

Н. В. Кудикіна,
Л. В. Романенко,
Я. В. Савченко

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБКВЕСТУ ЯК ІГРОВОЇ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Анотація. Статтю присвячено висвітленню теоретичних засад використання вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології у процесі підготовки майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти, а саме: обґрунтовано сутність вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології, розкрито психологічну структуру вебквесту як навчальної гри, розглянуто моделювання вебквесту як способ його педагогічної технологізації. Доведено, що вебквест нерозривно пов'язаний із двома ключовими поняттями: грою й інформаційно-комунікаційною технологією, тому його сутність як ігрової навчальної технології розкрито саме через зміст цих понять. Сутність вебквесту як гри, з точки зору філософії, розуміється як форма вільного самовиявлення людини, яка передбачає реальну відкритість світу можливого й розгортається як імпровізація, змагання або як репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей. У контексті освіти гра — це інструмент педагогічної дії. Викладач, реалізуючи власну професійну діяльність, закладає в структуру гри конкретну навчальну складову і спрямовує студентів на досягнення навчальної мети. У наукових дослідженнях поняття гри розглядається як родове стосовно термінологічного словосполучення «ігрова діяльність», і саме розуміння об'єктивного змісту цього термінологічного словосполучення сприяло створенню продуктивної ігрової інформаційно-комунікаційної технології для навчання студентів. Визначено, що психологічна модель квесту як навчальної гри — це системно упорядкована сукупність взаємопов'язаних і взаємозалежних компонентів (мотиваційний, цільовий, змістовий, процесуальний, контрольо-оцінний та результативний). Наявність у структурі вебквестів зазначених компонентів сприяє їх ефективному впровадженню у процес підготовки майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти.

Ключові слова: вебквест як ігрова інформаційно-комунікаційна технологія, гра, ігрова діяльність.

Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Освітньою практикою доведено, що викладачі закладів вищої освіти досягають вагомих результатів у професійній підготовці педагогів дошкільної та початкової освіти за умови застосування в освітньому процесі різноманітних ігрових технологій, тому до них дедалі частіше звертаються педагоги-

практики й, відповідно, цей процес знаходить відображення у науковій сфері.

Практика також засвідчує, що у професійній освіті XXI ст. під впливом техніко-технологічного вдосконалення економічної складової людського суспільства активізувалося використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) як сучасного потужного ресурсу, який допомагає викладачеві й здобувачеві професійної освіти комунікувати в онлайн-режимі і самостійно знаходити в інтернет-просторі

необхідну інформацію, розвиває вміння її аналізувати та доцільно використовувати у навчанні. Застосування інформаційно-комунікаційних технологій у практиці професійної освіти особливо активізувалось із поширенням онлайн-навчання, яке тепер є безальтернативним засобом надання освітніх послуг у контексті таких соціальних викликів, як пандемія COVID-19 і повномасштабна російсько-українська війна. За нових умов навчання креативне ставлення викладачів до освітнього процесу сприяє створенню навчальних ігор, зокрема вебквестів, що спираються на застосування інформаційно-комунікаційних технологій. Саме такі навчальні ігри можуть використовуватися в онлайн-навчанні.

Проте аналіз наукової літератури свідчить, що здебільшого дослідження й публікації висвітлюють організацію навчальних ігор у процесі офлайн-навчання і явно бракує результатів наукових пошуків, які б відображали застосування у професійній підготовці ігор, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Розв'язанню проблеми використання вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології присвятили свої праці Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. М. Ковальова, Н. В. Кудикіна, І. М. Новик, І. М. Сокол, О. В. Тимченко, В. В. Шмідт та інші автори. У результаті частково висвітлено деякі теоретичні питання й розглядається використання технології вебквесту для організації самостійної роботи студентів, застосування квест-технології для формування медіакомпетентності майбутніх фахівців початкової школи, відображено підхід до вебквесту як до ресурсно-орієнтованої технології навчання іноземних мов та ін.

Окреслення нерозв'язаних проблем, яким присвячено статтю. Аналіз публікацій, які мають практичний нахил, дає змогу стверджувати, що використанню вебквестів в освіті із певною практичною метою бракує належного теоретичного підґрунтя, тому й запропоновані підходи не є такими, якими міг би технологічно керуватися у своїй роботі кожен викладач, відповідно конструюючи окремі квести під поставлені навчальні завдання. Спостерігається поверхове розуміння сутності вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології, пропонується структура не має наукового обґрунтування, поза увагою залишаються особливості професійної діяльності викладача в контексті організації

вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології.

