

**ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ  
БАКАЛАВРІВ ВИДАВНИЦТВА ТА ПОЛІГРАФІЙ У ВИЩІЙ ШКОЛІ**

© 2018

**Денисенко Світлана Миколаївна**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри  
комп'ютерних мультимедійних технологій  
Національний авіаційний університет*(03058, Україна, Київ, проспект Космонавта Комарова, 1, e-mail: denisenko.svet@gmail.com)*

**Анотація.** У статті обґрунтовано важливість використання сучасних навчальних технологій у процесі професійної підготовки у вищій школі. Детально розкрито специфіку такої новітньої навчальної технології, як квест-технологія. Наразі квест-технологія – це засіб, що володіє потужним дидактичним потенціалом та сприяє підвищенню рівня підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності. Вона дозволяє залучати студентів до дослідницько-пошукової діяльності, активізувати самостійну роботу, збільшити мотивацію та навчальний інтерес студентів. У статті ідентифіковано сутність понять «квест», «квест-технологія», «веб-квест». Визначено освітні цілі квест-технології, окреслено навички, розвитку яких вона сприяє. Наведено класифікацію навчальних веб-квестів та описано їх основні структурні компоненти. Розкрито вимоги до початкових веб-квестів, їх розробки та засади використання. А також оцінювання результатів веб-квесту за конкретними критеріями. Визначено особливості реалізації веб-квесту на основі інформаційно-комунікаційних технологій та використання у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва та поліграфії у закладі вищої освіти при викладанні навчальної дисципліни «Основи типографії». Описано авторський електронний ресурс з методичними вказівками щодо використання веб-квесту. Автор описує особливості підготовки навчальних веб-квестів, виходячи зі специфіки дисципліни та з урахуванням середовищного підходу до навчання.

**Ключові слова:** веб-квест, квест-технологія, навчальна технологія, інформаційно-комунікаційні технології, професійна підготовка, освітнє середовище.

**USING OF QUEST-TECHNOLOGY IN THE PROFESSIONAL PREPARATION OF BACHELORS  
OF PUBLISHING AND PRINTING IN HIGHER EDUCATION**

© 2018

**Denisenko Svitlana Mikolaivna**, candidate of pedagogical sciences,  
docent of computer multimedia technologies department  
National Aviation University*(03058, Ukraine, Kiev, Kosmonavta Komarova Avenue, 1, e-mail: denisenko.svet@gmail.com)*

**Abstract.** In the article the author marks importance of the use of modern educational technologies in the process of professional preparation at higher school. In detail revealed specific of such newest educational technology, as quest-technology. Quest-technology is a medium that has a powerful didactic potential. It helps to increase the level of students' preparation for future professional activities. This technology will promote research activity of students, activates them independent work, increases motivation and educational interest. In the article identified the essence of the concepts of «quest», «quest-technology», «web quest». An author defined educational whole quest-technology; outlined skills what she assists development of that. The classification of educational web-quests is given. Their main structural components are described. The author revealed the requirements for educational web-quests, their development and use, and the evaluation of the results of the web-quest according to specific criteria. In the article described the features of creating and using a web-quest with the use of information and communication technologies. Described their use in the process of professional training of future specialists in publishing and printing at the institution of higher education in the teaching of the discipline «Fundamentals of typography». The authorial electronic resource with the methodical pointing in relation to the use of web-quest is described. The author describes the peculiarities of training Web-quests based on the specifics of the discipline and taking into account aspects of the educational environment.

**Keywords:** web-quest, quest-technology, educational technology, information and communication technologies, professional training, educational environment.

*Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.* Головна проблема, що наразі постає перед закладами вищої освіти – це забезпечення високої якості підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності. Одним із пріоритетних шляхів вирішення цього завдання є використання сучасних технологій у навчальному процесі, що сприятиме інтенсифікації навчання, підвищенню мотивації і пізнавального інтересу студентів, забезпечить умови для самонавчання та науково-творчого пошуку [1]. Потужним потенціалом володіє така навчальна технологія, як веб-квест.

Веб-квест є одним із інноваційних способів залучення студентів до дослідницької діяльності, що створює умови для пошуку і трансформування нової інформації та кращого її розуміння [2].

*Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких розглядалися аспекти цієї проблеми і на яких ґрунтується автор; виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.* Проблема використання сучасних технологій у навчальному процесі широко розкрита у доробках вітчизняних і закордонних науковців, безпосередньо ж квест-технології (термінологічному означенню, класифікаційному співвідношенню) присвячені праці Я. Биховського [7], Л. Желізняк [17] І. Сокол

[9], В. Шмідт [8], Б. Доджа [4], С. Маддукс [13] та ін. Застосування освітніх квестів у закладах вищої освіти описано у роботах Л. Савченко [11], Н. Кононець [5] та ін. Проте, особливості використання цієї технології при професійній підготовці майбутніх фахівців видавництва та поліграфії практично не висвітлені, що і зумовило актуальність цього дослідження.

*Формування цілей статті (постановка завдання).* Мета статті полягає у подальшому з'ясуванні особливостей квесту як навчальної технології та визначенні специфіки підготовки, створення та використання освітніх квестів при вивченні навчальних дисциплін у процесі професійної підготовки бакалаврів видавництва та поліграфії.

*Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів.* Квест в освіту прийшов із ігрової та розважальної сфери, де використовувався у прямому розумінні слова: «довгий пошук того, що важко знайти, або спроба досягти чогось складного» [3]. Одночасно, це один із поширених прийомів побудови сюжету у літературі та міфології, що передбачає подорож персонажів до певної цілі через подолання ряду труднощів. На перших етапах у навчальному процесі квест використовувався як різновид рольової гри, що полягала у виконанні тими, хто навча-

ється, поставлених завдань, шляхом самостійного пошуку можливих рішень та вибір найбільш оптимального. З розвитком комп'ютерної техніки та інформаційних технологій, квест став одним із найпоширеніших видів комп'ютерних ігор, що полягали у виконанні персонажами завдань, долаючи послідовність перешкод, для досягнення ігрової цілі. Ідея використання мережі Інтернет та інформаційно-комунікаційних технологій для організації і проведення квестів вперше була впроваджена в освітню практику університету Сан Дієго у 1995 р. Берні Доджем (Bernie Dodge) [4]. За визначенням науковця, веб-квест – це орієнтована на дослідження діяльність, в якій більша частина або вся інформація, яку опрацьовують ті, хто навчається, походить із ресурсів Інтернет.

Аналіз наукових праць вітчизняних та закордонних науковців показав, що веб-квест є багатоаспектним явищем, що розглядається як:

- сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою [5];

- проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет [6];

- сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу [7];

- міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті [8].

Тобто, веб-квест є багатоаспектним явищем, що одночасно виступає і повноцінним освітнім продуктом (сайтом, електронним ресурсом), і засобом організації навчальної діяльності.

З огляду на професійну підготовку майбутніх фахівців, веб-квест – це сучасна навчальна технологія, що передбачає використання глобального інформаційного простору та інформаційно-комунікаційні технології для пошуку, опрацювання та оцінювання інформації, з метою розв'язання дослідницьких завдань, пов'язаних з майбутньою професійною діяльністю.

Веб-квест є одночасно ігровою та проектною технологією. З однієї сторони, він передбачає ігрову форму взаємодії між учасниками навчального процесу, яка сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету [9]. З іншої сторони, веб-квест передбачає розв'язання значимої проблеми [6]: пошуку раціональних способів її розв'язку, знаходження переконливих аргументів доведення правильності обраного шляху, обґрунтування висновків.

Можна виділити такі різновиди веб-квестів [4; 10]:

- за тривалістю проведення: короткострокові (виконуються протягом одного – трьох занять; мета – придбання та інтеграція знань; результат – збір, опрацювання і засвоєння великої кількості нової інформації); довгострокові (тривають від одного тижня до місяця; мета – розширення та переробка знань; результат – глибокий аналіз цілого комплексу знань, перетворення їх певним способом і демонстрація розуміння матеріалу, шляхом створення певного продукту);

- за кількістю учасників: індивідуальні; в міні групах;

- за предметним змістом: в рамках однієї дисципліни; міжпредметні (більш складні у розробці і реалізації);

- за домінуючим видом діяльності учасників: рольові; ігрові; пошукові; інформаційні; дослідницькі; творчі;
- за режимом проведення: в реальному режимі; у віртуальному режимі; комбіновані;

- за освітнім середовищем: традиційне освітнє середовище; інформаційне освітнє середовище.

Незалежно від виду, для максимального досягнення ефективності, веб-квест має містити принаймні такі частини [4; 10]:

1. Вступ, де подається довідкова інформація: огляд квесту, сценарій, описуються ролі та етапи виконання.

