

**Пацюкевич І.В.**

здобувач освіти 2 курсу магістратури

**Полюхович Н.В.**

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та

методики викладання інформатики

Рівненський державний гуманітарний університет

## **ПІДХОДИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ШКОЛЯРІВ**

**Анотація.** У статті проаналізовано поняття квест-технології; розглянуто основну структуру квестів та особливості розробки освітніх квестів; наведено види квестів, які ґрунтуються на завданнях проєктно-дослідницької діяльності учнів; розкрито освітні цілі які дозволяють вирішити квест-технології.

**Ключові слова:** квести, квест-технологія, освітній квест, технологічна компетентність, формування компетентності.

**Patsyukevich I., Poliukhovych N. Approaches to the application of quest technologies as a means of forming the technological competence of school students.** The article analyzes the concept of quest technology; the basic structure of quests and the features of developing educational quests are considered; the types of quests are given which are based on the tasks of the students' project-research activity; educational goals that allow solving quest technologies are revealed.

**Key words:** quests, quest technology, educational quest, technological competence, competence formation.

Реформування сфери освіти та модернізація сучасного суспільства змушують педагогів постійно вдосконалювати свої знання, переосмислювати свої погляди та шукати нові форми, прийоми та засоби організації навчально-виховного процесу. Таким чином й виникли освітні квести, які стрімко набирають популярність не лише серед учнів, а й серед педагогів. Їх часто застосовують для

персоналізації навчального процесу, максимального розширення освітнього простору, для розвитку й створення умов для самореалізації його учасників.

Поняття освітнього квесту інтерпретується у науковій літературі як спеціально організований вид навчально-дослідницької діяльності. Так М. Гриневич розглядає квести як нову і перспективну технологію дидактики [1]. Загалом, сучасні квест-технології засновані на чітких дидактичних завданнях, ігровому задумі, за участі лідерів (наставників), з наявністю чітких правил і вважаються технологіями, реалізованими для покращення знань і навичок учнів ХХІ століття [3, с. 28–32]. Освітні квести – це абсолютно нова форма навчально-розважальної діяльності. Квест-технологія не тільки дозволяє кожному учаснику заявити про себе, про свої здібності, а й сприяє розвитку комунікаційних взаємодій між гравцями, що служить гарним способом згуртувати учасників квесту, розвиваючи комунікативні здібності кожного з учасників. У квестах присутній елемент змагання, а також ефект несподіванки (несподівана зустріч, таємниця, певна атмосфера, декорації). Вони сприяють розвитку аналітичних здібностей, розвивають фантазію і творчість, оскільки учасники можуть доповнювати квести у процесі їх проходження [3, с. 8].

Сьогодні квест-технології набувають стрімкого розвитку завдяки інформатизації освіти. Так творці концепції «Quests» Т. March та В. Dodge визначають квести як орієнтовну діяльність, де майже вся інформація одержується з Інтернету [4]. Тобто в умовах дистанційного та змішаного навчання все частіше почали використовувати комп'ютерні квести, найчастіше у формі веб-квестів, під час проведення яких учні стають учасниками захопливої подорожі в глобальній мережі, де протягом певного часу самостійно здійснюють пошук, аналіз, формалізацію, надання інформації [3, с. 14].

Загалом будь яка квест-технологія визначається як сукупність методів і засобів навчання, спрямованих на цілісний підхід до організації освітнього процесу. Однак їх спрямування визначено не лише засвоєнням знань та набуттям навичок з окремих дисциплін, а забезпечує також формування необхідного рівня технологічної компетентності, яка пов'язує навчальний процес з впровадженням інформаційно-комунікаційних технологій та цифрових інструментів.

При цьому досить добре в учнів розвиваються навички самоосвіти як здатність самостійно перетворювати інформаційне середовище шляхом пошуку та застосування зазначених вище технологій.

У процесі організації та реалізації квестів необхідно дотримуватися послідовності виконання дій та орієнтуватися на основні види нових технологічних засобів, оскільки послідовність дій в організації такої діяльності передбачає певну технологію навчання та технологічну підготовку учнів, опанування уміннями практичного використання нових інформаційно-цифрових технологій, розширення та систематизація знань про технології і технологічну діяльність як основний засіб проєктної, дизайнерської, творчої, підприємницької та інших видів сучасної діяльності людини [1, с. 381].

