюк

Криворізький державний педагогічний університет
ORCID ID 0000-0002-8482-5071
DOI 10.24139/2312-5993/2023.10/337-346

ЗАСТОСУВАННЯ ВЕБ-КВЕСТУ ЯК УМОВА РОЗВИТКУ ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Стаття висвітлює особливості використання веб-квесту як засобу розвитку проєктної культури майбутніх викладачів у їхній професійній діяльності. Розглядається питання включення цінностей, духовного виміру у професійно-педагогічну освіту, спрямовану на розуміння гуманістичних універсальних цінностей культури та актуалізацію культурного досвіду особистості. Для вирішення поставленої мети було використано такі методи дослідження: теоретичні: аналіз педагогічної літератури, нормативних документів, матеріали періодичних видань із теми дослідження; структурно-логічний аналіз та систематизація; зіставлення різних поглядів на проблему, узагальнення. Проєктна діяльність є основною формою навчання у закладах вищої освіти. Залучення студентів до виконання завдань з використанням проєктної діяльності, такої як веб-квести, урізноманітнює навчальний процес. Веб-квест є дидактичною структурою, в рамках якої викладач формує пошукову діяльність студентів, задає параметри цієї діяльності і визначає її часові межі.

Під час проведення занять з фахової дисципліни «Основи проєктної діяльності у технологічній освіті» було запропоновано проєкти: «Інспектування та атестація школи», «Методична рада вчителів технологічної освіти», педагогічні ситуації різної складності, різноманітні інтелектуальні вправи (загадки, ребуси, кросворди, малюнки, графіки), педагогічні завдання «Доберіть діагностичні методи для вивчення якості освіти учнів», презентації «Рейтинг педагога», веб-квести «Індивідуальна траєкторія майбутнього учителя».

Проєктна діяльність представляє собою колективну навчально-пізнавальну ініціативу, де учасники працюють разом, маючи спільну мету, узгоджені методи та стратегії, спрямовані на досягнення загального результату у вирішенні конкретної проблеми, яка має важливість для всіх учасників проєкту. Проєктна культура як частина навчальної культури – синтез різних сторін знання, світогляду, мислення, почуттів, мови, дій, спілкування. Це динамічна система технологічних знань, умінь, діяльності і професійної підготовки.

Ключові слова: веб-квест. проєктна культура, проєктна діяльність, підготовка майбутнього викладача, професійна діяльність.

Постановка проблеми. Освітня реформа вимагає від навчальних закладів, зокрема від шкіл, впровадження змін, спрямованих на виявлення та розвиток індивідуальних талантів учнів. Головною метою

впровадження профільної освіти є вирішення проблеми, яка спрямована на переорієнтацію освітнього процесу з колективних форм на індивідуальне навчання. Залишається питання про наповнення професійно-педагогічної освіти ціннісним, духовним змістом, її орієнтація на опанування гуманістичних універсальних цінностей культури, актуалізацію культурного досвіду особистості, реалізацію можливості вільного вияву почуттів та переконань, здатності розуміти іншого і бути зрозумілим, розв'язувати внутрішньо особистісні та міжособистісні конфлікти.

Згідно Державного стандарту освітньої галузі «Технологія», технологічна освіта передбачає поступове залучення студентів до всіх етапів комплексного процесу проектування й виготовлення виробів. У формуванні особистості майбутнього вчителя технологій значна увага приділяється розвитку його власного досвіду у проведенні проєктної діяльності. Здобувачі можуть навчитися створювати проєкти під час своєї підготовки, особливо вивчаючи цикл спеціальних дисциплін. В основу реалізації всіх змістових ліній освітньої галузі «Технологія» покладено проєктно-технологічну діяльність, яка інтегрує всі види сучасної діяльності людини: від появи творчого задуму до реалізації готового продукту (Проектно-технологічна діяльність учнів на уроках трудового навчання: теорія і методика, 2003).

Проведення таких занять дозволяє залучити майбутніх учителів технологій до всіх етапів проєктної діяльності, що сприяє глибшому засвоєнню навчального матеріалу, формуванню творчих здібностей, поглибленню якості освіти.