Формулювання мети статті, якої прагнуть досягти автори. Спираючись на попередні публікації і наш викладацький досвід, прагнемо привернути увагу до ключових позицій проблеми використання вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології у процесі підготовки майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти, а саме: обґрунтувати сутність вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології, розкрити психологічну структуру вебквесту, розглянути моделювання вебквесту як способу його педагогічної технологізації.

Основний матеріал дослідження. Звертаючись до історії питання, слід зробити акцент на тому, що використання ігрових інформаційно-комунікаційних технологій в освіті довгий час мало стихійний характер. Статусу навчальної технології вебквести набули не так давно, лише починаючи з 1995 р., коли Берні Додж (Bernie Dodge), професор Університету Сан-Дієго (США), поставився до них як до освітніх інформаційно-комунікаційних технологій і став використовувати їх із метою поліпшення викладання різних навчальних дисциплін. При цьому ще створювались інноваційні на той час застосунки в інтернеті, які, своєю чергою, інтегрувалися в освітній процес на різних рівнях освіти.

Із метою розуміння сутності вебквесту ми розглянули чимало доступних публікацій, і маємо зазначити, що більшість авторів звертаються до тлумачення його змісту через словники та Вікіпедію. Значного поширення набула така інформація: в перекладі з англ. веб (web) — все-світня мережа, павутина; quest (kwest) — пошук. В освіті вебквест розглядають або як інтерактивну гру з елементами проблемних завдань, для розв'язання яких використовують інформаційні ресурси інтернету, або як пригодницьку гру, яка передбачає виконання нестандартних навчальних завдань із максимальним використанням можливостей мережі Інтернет.

Г. М. Забояк подає дещо інше розуміння досліджуваного поняття. Автор констатує, що слово «квест» позначає один із способів побудови сюжету в міфічних та літературних творах, а саме: це подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. У 1970-х рр. розробники комп'ютерних ігор (один з них — Вільям Кроутер) запозичили термін «квест» для виокремлення ігор,

метою яких є рух ігровим світом до якоїсь мети через подолання перешкод, вирішення завдань, пошук і використання предметів, взаємодію із іншими персонажами. Отже, квест — це пригодницька гра, в рамках якої учасники вирішують завдання в логічній послідовності й у рамках певного захопливого сюжету, а навчальний вебквест — виконання у процесі гри нестандартних завдань із максимальним використанням інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема можливостей мережі Інтернет [1].

Здійснений нами пошук дає змогу підсумувати, що вебквест нерозривно пов'язаний із двома ключовими поняттями: гра й інформаційно-комунікаційні технології, тому сутність вебквесту як ігрової навчальної технології глибше можна розкрити саме через зміст цих понять.

Аналіз досліджень і публікацій, в яких розглядається проблема гри, засвідчує, що це феноменальне й різнопланове явище привертає увагу філософів, культурологів, психологів, педагогів та представників інших галузей наукового знання. На виявлення суті гри спрямовували свої наукові пошуки найвідоміші учені, наприклад: Ф. Шіллер, З. Фрейд, Й. Гейзінга, А. Макаренко, М. Гайдеггер, Є. Берн та багато ін.

Методологічного значення щодо визначення характерологічних особливостей гри набуває розуміння суті цього явища у філософії. «Наука наук» визнає гру такою формою вільного самовиявлення людини, котра передбачає реальну відкритість світу можливого й розгортається як імпровізація, змагання або як вистава, репрезентація певних ситуацій, смислів, стану речей. Світова філософія поділяє ігри на довільні, імпровізовані (play) і такі, самодіяльність людини в яких обмежується певними правилами (game). Особливе значення для людського життя має довільна гра. У такій грі, незалежно від віку, передбачається подолання особистістю власної обмеженості й скутості, динамічне виявлення специфічно людського існування у світі, що характеризується як «поза межове», трансцендентальне. Гру також розуміють як спосіб відчуття особистістю повноти екзистенції. Латинське дієслово «*existere*», від якого походить згадана дефініція, на відміну від дієслова «*sistere*», яким акцентується момент сталості існування — лишатися, утримуватися, тривати тощо, означає процеси порушення сталості, виходу «за межі» її (виступати, виходити, виростати тощо) [2].

Це вказує на специфічно людський, духовний характер гри, оскільки через гру підрастаюче покоління засвоює сукупність ціннісних надбань людства. Прагнення до гри не обмежується певним віковим періодом: трансформуючись, вона приваблює людину все життя.