2. Завдання, яке потрібно виконати (доступне, здійсненне та цікаве): серія питань, на які потрібно знайти відповідь; проблема, яку потрібно вирішити; позиція, яку потрібно захистити; чи інша діяльність, спрямована на пошук, збір, переробку інформації і презентування результатів.

3. Набір інформаційних джерел, необхідних для виконання завдання: веб-ресурси, документи доступні через електронну пошту або конференції в режимі реального часу, бази даних в Інтернеті доступні для пошуку, а також книги та інші документи фізично доступні у навчальному закладі.

4. Опис процесу, який студенти повинні пройти у виконанні завдання. Процес повинен бути розбитий на чітко описані кроки.

5. Вказівки щодо організації отриманої інформації: важливо чітко описати, в якому вигляді студенти мають представити отримані результати (відповіді на запитання; опис; концептуальні карти чи причинно-наслідкові діаграми та ін.) і у якій формі (реферат, презентація, веб-сайт тощо).

6. Оцінювання, опис критеріїв і параметрів оцінювання веб-квесту.

7. Висновок, який супроводжує закриття квесту, нагадує учням про те, що вони дізналися, і, можливо, заохочує їх до подальших пошуків.

Веб-квест, як навчальна технологія, володіє потужним дидактичним потенціалом, що сприяє [9; 11; 12; 15; 16; 2]: розвитку інтелектуальної та емоційної активності студентів; розвитку креативного мислення; цілеспрямованому мотивуванню до процесу здобування знань; забезпеченню контекстності навчання; індивідуалізації навчання; формуванню різних видів компетентностей студентів: предметних, міжпредметних, і ключових (інформаційної, навчально-пізнавальної, комунікативної, кооперативної); самовираженню того, хто навчається; розширенню світогляду; збагаченню додатковими знаннями; розвитку конкурентності та лідерських якостей кожного учасника; підвищенню відповідальності за результати діяльності та їх презентацію. Окрім того, при використанні веб-квестів у студентів формується бачення більш багатих тематичних відношень, вони роблять вклад у реальний світ знань і починають розмірковувати над власними метакогнітивними процесами.

Проте, ряд науковців визначають і негативні сторони веб-квестів, наведені і праці [12], зокрема: наразі не існує достатніх досліджень щодо конкретної стратегії навчання із використанням веб-квестів; відсутній зв'язок веб-квестів із певними дисциплінами; при створенні і використанні веб-квестів не завжди враховуються етапи розвитку тих, хто навчається, і тому виникає ризик використання заходів, які не підходять для деяких студентів; існує багато квестів, які були створені не дуже продумано як зі сторони викладання, так і дизайну.

Щоб отримати від веб-квестів у навчальному процесі позитивні результати, потрібно дуже виважено підходити до їх проектування і застосування [12]: важливо постійно оцінювати відповідні навчальні стратегії з метою визначення еволюції їх ефективності; орієнтуватися на розвиток критичного мислення та мотивацію студентів. Лише коли вони правильно використовуються, «вони дають цікавий спосіб для студентів вирішувати реальні проблеми цілеспрямовано». [13, с. 133]

Обов'язковою вимогою до створення веб-квесту є включення проблемних завдань, що за Б. Доджем [4] можуть бути таких типів: переказ (демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, розповіді); аналіз (пошук і систематизація інформації); компіляція (трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел); оцінка (обґрунтування окремої точки зору щодо проблеми); переконання (уміння схилити на свою сторону опонентів або нейтрально налаштованих осіб); планування і проектування (розробка

плану чи проекту 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, сайту); наукові дослідження (вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел).

Як зазначає Г. Тейлор [14], для успіху веб-квестів необхідні ряд критичних елементів, до яких, на думку автора, відносяться:

– простота – простий, доступний підхід краще сприяє досягненню освітніх цілей, ніж залучення великої кількості технологій і засобів;

– дизайн – важливо не лише розробити квест і стратегію його виконання, а представити його студентам в естетичному привабливому вигляді, із зрозумілою структурою і легкою навігацією;

– ресурси є «серцевиною» веб-квестів, тому при їх розробці викладачі повинні знаходити гарні ресурси від надійних джерел, які мають великий потенціал;

– організація – веб-квести повинні дотримуватися встановленого графіку і бути гарно організованими; діяльність повинна бути чіткою та простою;

– візуалізація – педагоги повинні бути здатні візуалізувати діяльність та продукти перед використанням веб-квестів;

– різноманітність – веб-квести повинні сприяти розвитку творчості та різноманітності діяльності студентів та створюваних ними продуктів;

– квестовий елемент – веб-квести є ефективними, коли вони насправді представлені більше як квести, ніж прості списки завдань;

– навчальна складова – веб-квести призначені для реальних студентів та викладачів, відтак, теми повинні бути узгоджені з цілями навчального плану та освітніми результатами.

