

Література

1. Кокарева А. М. Особливості системи інженерної підготовки здобувачів у закладах вищої технічної освіти зарубіжних країн. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 66, Т. 2. С. 17–23.
2. Дніпровська Т. В., Кононова Т.В. Проблеми підготовки інженерних кадрів у вищій школі: міжнародний досвід та українські реалії. *Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти* : зб. наук. пр. / ред. Л.Л. ТОВАЖНЯНСЬКИЙ, О.Г. РОМАНОВСЬКИЙ. Харків : НТУ «ХПІ», 2010. Вип. 27(31). С. 359–363.
3. UNESCO Report: “Engineering for Sustainable Development: Delivering on the Sustainable Development Goals”. URL: <https://www.unesco.org/en/basic-sciences-engineering/report> (дата звернення: 04.03.2026).
4. Міністерство освіти і науки України. Концепція розвитку інженерної освіти в Україні на 2023–2033 роки. Київ: МОН України, 2023.
5. Talent Match Agency Знаходимо талановитих співробітників. URL: https://talent-match.agency/ua/agro_selection/ (дата звернення: 20.02.2026).
6. Шаров С. В., Галчанська В. В. Використання генеративного штучного інтелекту як необхідний крок на шляху модернізації змісту освіти. *Українські студії в європейському контексті*. 2025. № 11. С. 346–353.
7. Дереза О. О., Водяницький І. О. Неформальний професійний розвиток фахівців закладів вищої освіти. *Українські студії в європейському контексті*. 2024. № 9. С. 104–110.
8. Nanit Robot : офіційний сайт. URL: <https://nanitrobot.com> (дата звернення: 06.03.2026).

Дідик Н.М.

кандидат психологічних наук, доцент,
доцент кафедри загальної та практичної психології
Кам'янець-Подільський національний університет
імені Івана Огієнка

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЯ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ
МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ**

Анотація. У статті доведено значення квест-технології як засобу активізації мотивації до навчання у здобувачів освіти, подано визначення квесту, його різновиди, ознаки та форми проведення. Описано етапи

проведення та переваги квестів, їх роль для розвитку пізнавальних процесів, комунікативних навичок і командної взаємодії. Розкрито особливості проведення освітніх квестів у період війни. Проаналізовано результати емпіричного дослідження щодо впливу квест-технологій на підвищення навчальної мотивації здобувачів освіти.

Ключові слова: квест-технологія, навчальна мотивація, здобувач освіти, офлайн, онлайн, гра, активна освітня технологія, гейміфікація, вебквест.

Didyk N.M. Quest technology as a means of increasing learning motivation of students. *The article proves the importance of quest technology as a means of activating motivation for learning in education seekers, provides a definition of a quest, its varieties, features and forms of implementation. Describes the stages of implementation and advantages of quests, their role in the development of cognitive processes, communication skills and team interaction. Reveals the features of conducting educational quests during the war. Analyzes the results of an empirical study on the impact of quest technologies on increasing educational motivation of education seekers.*

Key words: quest technology, educational motivation, education seeker, offline, online, game, active educational technology, gamification, webquest.

Актуальність дослідження. В умовах глобалізації та соціальних змін актуальною стає високопрофесійна підготовка майбутніх фахівців. В умовах європейської інтеграції і трансформації значимими є інноваційні технології навчання і підвищення навчальної мотивації здобувачів освіти. Однією з таких навчальних технологій є квест, що належить до активних методів навчання. Він підвищує зацікавленість здобувачів освіти та гарантує високий рівень залученості до навчальної діяльності, розвиває креативність і критичне мислення, формує навички вирішення проблем. Разом з тим, за словами Г.В. Чернової, застосування активних методів навчання вимагає від педагога готовності до змін і адаптації до різних педагогічних ситуацій [5, с. 326].

Мета статті. Обґрунтувати квест як ефективну технологію підвищення навчальної мотивації здобувачів освіти.

Виклад основного матеріалу. Квест є активною освітньою технологією, що поєднує гру і навчання з допомогою послідовного виконання завдань для досягнення мети. На думку Т. Агеєнко, К. Корсікової, С. Нікуленко, «квест – це інноваційна графічна технологія, яка спрямована на розвиток навичок пошуку, аналізу та систематизації інформації, а також вирішення поставлених завдань» [1, с. 35].

І. Сокол описує квест як гру-пригоду, що побудована за обраним сюжетом, із задалегідь підготованими завданнями, що завершується досягненням ігрової мети [3].