У наукових дослідженнях поняття *гра* розглядається як родове стосовно термінологічного словосполучення *ігрова діяльність* [3], і саме розуміння об'єктивного змісту цього термінологічного словосполучення сприятиме створенню продуктивної ігрової інформаційно-комунікаційної технології для навчання студентів. Оскільки йдеться про освітній процес, то у навчальних іграх задіяні його основні суб'єкти — викладач і здобувач освіти. Їхні позиції різні — викладач, реалізуючи власну викладацьку діяльність, закладає у зміст гри її навчальну складову і спрямовує студентів на досягнення навчальної мети; студенти ж у процесі ігрової діяльності, досягаючи ігрової і прихованої в ігровому сюжеті навчальної мети, оволодівають запланованим навчальним змістом.

Інше базове поняття нашого наукового пошуку — *інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ)* — розглядають як узагальнювальний термін, який охоплює всі технології комунікації із певними цільовими групами користувачів для передачі потрібної їм інформації [4]. Цей термін розуміють також як сукупність методів, засобів і прийомів збирання, зберігання, опрацювання, подання та передавання повідомлень, що розширює знання людей і розвиває їхні можливості щодо управління технічними та соціальними процесами. З метою досягнення високої ефективності ІКТ використовуються сучасні засоби обчислювальної техніки та зв'язку, засновані на цифрових технологіях [5; 6].

Великою групою користувачів ІКТ є суб'єкти професійної освіти (викладачі і студенти), які використовують у навчанні отриманий за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій матеріал. До сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в освіті учені відносять Інтернет-технології: WWW (англ. World Wide Web, тобто Всесвітнє павутиння або Всесвітня мережа, електронна пошта, пошукові системи, тематичні каталоги, освітні портали, вікі, блоги); мультимедійні програмні засоби (дають змогу інтегрувати текстову, графічну, анімаційну, відео- і звукову інформацію); офісне

та спеціалізоване програмне забезпечення (текстові процесори, графічні редактори, програми підготовки презентацій, електронні таблиці, видавничі системи тощо); електронні посібники та підручники; системи комп'ютерного супроводу навчання.

Отже, сутність навчального вебквесту в освіті слід розглядати з опорою на два базові поняття: гру, точніше, ігрову діяльність (структурно складний спосіб прояву активності людини) та інформаційно-комунікаційні технології (діяльність викладача закладу професійної освіти, яка здійснюється шляхом використання ІКТ з метою розв'язання конкретних завдань навчання й охоплює сукупність методів, засобів і прийомів збирання, зберігання, опрацювання, подання та передавання повідомлень, і подібна за змістом діяльність здобувача професійної освіти, що розширює його знання з обраної спеціальності та сприяє формуванню досвіду професійної діяльності). Саме так ми розуміємо сутність вебквесту в освіті, зокрема його використання у процесі підготовки майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти.

Водночас ми розглядаємо навчальний вебквест як інформаційно-комунікаційну технологію, ключовою ознакою якої є інтеграція ігрової і навчальної діяльності. Ця ігрова інформаційно-комунікаційна технологія передбачає чітке формулювання мети навчання. Очікуваний результат навчально-пізнавальної діяльності ігрового характеру досягається шляхом виконання навчальних, пошуково-пізнавальних, проблемних завдань, які реалізуються в рамках пропонуваного сюжету. Водночас ця технологія передбачає глибоке «занурення» в інформаційне середовище, використання різноманітних методів та способів пошуку потрібної інформації в Інтернет-середовищі з навчально-ігровою метою.

Як уже зазначалося, вебквест як навчальна ігрова інформаційно-комунікаційна технологія буде продуктивною за умови розуміння викладачем її структури. Проаналізуємо поняття *структура* з наукової точки зору. Узагальнено дефініція *структура* (латин. *structura* — взаєморозміщення, будова) розглядається як сукупність якісно визначених компонентів, поєднаних між собою стійкою системою істотних зв'язків, що забезпечують її функціональну цілісність. Кожен об'єкт є системою певної складності, елементи якої і характер взаємозв'язку

між ними утворюють його структуру, що залишається незмінною за різних перетворень [7].

Вже було доведено, що квест як ігрова інформаційно-комунікаційна технологія навчання має діяльнісну основу. Отже, в обґрунтуванні психологічної структури вебквесту як інформаційно-комунікаційної гри центральною є категорія діяльності. *Діяльність* у психології розглядається як система активних взаємин людини зі світом, що опосередковується і регулюється психікою. Це зв'язок суб'єкта з об'єктом. Наукові основи структури людської діяльності у її різних видах були закладені в працях Л. С. Виготського, С. Л. Рубінштейна, О. М. Леонтьєва та ін.