Розробка хорошого веб-квесту – це складний кропіткий процес, що вимагає знання навчальної практики, здібностей тих, хто навчається, змісту дисципліни, а також вільного володіння технологічними інструментами.

При використанні технології веб-квесту, функції педагога полягають у наступному [9]: визначення освітніх цілей квесту, побудова сюжетної лінії, оцінювання кінцевого результату та процесу діяльності учня, забезпечення організації пошуково-дослідницької навчальної діяльності. А головне завдання студента – самостійний пошук необхідної інформації, її дослідження і опрацювання з метою вирішення поставлених завдань. На основі аналізу наукових праць [4; 5] та власного педагогічного досвіду, можемо виділити такі етапи реалізації технології веб-квестів з визначенням ролі учасників навчального процесу:

І. Пошуковий етап: ознайомлення викладача з ресурсами, доступними в режимі онлайн, наявними каталогами веб-сайтів для педагогів, що дає поштовх для подальших розвідок; організація викладачем ресурсів зі своєї дисципліни за відповідними категоріями (довідкові матеріали, проектні ідеї); визначення викладачем тем, які вписуються в навчальний план дисципліни та для яких є відповідні матеріали в режимі онлайн.

ІІ. Підготовчий етап: визначення конкретної теми веб-квесту (викладач задає тему, створює проблемну ситуацію, визначає ролі студентів або описує сценарій веб-квесту, окреслює попередній план роботи); вербалізація завдання (викладач вербалізує конкретне завдання в рамках обраної теми) – на виході маємо методичні вказівки у вигляді сайту чи ресурсу, де у зрозумілій, привабливій і цікавій формі описано процес виконання квесту і чітко визначено підсумковий результат; опис Інтернет-ресурсів – викладач пропонує студентам список посилань на Інтернет-ресурси (назви веб-сайтів із вказаними адресами та короткою анотацією);

ІІІ. Етап виконання: пошук інформації – студенти здійснюють пошук необхідної інформації в мережі

Інтернет, користуючись при цьому описом процедури роботи (методичними рекомендаціями, розробленими викладачем); організація та керування пошуково-дослідницькою діяльністю студентів (викладач займає позицію спостерігача і консультанта, за потреби консультуючи і спрямовуючи діяльність студентів); опрацювання студентами отриманих матеріалів (аналіз, порівняння, синтез, обґрунтування позиції тощо); підготовка студентами презентації веб-квесту (результат – локальний веб-сайт, Інтернет-сторінка, презентація, електронний ресурс чи друковане видання), де доцільно повідомити тему, мету, засоби створення, використані джерела та представити вирішене завдання; виступ студентів із демонстрацією напрацювань.

ІV. Підсумковий етап: обговорення; оцінка виконаної роботи самими студентами; підбиття підсумків (поділ враженнями, спільне окреслення перспектив подальших пошуків з цієї та інших навчальних дисциплін).

Оцінювання результатів веб-квесту є особливо важливим елементом їх проведення. Критерії оцінювання можуть бути різними. На думку Л. Желізняк [14], веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату, а детальна шкала критеріїв дозволить викладачу та учасникам проекту оцінювати результати роботи.

Таблиця 1 – Критерії оцінки робіт студентів

	Середній	Достатній	Високий
Розуміння завдання	Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється	Включаються як матеріали, що мають відношення до теми, так і ті, що не мають; використовується обмежена кількість джерел	Робота демонструє точне розуміння завдання. Уся інформація має безпосереднє відношення до теми
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 уся інформація узята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані, усі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно; використання інформації з достовірних джерел
Результат роботи	Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання	Точність, структурованість інформації; привабливе оформлення. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка	Чітке і логічне представлення інформації; матеріал структурований і відредгований. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції
Теоретичний підхід	Студент копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему	Демонструється одна точка зору на проблему; проводиться порівняння, але не робляться висновки	Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється ясравною індивідуальністю і виражає точку зору макрогрупи

\* Складено автором за даними [14].

Окремо можна вивести критерії щодо оформлення роботи веб-квесту (звіту), а саме: стилістика оформлення, дизайн (поєднання фону, шрифтів і так далі), навігація (можливість орієнтуватися в матеріалі), наявність ефектів, об'єм тощо.

