

КЛАСИФІКАЦІЯ КВЕСТІВ

У статті зроблено спробу класифікації квестів для забезпечення ефективності їх використання в підготовці вчителів.

Ключові слова: квест, технологія, класифікація.

Однією з нагальних проблем освітнього простору є урізноманітнення навчального процесу, активізація пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Це потребує впровадження новітніх форм, методів і технологій навчання, однією з яких є квест-технологія.

На думку багатьох учених (Я. Биховський, М. Бовтенко, П. Сисоєв, Б. Додж, Т. Марч та ін.), при застосуванні квест-технології учні проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дає їм змогу досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції та відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значущість.

Упровадження сучасних методик і технологій висуває нові вимоги до професійної підготовки вчителів. Сучасний учитель повинен постійно вдосконалювати свій професійний рівень, володіти сучасними освітніми технологіями, застосовувати інноваційні технології в навчально-виховному процесі, володіти інноваційними освітніми методиками й технологіями тощо.

Досвід нашої роботи в підготовці вчителів щодо впровадження квестів переконує, що внаслідок відсутності єдиного визначення та класифікації квестів виникають проблеми в розумінні сутності цієї технології.

Аналіз науково-педагогічних джерел свідчить, що спеціалісти в цій галузі, по-різному дають визначення квесту. Так, автори концепції веб-квестів Т. Марч та Б. Додж визначають квести як “орієнтовну діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет” [12]. Я.С. Биховський, вивчаючи веб-квести, визначає їх як “сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконують те чи інше навчальне завдання” [5]. М.С. Гриневич розглядає медіа-освітні квести як нову й перспективну технологію в медіадидактиці [1].

Як зазначає В.В. Шмідт, квести – це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання учні не тільки добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов’язане з їх майбутньою професією [4]. Т.О. Кузнецова розглядає квест як приклад організації інтерактивного освітнього середовища [6].

А.В. Яковенко у своїй статті “Використання технології Web-квест у мовній освіті” розкриває поняття квесту як проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету [11]. За О.Г. Шевцовою, квест – орієнтована на вирішення проблеми діяльність [9].

Якщо виокремити ключові слова визначень, то можна побачити, що квести – це: сайти, діяльність, проекти, проблемне завдання, метод, технологія тощо. Тобто відсутнє єдине тлумачення поняття “квест”, що викликає проблеми при підготовці вчителів.

Метою статті є спроба класифікації квестів для забезпечення ефективності їх використання в підготовці вчителів.

Розкриємо поняття класифікації. Згідно із словником Д. Ушакова [10], класифікація – це система розподілу предметів або понять якої-небудь галузі на класи, відділи, розряди тощо; згідно зі словником Л. Лопатнікова [7], класифікація – віднесення об’єктів, елементів деякої множини до того чи іншого класу (елементи якого характеризуються певною істотною ознакою або групою істотних ознак).

Ми розглядаємо квест як технологію, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов’язково має керівника (наставника), чіткі правила та реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь XXI ст. [3, с. 28–32].

Аналіз педагогічних досліджень свідчить, що в науковій педагогічній літературі термін “проект / метод проектів” часто ототожнюють з поняттям “квест”. На нашу думку, це різні речі, які виконують різні навчальні цілі. Але деякі схожі елементи між ними є, тому при побудові класифікації квестів ми взяли за основу дослідження науковців з класифікації проектів.

Класифікуємо спочатку квест як технологію. Найдосконалішою серед багатьох вважають класифікацію, за якою педагогічні технології згруповано за різноманітними системними та інструментально-значущими ознаками. Відповідно в сукупності педагогічних технологій І.М. Дичківська виокремлює [2, с. 72–76]:

1. За рівнем застосування: загальнопедагогічні (стосуються загальних засад освітніх процесів); предметні (призначені для вдосконалення викладання окремих предметів); локальні й модульні (передбачають часткові зміни педагогічних явищ).

2. За провідним чинником психічного розвитку: біогенні (провідна роль належить біологічним чинникам); соціогенні (переважають соціальні чинники); психогенні (провідна роль належить психічним чинникам).