Психологічними дослідженнями доведено: механізмом, що спонукає особистість до власної активності у процесі взаємин зі світом, є *мотив* діяльності. Мотиви, як суб'єктивна емоційна зацікавленість людини, виконують специфічну для особистості спонукальну функцію. Наявність мотиву є спільною ознакою всіх видів діяльності. Діяльності без мотиву не буває. Отже, *мотив* — це *відправний компонент структури ігрової діяльності*.

Розглядаючи діяльність як зовнішню (фізичну) і внутрішню (психічну) активність людини, психологи акцентують увагу на тому, що вона регулюється усвідомлюваною метою. Поняттям *мета* позначають те, чого хоче досягти людина шляхом своєї діяльності, те, для чого вона проявляє свою активність. У діяльності людини мета має велике значення, оскільки вона задає вектор руху людського життя в окремий його момент або період. Без мети не може бути й ігрової діяльності. *Мета* — це невід'ємний *структурний компонент гри*. Мета — ідеальний образ кінцевого результату ігрової діяльності. З нею безпосередньо пов'язаний зміст (предмет) діяльності — це об'єкт або сукупність об'єктів, матеріальних або ідеальних: ідеї, інформація, теоретичні знання або практичні вміння, користуючись якими і перетворюючи які в процесі діяльності, особистість прагне досягти поставленої мети. Відповідно в структурі ігрової діяльності виокремлюємо *змістовий компонент*.

Умотивована людина реалізує власну активність через процес діяльності, який спрямовується на досягнення визначеної мети. У психології підкреслюється, що основними «складовими» процесу різних видів людської діяльності є *дії*, до того ж і слово «діяльність» є однокореневим

зі словом «дія». Процес людської діяльності реалізується лише у формі дії або низки дій. Трудова діяльність об'єктивується в трудових діях, навчально-пізнавальна — у навчально-пізнавальних. Ігрова діяльність складається з логічно взаємопов'язаних процесуальних дій — одна ігрова дія спонукає наступну. У грі як в активній, цілеспрямованій діяльності людини процесуальні дії взаємоузгоджені, підпорядковані поставленій меті. Констатуємо: оскільки дії є характерним елементом процесу ігрової діяльності, в структурі гри ми виокремлюємо *процесуальний компонент*.

У контексті будь-якої діяльності — ігрової, трудової, навчальної тощо людина свідомо оцінює свої дії, що спрямовані на досягнення її результату. Оскільки гра є окремим видом цілеспрямованої діяльності, ми вважаємо необхідним у її структурі визначити *контрольно-оцінний компонент*. Оцінка власних дій спрямовує учасників гри на досягнення її результату. *Результат — остаточний компонент гри*.

У зв'язку з тим, що мотиви ігор завжди емоційно забарвлені, вагомим результатом ігрової діяльності є радість перевтілення, прагнення до успіху, задоволення бажань, пережиті емоції, що виникають у процесі гри. Стосовно навчальної ігрової діяльності ми повністю поділяємо думку учених, які зазначають, що акцент уваги на переживаннях, емоціях, справді відображає важливу результативну сторону гри. Стимулювати емоції, інтелектуальні почуття надзвичайно важливо для підтримки пізнавальних інтересів, як зазначала О. Я. Савченко [8].

Проте в іграх, які використовуються у навчанні, важливо цілеспрямовано виділяти їхню результативну сторону. Слід так організувати навчальну гру, щоби гравці, не втрачаючи її емоційної привабливості, щораз більше усвідомлювали здобуті результати (уміння застосовувати знання, набутий досвід, сформовані навички тощо). Педагогу в структурі навчальної гри необхідно свідомо виокремлювати її результативний компонент. Загалом у структурі гри виокремлюємо такі компоненти: мотиваційний, цільовий, змістовий, процесуальний, контрольно-оцінний, результативний [9].

Психологічний аналіз гри засвідчує, що за структурою ця діяльність подібна до таких неігрових видів діяльності, як навчально-пізнавальна, інформаційно-комунікаційна, викла-

дацька, художньо-творча тощо. Для нашого наукового пошуку це надзвичайно важливе узагальнення, воно дає підставу через спільні структурні компоненти взаємопов'язувати ті види діяльності, які розгортаються у процесі вебквесту, — ігрову, навчально-пізнавальну, інформаційно-комунікаційну.