Вітчизняна і світова практика підтверджує ефективність використання веб-квестів у навчальному процесі вищої школи [2; 3; 13]. Власний педагогічний досвід показав, що ця технологія є ефективною і у професійній підготовці бакалаврів видавництва та поліграфії.

На кафедрі комп'ютерних мультимедійних технологій Національного авіаційного університету у рамках вивчення дисциплін «Теорія кольору» та «Основи типографіки» було розроблено та впроваджено у навчальний процес авторські мультимедійні освітні ресурси з методичними вказівками до виконання веб-квестів.

Розроблені ресурси розміщено освітньому середовищі кафедри з можливістю вільного доступу студентів до матеріалів та можливістю їх завантаження.

Призначено ресурси для студентів другого курсу спеціальності «Видавництво та поліграфія».

Розглянемо використання веб-квесту при вивченні дисципліни «Основи типографіки».

Тема квесту – «Портфоліо робіт з типографіки».

Мета – пошук, підбір, аналіз та опрацювання зразків шрифтового та типографічного оформлення різних видів видавничої продукції в мережі Інтернет та у реальному оточенні.

Компетентності (загальні і фахові), які має набути студент в результаті вивчення навчальної дисципліни із використанням веб-квесту: здатність до розв'язання складних непередбачуваних задач і проблем у сфері професійної діяльності та / або навчання, що передбачає збирання та інтерпретацію інформації (даних), вибір методів та інструментальних засобів, застосування інноваційних підходів; здатність спілкуватися та розповідати про власні ідеї і процеси дизайну та розробки; здатність оцінювати та обговорювати предмети, пов'язані із видавництвом та поліграфією; володіння основними навичками у формулюванні і оцінюванні дизайнерських концепцій та моделей; розуміння теоретичних фундаментальних основ дизайну у сфері спеціалізації видавництва та поліграфії.

До створення веб-квесту було включено такі проблемні завдання: аналіз (пошук і систематизація інформації), оцінка (надати критичне обґрунтування шрифтового і типографічного рішення відібраних зразків), творче завдання (створення власного електронного ресурсу).

Результат веб-квесту – мультимедійна презентація. Кінцевий продукт має продемонструвати не лише результати дослідницько-пошукової роботи студентів, а й рівень сформованості практичних вмінь.

Розроблений веб-квест хоча і є моно-квестом, проте носить міждисциплінарний характер, оскільки при його виконанні студенти мають використовувати знання і уміння, отримані при вивченні інших дисциплін, зокрема, «Композиція, рисунок, перспектива» (при створенні ресурсу потрібно застосувати вміння виважено здійснювати композиційну організацію кожної сторінки окремо, і всього ресурсу), «Комп'ютерна графіка» (важливо не лише підібрати матеріал, а й належним чином його підготувати у відповідних графічних редакторах, відкоригувавши тонові і колірні параметри тощо).

За тривалістю проведення це довгостроковий квест (виконувався протягом місяця), оскільки перед студентами висувалося завдання не лише здійснити глибокий аналіз інформації, а й її перетворення і створення власного продукту.

На рис. 1. показано першу сторінку мультимедійного ресурсу «Основи типографіки Веб-квест» (технічна і змістова реалізація Денисенко С. М.).



Рисунок 1- Головна сторінка мультимедійного ресурсу (складено автором)

Ресурс є простим і зрозумілим, виконаний у сучасному мінімалістичному стилі, без зайвих елементів. Користуватися ним легко і зручно за рахунок елементів навігації та інтерактивного змісту, що дозволяє швидко переходити до потрібного місця. Весь матеріал викладено стисло і структуровано, без великих текстових по-

яснень.

Для кращого сприйняття, наповнення ресурсу візуалізовано і представлено у вигляді інфографіки, це сприяло легкому «зчитуванню» і розумінню, та надавало оригінальності ресурсу. У розділі «Етапи виконання» описано послідовність проходження квесту в цілому, а у розділі «Робота над завданням» наводяться етапи безпосереднього виконання завдання (рис. 2).

#### РОБОТА НАД ЗАВДАННЯМ



Рисунок 2 - Сторінка «Робота над завданням» (складено автором)

У розділі «Завдання» наводиться опис п'яти завдань, які потрібно студентам дослідити (рис. 3). Усі завдання безпосередньо пов'язані з тематичним планом навчальної дисципліни і сформульовані не у вигляді списку питань, а як рубрики. Поряд із завданням додано коротку анотацію для спрямування пошуку у потрібних напрямках.