3. За філософською основою: матеріалістичні та ідеалістичні; діалектичні й метафізичні; наукові й релігійні; гуманістичні й антигуманні; антропософські й теософські (засновані на вченнях про всезагальний абсолют); вільного виховання та примусу тощо.

4. За науковою концепцією засвоєння досвіду: асоціативно-рефлекторні; біхевіористські (за основу взято теорію научіння); розвивальні (грунтуються на теорії розвитку здібностей); сугестивні (засновані на навіюванні); нейролінгвістичні; гештальт-технології.

5. За ставленням до дитини: авторитарні; дидактоцентристські; особистісно орієнтовані.

6. За орієнтацією на особистісні структури: інформаційні (формування знань, умінь, навичок); операційні (формування способів розумових

дій); емоційно-художні й емоційно-моральні (формування сфери естетичних і моральних відносин); технології саморозвитку (формування самокерованих механізмів особистості); евристичні (розвиток творчих здібностей); прикладні (формування дієво-практичної сфери).

7. За типом організації та управління пізнавальною діяльністю: структурно-логічні; інтеграційні; ігрові; комп'ютерні; діалогові; тренінгові технології.

Використовуючи цю класифікацію надамо характеристику квест-технології (табл. 1).

Таблиця 1

Класифікація квест-технології

Квест-технологія	
За рівнем застосування	Предметна
За науковою концепцією за- своєння досвіду	Розвивальна (ґрунтується на теорії розвитку здібностей)
За ставленням до дитини	Особистісно-орієнтована
За орієнтацією на особистісні структури	Залежно від типу, цілей та завдань квесту: – інформаційна; – операційна; – емоційно-художня й емоційно-моральна; – технологія саморозвитку; – евристична; – прикладна
За типом організації та управ- ління пізнавальною діяльністю	Ігрова технологія

Крім того, узагальнюючи різні підходи до класифікацій проектів та аналізуючи науково-педагогічну літературу, ми розробили узагальнювальну класифікацію квестів за різноманітними системними та інструментально значущими ознаками:

1. За формою проведення:

– комп'ютерні ігри-квести – один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що являє собою інтерактивну історію з головним героєм; при цьому найважливішими елементами гри є власне розповідь (сюжет) і обстеження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграють рішення головоломок і завдань, що потребує від гравця розумових зусиль;

– веб-квести – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів, створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник тощо);

– QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів (двовимірний штрихкод);

– медіаквести – спрямовані на пошук і аналіз медіаресурсів, наприклад, фото-, відеоквести;

– квести на природі (на вулиці, в парках тощо);

– комбіновані.

2. За режимом проведення:

– в реальному режимі;

– у віртуальному режимі;

- у комбінованому режимі.
- 3. За терміном реалізації квести можуть бути:
 - короткострокові, їх мета – поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одно-три заняття;
 - довгострокові, їх мета – поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін (семестр або навчальний рік).
- 4. За формою роботи:
 - групові;
 - індивідуальні.
- 5. За предметним змістом:
 - моноквест;
 - міжпредметний квест.
- 6. За структурою сюжетів розрізняють:
 - лінійні;
 - нелінійні;
 - кільцеві.
- 7. За інформаційним освітнім середовищем:
 - традиційне освітнє середовище;
 - віртуальне освітнє середовище.
- 8. За технічною платформою:
 - віртуальні щоденники й журнали (блоги, ЖЖ тощо);
 - сайти;
 - форуми;
 - Google-групи;
 - вікі-сторінки;
 - соціальні мережі.
- 9. За діяльністю учнів, що домінує:
 - дослідницький;
 - інформаційний;
 - творчий;
 - пошуковий;
 - ігровий квест;
 - рольовий.
- 10. За характером контактів:
 - учні одного класу чи школи;
 - учні одного району;
 - учні однієї країни;
 - учні з різних країн.
- 11. За типом завдань (класифікація Б. Доджа та Т. Марча):
 - переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання;
 - планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов;
 - самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості;

- компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;
- творче завдання – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика;
- аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації;
- детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;
- досягнення консенсусу – вироблення рішення з гострої проблеми;
- оцінка – обґрунтування певної позиції;
- журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів);
- переконання – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел.