Аналіз актуальних досліджень. Зарубіжні та вітчизняні дослідники О. Гапєєва, М. Гриневич, В. Додж, Р. Мартенс, та Е. Карпова активно вивчають проблематику розроблення та використання веб-квестів у навчальному процесі. Існує два погляди вчених стосовно поняття веб-квесту: веб-квест як освітній продукт і веб-квест як технологія. Науковці (Н. Кононець, О. Осадчук) витлумачують веб-квест як новаторську особистісно-орієнтовану методику навчання, що має на меті стимулювати самостійний пошук студентами необхідної для навчання інформації. В. Додж та Р. Мартенс, як основоположники веб-квестів, описують їх як активну дослідницьку діяльність, під час якої студенти використовують інтернет-ресурси та відеоконференції для пошуку необхідної інформації. На засадах культурологічного підходу досліджено

феномен з позицій таких науковців: В. Гриньова, Н. Крилов, Л. Нечипоренко, А. Овчиннікова, В. Радул, О. Рудницька та ін.

Мета статті полягає у демонстрації використання веб-квесту як фактора, що сприяє розвитку проєктної культури майбутніх викладачів у їх професійній діяльності з використанням проєктної технології.

Методи дослідження. У роботі використано такі методи дослідження: аналіз педагогічної літератури, нормативних документів, матеріали періодичних видань із теми дослідження; спостереження, аналіз, моніторинг, систематизація та узагальнення результату дослідження.

Виклад основного матеріалу. В освітньому процесі закладу вищої освіти акцентується на розвитку особистісних здібностей та пізнавальних потреб й інтересів майбутнього вчителя, які відображаються у виборі форм, методів і темпів навчання. Провідною формою навчання стає проєктна діяльність. Робота студентів із застосуванням проєктної діяльності, її складової веб-квесту урізноманітнює навчальний процес.

У загальноприйнятому тлумаченні, веб-квест (web-quest) – завдання із постановкою проблеми, яке включає елементи рольової гри та використання інтернет-ресурсів для його виконання. Як зазначає Т. March, веб-квести – це міні-проєкти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті (March, 2003). За допомогою цього конструктивного методу навчання студенти не лише здобувають та систематизують інформацію з Інтернету, але й активно вирішують завдання, пов'язані з навчальним процесом. Так, Н. Гарань, О. Сипченко, Л. Черкашина акцентують увагу на тому, що веб-квест – це захоплива подорож у віртуальному світі Інтернету, яка включає запит до різних пошукових систем, збір великої кількості інформації, її аналіз, систематизацію та подальшу презентацію (Гарань, Сипченко, Черкашина, 2018).

Фактично, веб-квест є освітньою структурою, де викладач сприяє активній пошуковій діяльності студентів, встановлює параметри цієї діяльності та визначає її обмеження у часі. В такому контексті викладач переходить від ролі «джерела знань» до створення умов для самостійного пошуку інформації, тоді як студенти стають активними учасниками навчального процесу, замість того, щоб бути пасивними суб'єктами приймання знань. Веб-квест, по суті, є інтерактивним процесом, під час якого студенти знаходять мотивацію для самостійного отримання необхідних знань.

На думку Н. Кононець технологія веб-квест реалізується у такі етапи:

1. *Визначення теми.* Процес визначення теми та створення проблемної ситуації покладається на викладача. Це ключовий момент, оскільки потрібно чітко й доступно визначити ролі учасників. Наприклад, викладач може призначити ролі студентам заздалегідь або визначити сценарій веб-квеста, а також підготувати попередній план роботи й провести огляд усього веб-квесту.

2. *Вербалізація завдання.* Викладач вербалізує конкретне завдання в рамках обраної теми, що є зрозумілим, цікавим і здійсненним. У процесі цього викладач чітко встановлює кінцевий результат самостійної роботи студентів, формулює серію запитань, на які потрібно знайти відповіді, конкретизує проблему, яку треба вирішити, визначає позицію, яку необхідно захищати, і вказує на інші дії, спрямовані на обробку та представлення результатів, базуючись на зібраній інформації. В. Dodge (Dodge, 2001) класифікує завдання для веб-квестів за такими типами: завдання для пояснення, дослідницькі завдання (проект-завдання), оціночні, креативні, аналітичні, наукові завдання, завдання для самоперевірки (самопізнання), компіляція, досягнення консенсусу, журналістське завдання, детектив (головоломка або таємниче завдання).