Проте слід зазначити, що на відміну від інших видів діяльності гра має суттєву особливість, для неї характерна *уявна ситуація*. К. С. Станіславський позначав це явище словами «начебто», «якби», називав «уявною правдою». Психологи також зазначають, що своєрідність гри полягає в *уявній ситуації*.

Наше попереднє дослідження засвідчує, що вебквест як гра є структурно складною діяльністю, тому його використання у професійній освіті передбачає забезпечення повноцінного функціонування *психологічної структури гри* [10].

Підійдемо до пропонованих у багатьох публікаціях рекомендацій щодо структури вебквесту з точки зору аналітики. Наприклад, найчастіше рекомендують організовувати роботу з вебквестом за такими структурними компонентами:

1) вступ, де автор має прописати тему вебквесту, план та ролі учасників, і в якому варто зазначити, що діти вмітуть і знатимуть у результаті його проходження;

2) завдання — їх необхідно підбирати до теми, але при цьому враховувати опорні знання учнів; крім цього, всі завдання мають бути зрозумілими і цікавими, підсумок самостійної роботи — чітко визначеним (наприклад, поставлена серія запитань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку потрібно розв'язати, визначена позиція, яка має бути захищена, і зазначена інша діяльність, яка спрямована на перероблення і представлення результатів, виходячи із зібраної інформації);

3) список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді — на компакт-дисках, відео- й аудіоносіях, у паперовому вигляді, покликання на ресурси в інтернеті, адреси вебсайтів за темою), необхідних для виконання завдання; цей список має бути анотований;

4) опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учасникові квесту, якщо він робить це самостійно;

5) критерії оцінювання, які залежать від типу навчальних завдань, що вирішуються у вебквесті;

6) інструкція щодо виконання (як організувати і представити зібрану інформацію), послідовність і повнота відповідей, оформлення отриманих результатів та їх подання;

7) висновок, де підсумовується досвід, який отримали учасники під час самостійної роботи над вебквестом. Іноді корисно на завершення включити риторичні запитання, щоби стимулювати учнів надалі активно продовжувати свої досліді [11].

Порівняння наведеної нами значно поширеної у практиці, так би мовити, «структури» вебквесту з іншою, обґрунтованою на підставі аналізу наукових джерел, свідчить, що пропонувані практиками матеріал не можна назвати структурою вебквесту у науковому розумінні цього поняття. Науково обґрунтована структура вебквесту дає змогу уніфікувати роботу викладача з ним, зробити її технологічною. Будь-яка технологія передбачає предмет (зміст) діяльності людини, її мотивацію, мету діяльності, процес досягнення мети, способи оцінювання проміжних результатів, кінцевий результат. Однак в освіті поширене звужене тлумачення поняття «технологія», зміст якого подається на основі перекладу цього слова з грецької мови — у ній воно означає набір дій та операцій, послідовність їх застосування для продуктивного вирішення актуальних для людини завдань. Проте якщо не враховувати усі складники діяльності, досягти її високої продуктивності неможливо.

Для забезпечення технологічності використання навчального вебквесту в процесі

підготовки майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти зручно скористатися моделюванням. Означений процес ґрунтується на застосуванні моделі як засобу педагогічної дії. Його суть полягає в заміщенні реального освітнього процесу іншим, узагальненим, спеціально для цього створеним. Модель використання навчального вебквесту як ігрової інформаційно-комунікаційної технології — це уявна система, яка замінює реальний освітній процес і дає змогу кожному практику конструювати власну роботу з різноманітними навчальними вебквестами.

Проведене дослідження дає змогу побудувати модель структури вебквесту як інформаційно-комунікаційної технології, яку наводимо на рис. 1.

Аналіз засвідчує, що інші діяльності, які розгортаються здобувачем освіти у процесі вебквесту, тобто навчально-пізнавальна, інформаційно-комунікаційна, мають схожу структуру. На цій підставі побудуємо триєдину модель вебквесту як навчальної інформаційно-комунікаційної технології. Графічно її презентуємо на рис. 2.

Саме у поєднанні трьох видів діяльності і полягає особливість вебквесту як навчальної ігрової інформаційно-комунікаційної технології.