Квест розвиває мислення, актуалізує знання, стимулює інтерес учнів та сприяє активному залученню, поєднуючи інтелектуальні, творчі і практичні завдання в рамках ігрового сюжету. За визначенням Т. Агеєнко, К. Корсікової, С. Нікуленко, «освітній квест – це педагогічна технологія, яка включає в себе завдання з елементами рольової гри» [1, с. 35].

В. Швирка зауважує, що на початку роботи педагог описує критерії оцінювання завдань квесту, а після всіх завдань кожен здобувач освіти отримує свій результат. Це допомагає чітко впорядкувати дії, ефективно провести та оцінити освітній процес [6].

Квести мають ряд переваг, на думку Т. Агеєнко, К. Корсікової, С. Нікуленко: сприяють розвитку співпраці серед здобувачів освіти, оскільки завдання квесту виконується колективно; квести є захопливою діяльністю, що підвищує навчальну мотивацію і зацікавленість при вивченні освітнього компоненту, розвиває самостійність; квести легко адаптувати до освітніх потреб різних за віком, рівнем знань та індивідуальними характеристиками здобувачів освіти [1, с. 36]. Тому квести є універсальними інструментами у викладацькій діяльності.

Квести класифікують за такими ознаками:

- за формою проведення (комп'ютерні, вебквести, QR-квести, квести на природі);
- за типом завдань (інформаційні, детективні, творчі, дослідницькі),
- за тривалістю (короткострокові, довгострокові);
- за предметним змістом (моно- або міжпредметні);
- за структурою сюжету (лінійні, нелінійні).

Т. Агеєнко, К. Корсікова, С. Нікуленко описують, що підготовка до квесту передбачає такі етапи:

1. Сюжетна лінія, що передбачає створення композиційного оформлення, із загадками і пригодами квесту. Це значно підвищує мотивацію до навчання у здобувачів освіти, зацікавлює їх у результаті навчання.

2. Правила проходження квесту: наявність чітких правил, що допоможуть відповідно організувати проведення квесту та досягти мети.

3. Маршрут квесту: визначається оптимальний маршрут, який подано у вигляді карти, маршрутного листа чи вказівок до проходження квесту.

4. Система оцінювання, що складається з оцінки до окремих завдань та загальний результат у квесті.

5. Підказки, що повинні гармонійно включатися у тематику квесту, а кількість підказок повинна відповідати кількості учасників в команді.

6. Приз, який потрібно добре продумати, щоб стимулювати інтерес до успішного завершення квесту у здобувачів освіти [1, с. 36–37].

Формами проведення квесту є: офлайн та онлайн. При організації квесту онлайн застосовуються спеціальні онлайн ресурси, які створюють онлайн-квести: Joyteka (Learnis), Мій квест, Genially та QuizWhizzer, що дозволяють створювати інтерактивні завдання, сюжетні лінії та квест-кімнати. Застосування цих платформ ще більше підвищує навчальну мотивацію здобувачів освіти, оскільки їх цікавлять інформаційні технології навчання.

При організації квестів офлайн у реальному житті та відкритому просторі застосовуйте компаси, карти, GPS-трекери з метою безпечного пересування.

Організація освітніх квестів у період війни, в першу чергу, потребує врахування безпеки як у відкритому просторі, так і під час онлайн проходження квесту, які неприпустимо проводити у період повітряних тривог. Потрібно оцінити ризики, дотриматися рекомендацій безпеки, уникати ризикованих територій для проведення квесту і великих скупчень людей. Форму проведення квесту краще обрати онлайн, що є безпечнішим варіантом. Варто бути гнучким при проведенні квесту і готовим змінити план квесту або скасувати його у разі непередбачуваної ситуації.

Онлайн-квести передбачають гру, в яку грають з допомогою комп'ютера або смартфона, застосовуючи спеціальну ігрову систему, що дає завдання і підказки. Перевагами є те, що онлайн-квести не вимагають переміщення, вони є відносно безпечними і доступними. Разом з тим, вони залежать від наявності електроенергії та Інтернету.

Квест-кімнати передбачають гру, коли команда зачинається в кімнаті і протягом певного часу повинна розгадати загадки для того, щоб вибратися з кімнати і перейти на іншу локацію. Перевагами квест-кімнати є те, що вона допомагає відволіктися, розвиває логіку і командну взаємодію. Разом з тим, квест-кімната вимагає наявності безпечного простору і відповідного обладнання.