3. *Підбір інтернет-ресурсів.* Викладач заздалегідь відбирає і надає студентам перелік посилань на інтернет-ресурси (з вказівкою назв веб-сайтів та їхніх адрес), супроводжуючи їх короткими описами. Ця підбірка ресурсів призначена для того, щоб студенти могли використовувати отриману інформацію у практичних цілях.

4. *Пошук інформації.* Студенти самостійно розпочинають процес пошуку потрібної інформації в Інтернеті, керуючись описом процедури роботи, який містить методичні вказівки, розроблені викладачем. Кожному студенту необхідно виконати ці кроки самостійно.

5. *Презентація.* Після цього, студенти повинні підготувати презентацію веб-квесту, результатом якої є створення локального веб-сайту на сервері навчального закладу або Інтернет-сторінки. У цій презентації слід адекватно висвітлити тему, мету, засоби створення, використані інтернет-ресурси та можливі напрями подальшої роботи над темою.

6. *Оцінка виконаної роботи самими студентами.* Критерії оцінки можуть варіюватися. Фактично, оцінка відображає досвід, отриманий студентами у процесі самостійної роботи. Іноді корисно включити риторичні питання після завершення, що стимулюватимуть

активність студентів в поза аудиторний час , визначаючи перспективи подальших пошуків (Кононець Н., 2012).

Дещо відмінним є визначення навчальних завдань для веб-квестів у Б. Доджа, а саме:

- переказ – демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плакату, розповіді;
- аналіз – пошук і систематизація інформації;
- компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел, створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;
- оцінка – обґрунтування окремої точки зору до проблеми;
- переконання – схилення на свою сторону опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- планування і проєктування – розробка плану чи проєкту на основі заданих умов;
- самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості;
- журналістське розслідування – об'єктивне дослідження інформації (розподіл думок і фактів).
- творче завдання – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика.
- наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел (Dodge B., 2001).

Фактично, у результаті навчання за цією технологією студенти повинні створити власний веб-квест – веб-сторінку (окремий документ у мережі Інтернет, який має свою адресу, або у локальній мережі навчального закладу), чи веб-сайт (групу взаємопов'язаних веб-сторінок, присвячених конкретній тематиці). По суті своїй, веб-квест як освітній продукт, створений здобувачами, є своєрідним веб-вузлом, виконаним у спеціальних програмних додатках (Microsoft FrontPage, Publisher тощо), або засобами безкоштовних хостингів (типу <http://ucoz.ua/>), що являє собою повноцінне гіпертекстове середовище.

Таблиця 1

Критерії оцінки робіт студентів

	Середній	Достатній	Високий
Розуміння завдання	У матеріалах присутні дані, які не пов'язані безпосередньо з темою; інформація здебільшого походить	Включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не	Робота демонструє точне розуміння завдання

	з одного джерела, і не проводиться аналіз чи оцінка зібраної інформації.	мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел	
Виконання завдання	Випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію	Не вся інформація узята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; всі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно; використовується інформація з достовірних джерел
Результат роботи	Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання	Точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші студентські роботи	Чітке і логічне представлення інформації; уся інформація має безпосереднє відношення до теми, точна, добре структурована і відредагована. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції
Творчий підхід	Студент просто копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана з темою веб-квеста	Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться виведення.	Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи

Тобто, оцінка студентських робіт повинна базуватися на трьох основних критеріях: розумінні теми, досягнутому результаті та рівні творчого підходу.

Під час викладання дисципліни «Основи проєктної діяльності у технологічній освіті» було запропоновано проєкти: «Інспектування та атестація закладу освіти», «Методична рада викладачів професійної освіти», педагогічні ситуації різної складності, різноманітні інтелектуальні вправи (загадки, ребуси, кросворди, малюнки, графіки), педагогічні завдання «Доберіть діагностичні методи для вивчення якості освіти студентів», презентації «Рейтинг педагога», веб-квести «Індивідуальна траєкторія майбутнього викладача», педагогічні ситуації з використанням інформаційно-комунікативного ресурсу, наукові конференції, портфоліо «Методична скринька професійної освіти», інтелектуальні вправи «Дункан», «Допишіть таблицю», «Етапи контролю», «Осмислення помилок»; презентації з теми «Реорганізація методичного об'єднання», «Створення рекламного буклету»; дослідницький проєкт «Оцінювання кандидата для пропонування на вакантну посаду заступника директора школи» (Савченко, 2013).