Технологічність пропонованого підходу спирається на такі провідні позиції: *системність*, що передбачає логіку розгортання освітнього процесу на засадах системи, в результаті забезпечується взаємозв'язок як окремих видів

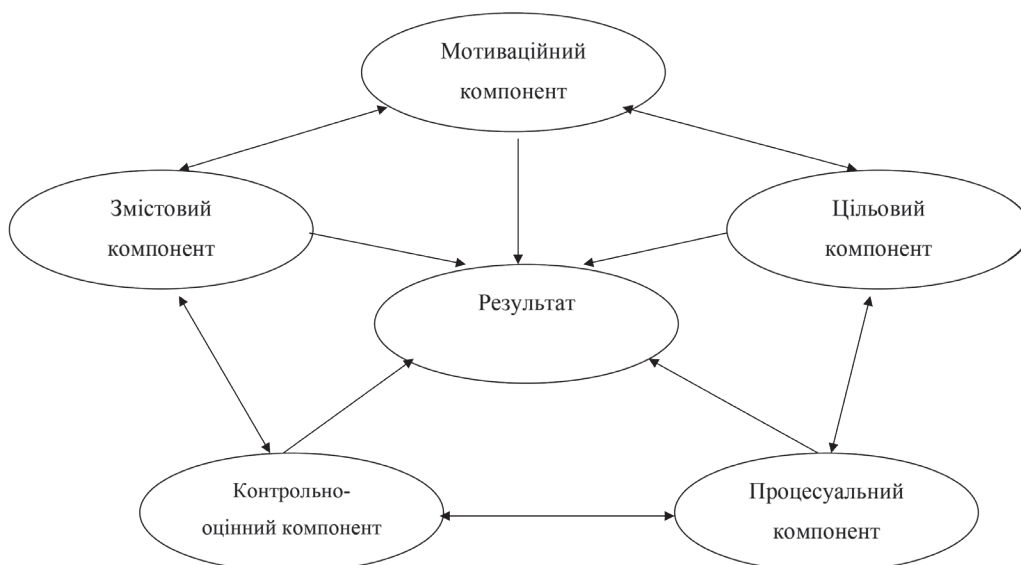


Рис. 1. Модель структури вебквесту як інформаційно-комунікаційної технології

діяльності, так і окремих компонентів цих видів діяльності; *можливість керівництва*, яка реалізується через спроможність викладача впливати на ігрову, навчальну та інформаційно-комунікаційну діяльність здобувачів освіти з метою їх раціонального руху до запланованих навчальних результатів; *візуалізація* — пропонує технологія графічно візуалізується за допомогою моделювання, що сприяє її використанню суб'єктами різних закладів професійної освіти.

Реалізація зазначених підходів забезпечує можливість використання вебквесту як навчальної ігрової інформаційно-комунікаційної технології у процесі підготовки майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти.

Висновки. У результаті проведеного дослідження доведено, що вебквест нерозривно пов'язаний із двома ключовими поняттями: грою й інформаційно-комунікаційною технологією, тому й сутність вебквесту як ігрової навчальної технології розкрито саме через зміст цих понять. Сутність вебквесту в контексті освіти полягає в тому, що це інструмент педагогічної дії. Викладач, реалізуючи власну професійну діяльність, закладає у проведення гри конкретний навчальний зміст і спрямовує студентів на досягнення навчальної мети.

Визначено, що психологічна структура квесту як навчальної гри — це системно упорядкована сукупність взаємопов'язаних та взаємозалежних

компонентів (мотиваційного, цільового, змістового, процесуального, контрольного-оцінного і результативного). Наявність у структурі вебквестів зазначених компонентів сприяє їх ефективному впровадженню у процес підготовки майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти. Моделювання вебквесту як способу його педагогічної технологізації сприятиме використанню досліджуваної навчальної ігрової інформаційно-комунікаційної технології у процесі підготовки не лише майбутніх фахівців дошкільної та початкової освіти, а й студентів інших спеціальностей.

Перспективними напрямками дослідження, на наш погляд, є питання теоретичного обґрунтування наповнення вебквестів навчальним змістом, розроблення методичних засад використання вебквестів різних видів у процесі підготовки майбутніх фахівців у галузі освіти.

Список використаних джерел

1. Забожак Г. М. Використання квест-технології як засобу активізації навчальної діяльності учнів. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-vikoristannya-kvest-tehnologi-yak-zasobu-aktivizaci-navchalno-diyalnosti-uchniv-264675.html> (дата звернення: 28.04.2024).
2. Філософський енциклопедичний словник : довідкове видання / за ред. В. І. Шинкарука. Київ : Абрис, 2002. 742 с.
3. Енциклопедія освіти / редкол.: В. Г. Кремень (гол. ред.) та ін. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.