Квести у відкритому просторі – це спортивно-інтелектуальні змагання, де команди виконують різні завдання, які передбачають пошук відповідних об'єктів. Перевагами таких квестів є поєднання активного відпочинку та інтелектуального навантаження. Разом з тим, важливо ретельно спланувати цей квест, враховуючи вибір безпечних локацій і дотримання заходів безпеки (комендантська година, повітряні тривоги).

Отже, квест є досить ефективною педагогічною технологією. На нашу думку, загальними перевагами квесту є:

1) ігрова форма, що стимулює зацікавленість і захоплення самим процесом квесту, мотивує до самоосвіти. Л.І. Мартинюк, В.В. Мартинюк зауважують, що «впровадження ігрових елементів у процес навчання дозволяє мотивувати здобувачів освіти до самостійного засвоєння матеріалу» [2, с. 251]. Разом з тим, ігрова форма квесту завжди поєднується з відповідною дидактичною метою заняття;

2) командна взаємодія, що розвиває навички комунікації та співробітництва у здобувачів освіти;

3) активна позиція здобувачів освіти, які повинні активно шукати, аналізувати, застосовувати свої навички для розв'язання завдань квесту;

4) універсальність завдань квесту, який застосовується при вивченні різних освітніх компонентів, можливість адаптації завдань до різних років навчання здобувачів освіти;

5) розвиток основних компетентностей: логічного мислення, креативності, критичності, навичок прийняття рішення;

6) практичне застосування знань на практиці під час розв'язання нестандартних ситуацій квесту;

7) різноманітність завдань квесту, що можуть бути інтелектуальними, творчими, із використанням онлайн ресурсів та пошуком інформації у різних джерелах;

8) підвищення навчальної мотивації: завдання квесту стимулюють інтерес до додаткового вивчення навчального матеріалу. Г.В. Ткачук зауважує, що під час квесту у здобувача освіти формується *«особлива інтерактивна пошукова діяльність внаслідок якої відбувається самомотивація учнів на самостійне здобуття знань»* [4, с. 366].

Т. Агеєнко, К. Корсікова, С. Нікуленко для перевірки дидактичного впливу освітнього квесту провели експеримент вивчення мотивації майбутніх педагогів. Результати засвідчили, що у більшості здобувачів освіти переважають мотиви уникнення неприємностей у навчанні, майбутні педагоги не досить вмотивовані змістом та процесом навчання. Формувальний експеримент передбачав застосування освітніх квестів при викладанні освітніх компонентів. Використано методи захоочення, змагання, гейміфікації, рефлексії, здобувачі вищої освіти створювали освітні квести для учнів початкової, середньої і старшої ланки ліцеїв під час педагогічної практики. Результати вторинної діагностики засвідчили, що у здобувачів освіти переважали зацікавленість змістом навчальної діяльності і процесом навчання, прагнення до самовизначення і самовдосконалення. Здобувачі

вищої освіти висловили думку, що квести – це найцікавіший спосіб організації освіти для її здобувачів [1, с. 37–38].

Висновки. Отже, результати теоретичного та емпіричного досліджень підтвердили позитивний вплив квестів на підвищення навчальної мотивації здобувачів вищої освіти. Квест стимулює зацікавленість навчальним матеріалом, розвиває спостережливість, креативність, пам'ять, кмітливість, логічне мислення, комунікабельність, уміння працювати у команді.

Література

1. Агеєнко Т., Корсікова К., Нікуленко С. Освітні квести як засіб формування професійної мотивації майбутніх педагогів. *Вища освіта України*. 2023. № 4. С. 33–39.
2. Мартинюк Л. І., Мартинюк В. В. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації здобувачів освіти до вивчення гуманітарних дисциплін. *Українські студії в європейському контексті*. 2025. № 11. С. 251–257.
3. Сокол І. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Класичний приват. ун-т. Запоріжжя. 2016. 284 с.
4. Ткачук Г. В. Вебквест як інноваційна технологія у роботі вчителя інформатики. *Українські студії в європейському контексті*. 2023. № 7. С. 365–370.
5. Чернова Г. В. Значення активних методів навчання у підготовці майбутніх вчителів інформатики. *Українські студії в європейському контексті*. 2024. № 8. С. 323–328.
6. Швирка В. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Педагогічні науки*. 2019. № 6(329), Ч. 2. С. 135–141.