Згідно з визначенням «проєктна діяльність» – це колективна освітньо-пізнавальна ініціатива, в якій учасники спільно працюють над вирішенням конкретної проблеми чи завдання, маючи спільну мету, узгоджені методи та способи діяльності з метою досягнення загального результату.

Отже, можемо стверджувати, що проєктна культура, яка є складовою навчальної культури, представляє собою синтез різних аспектів знань, світогляду, мислення, почуттів, мови, дій та спілкування. Це динамічна система, що об'єднує технологічні знання, навички, діяльність та професійну підготовку; це сукупність цінностей, підходів, методів та навичок, які сприяють успішному впровадженню і реалізації проєктів. Це включає в себе гнучкість у вирішенні проблем, вміння працювати у команді, креативність у пошуку рішень, а також вміння ефективно планувати, виконувати та контролювати роботу над проєктом. Проєктна культура також передбачає відкритість до нових ідей та методів роботи, а також вміння вчитися на власних помилках й вдосконалювати свої навички.

Майбутній викладач, як організатор і куратор веб-квестів, має дотримуватись певних аспектів формування проєктної культури у процесі професійної діяльності: знання проєктного менеджменту

(розуміння основних принципів і методів управління проектами, включаючи планування, виконання, контроль і оцінку результатів); комунікаційні навички (вміння ефективно спілкуватися зі студентами, колегами та іншими учасниками проекту для координації дій і розв'язання конфліктів); творчий підхід (генерація нових ідей та методів навчання, застосовування інноваційних підходи у своїй роботі); організаційні здібності (вміння ефективно планувати роботу над проектами, розподіляти ресурси та керувати часом); адаптивність та гнучкість (вміння швидко реагувати на виклики й змінювати стратегії при необхідності); рефлексія та вдосконалення (вміння аналізувати свою роботу, виявляти слабкі місця та шляхи їх вдосконалення).

Веб-квести виступають як інструмент для залучення студентів до активної навчально-дослідницької діяльності. Через веб-квести майбутні викладачі вчаться використовувати технології у навчальному процесі, що сприяє розвитку їхньої проектної культури. Використання технологій у навчальному процесі дозволяє студентам брати участь у розв'язанні реальних проблем через проекти, що сприяє їхньому розвитку комунікативних навичок, лідерських якостей та загальної проектної культури (рис. 1).



Рис. 1. Роль веб-квестів у розвитку проектної культури майбутніх викладачів

Висновки та перспективи подальших наукових розвідок. Отже, інтерактивна методика веб-квестів навчає знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз, систематизацію і розв'язувати поставлені задачі. Її використання є нескладним, не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише комп'ютер із

доступом до Інтернет. Використання технологій веб-квест сприяє: підвищенню мотивації навчання; формуванню інформаційно-комунікативної компетентності; усуненню психолого-педагогічних бар'єрів; підвищенню особистісної самооцінки; розвитку особистісних якостей; формуванню навичок роботи в команді; формуванню навичок публічних виступів, і таким чином підвищує якість освіти. У завданні до веб-квесту зазначають групи й ролі учасників проєкту, описують форми представлення кінцевого результату. Проєктна культура це динамічна система творчих способів діяльності й особистісних досягнень студентів, показниками якої є гуманістична позиція, педагогічна компетентність, освіченість з фахового предмету.

Подальшу роботу вбачаємо у розробці кейс-технології в системі профільного навчання.