Рис. 2. Триєдина модель вебквесту як навчальної ігрової інформаційно-комунікаційної технології

4. Кочубей Л. Особливості сучасних інформаційно-комунікативних технологій в Україні. *Наукові записки Інституту політичних і етнонаціональних досліджень ім. І. Ф. Кураса НАН України*. 2017. Вип. 3 (89). С. 44–70.
5. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях : навч. посіб. для студентів педагогічних ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної педагогічної освіти. Вінниця : Планер, 2005. 366 с.
6. Гуревич Р. С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в освіті. *Енциклопедія освіти / редкол.: В. Г. Кремень (гол. ред.) та ін.* Київ : Юрінком Інтер, 2008. С. 364–365.
7. Психологічна енциклопедія / авт.-упоряд. О. М. Степанов. Київ : Академвидав, 2006. 424 с.
8. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти : підручник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Грамота, 2013. 504 с.
9. Кудикіна Н. В. Теорія ігрової діяльності дітей : монографія. Київ : НМЦВД КУ імені Бориса Грінченка, 2012. 235 с.
10. Кудикіна Н. В., Тимченко О. В. Теоретичні засади впровадження навчальних вебквестів у процес підготовки майбутніх фахівців освіти. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*. Вип. 74. Київ : Гельветика, 2020. С. 78–84.
DOI:<https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2020.74.17>.
11. Симонович Н. В. Вебквест як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів у процесі трудового навчання. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти : зб. наук. пр.; наук. запис. Рівнен. держ. гуманіт. ун-ту*. Рівне, 2016. Вип. 14 (57). С. 158–160.
4. Kochubei, L. (2017). Osoblyvosti suchasnykh informatsiino-komunikatyvnykh tekhnolohii v Ukraini [Peculiarities of modern information and communication technologies in Ukraine]. *Naukovi zapysky Instytutu politychnykh i etnonatsionalnykh doslidzhen im. I. F. Kurasa NAN Ukrainy — Scientific notes of the Institute of Political and Ethnonational Studies named after I. F. Kuras of NAS of Ukraine*, 3 (89), 44–70 [in Ukrainian].
5. Hurevych, R. S., Kademiia, M. Yu. (2005). *Informatsiino-telekomunikatsiini tekhnolohii v navchalnomu protsesi ta naukovykh doslidzhenniakh [Information and telecommunication technologies in the educational process and scientific research]*. Vinnytsia : Planer [in Ukrainian].
6. Hurevych, R. S. (2008). *Informatsiino-telekomunikatsiini tekhnolohii v osviti [Information and telecommunication technologies in education]*. *Entsyklopediia osvity — Encyclopedia of education*. V. H. Kremen (Ed.). (pp. 364–365). Kyiv : Yurinkom Inter [in Ukrainian].
7. Stepanov, O. M. (Ed.). (2006). *Psykhologichna entsyklopediia [Psychological encyclopedia]*. Kyiv : Academvydav [in Ukrainian].
8. Savchenko, O. Ya. (2013). *Dydaktyka pochatkovoї osvity [Didactics of primary education]*. Kyiv : Hramota [in Ukrainian].
9. Kudykina, N. V. (2012). *Teoriia ihrovoi diialnosti ditei [Theory of children's game activity]*. Kyiv : NMTsVD KU imeni Borysa Hrinchenka [in Ukrainian].
10. Kudykina, N. V., Tymchenko, O. V. (2020). *Teoretychni zasady vprovadzhenia navchalnykh veb-kvestiv u protsesi pidhotovky maibutnix fakhivtsiv osvity [Theoretical foundations of the implementation of educational web quests in the process of training future education specialists]*. *Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M. P. Drahomanova. Seriiia 5. Pedahohichni nauky: realii ta perspektyvy — Scientific journal of the National Pedagogical University named after M. P. Drahomanov. Series 5. Pedagogical sciences: realities and prospects*, 74, 78–84. Kyiv : Helvetyka.
DOI:<https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2020.74.17> [in Ukrainian].
11. Symonovych, N. V. (2016). *Veb-kvest yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti uchniv u protsesi trudovoho navchannia [Web quest as a means of activating students' cognitive activity in the process of work training]*. *Onovlennia zmistu, form ta metodiv navchannia i vykhovannia v zakladakh osvity — Updating the content, forms and methods of teaching and upbringing in educational institutions : a collection of scientific works; Scientific notes of the Rivne State Humanities University*, 14 (57), 158–160 [in Ukrainian].