У літературі також існує два варіанти розуміння веб-квестів:

1. Веб-квест за типом “метод проектів”¹ – простежуються основні етапи методу проектів: усі учасники об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє проблемне завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група, виконуючи завдання, повинна створити новий веб-продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо). Основний акцент у такому виді веб-квесту – вирішення проблемного питання/завдання за допомогою аналізу веб-ресурсів та створення нового веб-продукту.

2. Веб-квест за типом “змагання”² – учитель створює цікавий сюжет; учні (індивідуально або колективно, згідно із сюжетом) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); усі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Основний акцент у такому виді веб-квесту – пошук відповідей за допомогою аналізу інтернет-джерел.

Необхідно зазначити, що один і той самий квест може бути класифікований за кількома параметрами одночасно.

Висновки. Наведена класифікація дає змогу проводити підготовку вчителів до впровадження квест-технології.

Подальшими перспективами дослідження є теоретична розробка технології підготовки учителів до впровадження квест-технології в системі післядипломної педагогічної освіти.

¹ Метод проектів – спосіб досягнення дидактичної мети через детальної розробки проблеми (технологію), яка повинна завершитися цілком реальним, відчутним практичним результатом, оформленим тим або іншим чином [8].

² Змагання – відносини, які складаються в процесі спільної діяльності людей, що виражаються у взаємному стимулюванні активності один одного і в кінцевому збільшенні корисних результатів сукупних дій і тих, і інших [Словарь по этике / под редакцией И. Кона, 1981 г.].

Список використаної літератури

1. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести / М.С. Гриневич // Вища освіта України. – 2009. – № 3. – С. 153–155.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
3. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? / І.М. Сокол // Науково-методичний журнал “Комп’ютер у школі та сім’ї”. – 2014. – № 2 (114). – С. 28–32.
4. Шмідт В.В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В.В. Шмідт // Академія наук. – Режим доступу: http://sconference.org/publ/nauchno_prakticheskie_konferencii/pedagogicheskie_nauki/teorija_i_metodika_professionalnogo_obrazovanija/12-1-0-174.
5. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт “Информационные технологии в образовании” [Электронный ресурс] / Я.С. Быховский. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
6. Кузнецова Т.А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда [Электронный ресурс] / Т.А. Кузнецова // ИТО-Иваново-2011. Секция 2. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>.
7. Лопатников Л.И. Словарь [Электронный ресурс] / Л.И. Лопатников. – Режим доступа: <http://slovar-lopaticnikov.ru/>.
8. Полат Е.С. Метод проектов в интернет-образовании [Электронный ресурс] / Е.С. Полат, Р. Иосо. – 2012. – Режим доступа: http://www.gmcit.murmansk.ru/text/information_science/workshop/seminars/training_personality/method_project.htm.
9. Шевцова О.Г. Веб-квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение [Электронный ресурс] / О.Г. Шевцова // ИТО-2008. Секция III. Подсекция 2 ; Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС). – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html>.
10. Ушаков Д. Словарь [Электронный ресурс] / Д. Ушаков. – Режим доступа: <http://ushakova-slovar.ru/>.
11. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс] / А.В. Яковенко. – Режим доступа: http://www.rus-nauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm.
12. Bernie D. Some Thoughts About WebQuests. [E-resource] / D. Bernie. – Access mode: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html.

Стаття надійшла до редакції 26.02.2014.

Сокол И.Н. Классификация квестов

В статье представлена попытка классификации квестов для обеспечения эффективности их использования в подготовке учителей.

Ключевые слова: квест, технология, классификация.

Sokol I. Classification quests

The author's experience in the training of teachers for introduction quest technologies shows that due to lack single definition and classification of quests there are problems in understanding of essence of this technology, so attempt of qualification of quests is presented in this article.

Key words: quest, technology, classification.