ЛІТЕРАТУРА

- Гарань, Н., Сипченко, О., Черкашина, Л. (2018). Формування загальних компетентностей майбутніх викладачів засобами інноваційних технологій в освітньому середовищі ЗВО. *Професіоналізм педагога в умовах освітніх інновацій*: монографія. Hameln, Germany: InterGING, сс. 180-195 (Haran, N., Sypchenko, O., Cherkashyna, L. (2018) Formation of general competences of future teachers by means of innovative technologies in the educational environment of higher education institutions. *Teacher's professionalism in the context of educational innovations*: a monograph. Hameln, Germany : InterGING, pp. 180-195).
- Гриневич, Л. (2010). Методологічні засади цілісності системи моніторингу якості освіти. *Освіта і управління*, 4, 18-26 (Hrynevych, L. Methodological principles of the integrity of the education quality monitoring system. *Education and management*, 4, 18-26).
- Карпова, Е. (2010). Гуманізація професійної діяльності вчителя і культуровідповідність його підготовки у вищих навчальних закладах. *Педагогічні науки. Психологічні науки. Лінгвістичні науки*, ¾, 90–97 (Karpova, E. (2010) Humanisation of teacher's professional activity and cultural relevance of his/her training in higher education institutions. *Pedagogical sciences. Psychological sciences. Linguistic sciences*, 3/4, 90-97).
- Кононець, Н. (2012). Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*, 10, 138-143. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vpm_2012_10_32 (Kononets, N. (2012). Web quest technology in the context of resource-based learning for students. *The origins of pedagogical excellence*, 10, 138-143).
- Проектно-технологічна діяльність учнів на уроках трудового навчання: теорія і методика* (2003). О. М. Кoberник (ред.). К.: Науковий світ (*Project and technological activity of pupils in labour training lessons: theory and methodology* (2003). Kobernyk O. (Eds.). Kyiv: Naukovyi svit).
- Савченко, Л. (2013). Педагогічна діагностика якості підготовки майбутніх учителів: теорія і практика. Кривий Ріг: КПІ ДВНЗ «КНУ». (Savchenko, L. (2013).

Pedagogical diagnostics of the quality of future teachers' training: theory and practice. Kryvyi Rih: KPI SHEE "KNU").

Ткачук, С. (2011). Технологічна освіта учнів як засіб формування їх технологічної культури. *Педагогічні науки*, 15, 121-125. (Tkachuk, S. Technological education of students as a means of forming their technological culture. *Pedagogical sciences*, 15, 121-125).

Bloom, B. S., Madaus, G. F. & Hasting, J. T. (1971). *Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning*. N.Y.: McGraw-Hill.

Dodge, B. (2001). Focus: Five rules for writing a great WebQuest. *Learning and Leading with Technology*, 28(8), 6. URL: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/326587/mod_resource/content/0/FOCUS_Five_Rules_for_Writing_a_Great_WebQuest.htm

Stoof, A., Martens, R.L., Van Merriënboer, J.J.G. What is competence? Constructivist approach as a way out of confusion URL: <http://www.ht.ru/press/articles/print/art26.htm>.

March, T. (2003). The Learning Power of WebQuests. *Educational Leadership*, 61, Num. 4, 42-47 URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/>

SUMMARY

Savchenko Larysa, Safian Karyna, Sozoniuk Olha. Application of web quest as a condition for the development of project culture of future teachers in professional activity.

The article highlights the peculiarities of using a web quest as a means of developing the project culture of future teachers in their professional activities. The issue of incorporating values and the spiritual dimension into vocational and pedagogical education aimed at understanding the humanistic universal values of culture and actualising the cultural experience of the individual is considered. To achieve this goal, the following research methods were used: theoretical: analysis of pedagogical literature, regulatory documents, materials of periodicals on the research topic; structural and logical analysis and systematisation; comparison of different views on the problem, generalisation. Project activity is the main form of education in higher education institutions. Involving students in completing tasks using project activities, such as web quests, diversifies the learning process. A web quest is a didactic structure in which the teacher forms the students' search activity, sets the parameters of this activity and determines its time limits. During the classes in the speciality discipline "Fundamentals of Project Activities in Technological Education", the following projects were proposed: "School Inspection and Certification", "Methodological Council of Teachers of Technological Education", pedagogical situations of varying complexity, various intellectual exercises (riddles, puzzles, crosswords, drawings, graphs), pedagogical tasks "Select diagnostic methods to study the quality of students' education", presentations "Teacher Rating", web quests "Individual Trajectory of the Future Teacher". Project activity is a collective educational and cognitive initiative where participants work together with a common goal, agreed methods and strategies aimed at achieving a common result in solving a specific problem that is important to all project participants. Project culture as part of the learning culture is a synthesis of different aspects of knowledge, worldview, thinking, feelings, language, actions, and communication. It is a dynamic system of technological knowledge, skills, activities, and professional training.

Key words: web quest, project culture, project activity, future teacher training, professional activity.