Для того, щоб розробити освітній квест портійно дотримуватись певної структури, яку можна описати наступними етапами, а саме: *введення* (в якому прописується сюжет квесту, розподіляються ролі); *завдання* (етапи, питання, рольові завдання); *порядок виконання* (бонуси, штрафи); *оцінка* (підсумки, призи, результати) [3, с. 10]. Зазначимо, що ціль розробки квесту є чи не найважливішим етапом його розробки. Адже за допомогою мети можна заінтригувати учасників, що виступить їх мотивацією у його проходженні.

Освітні квести можуть реалізуватися не лише у межах урочної діяльності учнів, але і як один із способів організації їх позаурочної навчальної роботи: проєктно-ігрова діяльність, підготовка до конкурсів та вікторин, розробка власних квестів. Вона може бути проведена у формі одного з різновидів квест-технології і проєктного навчання у мережі – веб-квесту, яку останнім часом активно впроваджують педагоги з професійного навчання.

Освітні квести як інтерактивна форма навчальної діяльності дозволяють реалізувати наступні цілі: *навчальну* (залучення кожного учня до активних пізнавальних процесів); *розвивальну* (розвиток інтересу до предмету, творчих здібностей, уяви, мислення, формування дослідницьких навичок, самоосвіти, розширення кругозору, ерудиції, мотивації тощо); *виховну* (виховання особистої відповідальності за виконану роботу, вміння працювати в команді та навички самостійної роботи).

Робота з квестами може бути побудована на таких завданнях проєктно-дослідницької діяльності учнів, які складатимуть основу освітнього квесту [5]: завдання зі збору даних, завдання на висловлення власної думки, завдання на переказування інформації, завдання на переконливість, детективні та творчі завдання, журналістське розслідування, дизайн-завдання, аналітичне завдання, завдання на самопізнання, завдання на вирішення спірних тем, наукові завдання, тощо.

Так, наприклад, для формування технологічної компетентності з учнями можна проводити профорієнтаційні заходи, в рамках яких і може бути випробувана квест-технологія.

Отже, така діяльність перетворює учня на активного суб'єкта навчальної діяльності та підвищує мотивацію до процесу здобуття знань, відповідальність за результат цієї діяльності. Одночасно роль викладача в організації квесту дещо змінюється і полягає у створенні організаційно-педагогічних умов реалізації пошукової діяльності, що дозволяє педагогу відійти від традиційних форм навчання учнів і значно розширити межі освітнього простору. Здатність квест-технологій забезпечити високу особистісну інтеграцію у навчання, надати учням швидкий доступ до інформації та залучити їх у продуктивну партнерську взаємодію дає підстави використовувати їх практично на всіх рівнях освіти.

### *Література*

1. Кадемія М.Ю. Сутність і зміст технології веб-квест. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2012. № 29. С. 380–387.
2. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навчально-методичний посібник. Біла Церква : БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
3. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести. *Вища освіта України*. 2009. №3. С. 153–155.

4. Bernie D. Some Thoughts About WebQuests. URL: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) (дата звернення: 28.08.2022).
5. Hunter S. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching. URL: <https://silo.tips/download/webquests-and-blogs-web-based-tool-for-efl-teaching> (дата звернення: 28.09.2022).

**Солодченко Р.К.**

*здобувач вищої освіти*

*Таврійський державний агротехнологічний університет*

*імені Дмитра Моторного*

*Науковий керівник: к.т.н., доцент Лубко Д.В.*

## **ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ МЕДИЧНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ**

**Анотація.** У тезах розглянуті перспективи використання медичних інформаційних систем, наведена класифікація та функціональна структура. Зазначається, що медичні інформаційні системи дозволяють прискорити обробку медичної інформації та забезпечити оперативний зв'язок між лікарем та пацієнтом.

**Ключові слова:** інформаційні системи, автоматизація, електронний документообіг, інформатизація

**Solodchenko R. Prospects of use of medical information systems.** The theses consider the prospects for the use of medical information systems, the classification and functional structure. It is noted that medical information systems make it possible to speed up the processing of medical information and ensure operational communication between the doctor and the patient.

**Key words:** information systems, automation, electronic document management, informatization

Під медичною інформаційною системою (МІС) розуміється програмний комплекс, призначений для автоматизації основних