References

1. Zaboiaк, H. M. *Vykorystannia kvest-tekhnolohii yak zasobu aktyvizatsii navchalnoi diialnosti uchniv [The use of quest technology as a means of activating the educational activity of students]*. Retrieved from: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-vikoristannya-kvest-tehnologi-yak-zasobu-aktivizaci-navchalno-diyalnosti-uchniv-264675.html> [in Ukrainian].
2. Shynkaruk, V. I. (Ed.) (2002). *Filosofskyi entsyklopedychnyi slovnyk [Philosophical encyclopedic dictionary]*. Kyiv : Abrys [in Ukrainian].
3. Kremen, V. H. (Ed.) (2008). *Entsyklopediia osvity [Encyclopedia of education]*. Kyiv : Yurinkom Inter [in Ukrainian].

N. V. Kudykina,
L. V. Romanenko,
Ya. V. Savchenko

USE OF WEB QUEST AS A GAMIFIED INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN THE TRAINING PROCESS OF FUTURE SPECIALISTS IN PRESCHOOL AND PRIMARY EDUCATION

Abstract. *The article is dedicated to highlighting the theoretical principles of using web quests as a gamified information and communication technology in the training process of future specialists in preschool and primary education. Specifically, it substantiates the essence of web quests as a gamified information and communication technology, reveals the psychological structure of a web quest as an educational game, and discusses the modeling of web quests as a way of their pedagogical technologization. It is proven that a web quest is closely linked to two key concepts: game and information and communication technologies, thus the essence of a web quest as a gamified educational technology is revealed precisely through the content of these concepts. The essence of a web quest as a game, from a philosophical point of view, is understood as a form of free self-expression of a person, which implies real openness to the world of possibilities and unfolds as improvisation, competition, or representation of certain situations, meanings, and states of affairs. In the context of education, a game is an instrument of pedagogical action. The teacher, in implementing their professional activity, embeds a specific educational component into the structure of the game and directs students towards achieving the educational goal. In scientific research, the concept of a game is considered as a genus in relation to the terminological phrase “game activity”, and it is precisely the understanding of the objective content of this terminological phrase that has contributed to the creation of productive gamified information and communication technologies for teaching students. It is established that the psychological model of a quest as an educational game appears as a systematically ordered set of interconnected and interdependent components (motivational, goal-setting, content-related, procedural, control and evaluative, and result-oriented). The presence of these components in the structure of web quests brings them closer to the educational-cognitive activities of vocational education seekers, which facilitates their integration into the training process of future specialists in preschool and primary education. The modelling of a web quest as a way of its pedagogical technologization is discussed.*

Keywords: *web quest as a gamified information and communication technology, game, game activity.*

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ

Кудикіна Надія Василівна — д. пед. наук, професорка, професорка кафедри педагогіки і психології дошкільної та початкової освіти, Комунальний заклад Київської обласної ради «Білоцерківський гуманітарно-педагогічний фаховий коледж», м. Біла Церква, Україна, kudykina_nadia@ukr.net; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3386-613X>

Романенко Людмила Віталіївна — канд. пед. наук, доцентка кафедри початкової освіти факультету педагогічної освіти Київського столичного університету імені Бориса Грінченка, м. Київ, Україна, L.romanenko@kubg.edu.ua; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0599-6666>

Савченко Ярослав Володимирович — аспірант, науковий співробітник відділу інноваційних технологій в освіті обдарованих, Інститут обдарованої дитини НАПН України; молодший науковий співробітник відділу інформаційно-дидактичного моделювання, НЦ «Мала академія наук України», м. Київ, Україна, savchuyarik@gmail.com; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5790-6629>

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Kudykina N. V. — D. Sc. in Pedagogy, Professor, Professor of the Department of Pedagogy and Psychology of Pre-School and Primary Education, Kyiv Regional Council Communal Institution Bila Tserkva Humanitarian and Pedagogical College, Bila Tserkva, Ukraine, kudykina_nadia@ukr.net; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3386-613X>

Romanenko L. V. — PhD in Pedagogy, Associate Professor of the Department of Primary Education, Faculty of Pedagogical Education, Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, Kyiv, Ukraine, L.romanenko@kubg.edu.ua; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0599-6666>

Savchenko Ya. V. — Graduate Student, Researcher of the Department of Innovative Technologies in the Education of Gifted Children, Institute of Gifted Child of the NAES of Ukraine; Junior Researcher of the Department of Information and Didactic Modeling, NC “Junior Academy of Sciences of Ukraine”, Kyiv, Ukraine, savchuyarik@gmail.com; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5790-6629>

Стаття надійшла до редакції / Received 28.04.2024