#### ЗАВДАННЯ



Рисунок 3 - Сторінка «Завдання» (складено автором)

Як уже наголошувалося вище, «серцевиною» веб-квесту є ресурси (посилання на Інтернет джерела). У розробленому проєкті також міститься розділ «Ресурси», де наведено список основних джерел із використанням яких студенти зможуть виконати поставлені завдання (рис. 4).

#### РЕСУРСИ

- <https://www.pinterest.com/>
- <http://bestwebgallery.com/>
- <https://www.behance.net/>
- <https://dribbble.com/>
- <http://www.cssmania.com/>
- <https://www.amazon.com/books>
- <https://logopond.com/>
- <https://www.awwwards.com/>
- <http://bookcoverarchive.com/>
- <https://www.google.com/>

Рисунок 4 - Сторінка «Ресурси» (складено автором)

Представлені ресурси – це адреси веб-сайтів найваж-

ливіших сервісів та спільнот у сфері графічного дизайну, де зібрано велика кількість зразків друкованої та електронної продукції.

Весь перелік, це по суті гіперпосилання на потрібні веб-сторінки. Їх цінність, у рамках цього веб-квесту, полягає у тому, що вони містять лише приклади видань (без описів), аналіз, порівняння і обґрунтування студенти змушені виконувати самостійно.

Окрім того, ці ресурси стануть універсальними для студентів як у подальшому навчанні, так і майбутній професійній діяльності.

Останнім елементом розробленого ресурсу є розділ «Критерії оцінювання», де представлено рівні та критерії оцінювання кінцевого результату роботи студентів (рис. 5).

Включення цього розділу дозволить студентам постійно здійснювати самоконтроль у процесі власної роботи і чітко уявити кінцевий результат.

#### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

##### Високий

- робота демонструє точне розуміння завдання;
- всі матеріали мають безпосереднє відношення до теми;
- використовується інформація з великої кількості достовірних джерел;
- чітке, логічне, структуроване представлення інформації;
- демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції;
- представлені різні підходи до вирішення проблеми;
- робота відзначається яскравою індивідуальністю і виражає точну зору.

##### Середній

- включення як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї;
- використовується обмежена кількість джерел;
- не всі дані інформації узяті з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми;
- точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи;
- недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації;
- демонструється одна точка зору на проблему; проводиться порівняння, але не робиться виведення.

##### Достатній

- включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми;
- використовується одне джерело;
- видаюва підбірка матеріалів; інформація неточна;
- зібрана інформація не аналізується і не оцінюється;
- матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо;
- просто копіювання інформації із джерел;
- немає критичного погляду на проблему.



Рисунок 5 - Сторінка «Критерії оцінювання» (складено автором)

Створений веб-квест виконувався студентами другого курсу спеціальності «Видавництво та поліграфія» протягом місяця і став своєрідним підсумком вивчення дисципліни «Основи типографіки». Виконуючи його студенти узагальнили отримані під час аудиторних занять теоретичні знання і практичні вміння, а також проявили здатність до дослідницької роботи, самостійно здійснюючи пошук, опрацювання і засвоєння інформації. Всі результати роботи захищалися шляхом демонстрації кожним студентом власних напрацювань, що дало змогу не лише показати свої досягнення, а й поділитися досвідом, обговорити, подискутувати щодо спірних моментів. Розроблені проекти було додано до портфоліо студентських робіт кафедри.

*Висновки дослідження і перспективи подальших розвідок цього напрямку.* Як показав практичний досвід, навчальні квести, а зокрема такий різновид як веб-квест, володіє потужним дидактичним потенціалом. Застосування веб-квесту при навчанні професійних дисциплін продемонстрував, що завдяки цій технології, насамперед, зростає навчальна мотивація та пізнавальний інтерес (за рахунок кардинальної відмінності від традиційних технологій організації навчання); активізується самостійна діяльність студентів (виконання квесту потребує зосередженості на завданні, а цікава тематика спонукає до пошуку); з'являється можливість творчого самовираження (результати квесту потрібно якісно, естетично і креативно оформити); формуються комунікативні навички (отримані результати необхідно захистити, продемонструвавши викладачу та одногрупникам, обґрунтувати свій вибір, відповісти на запитання). Таким чином, веб-квест може з успіхом використовуватися у процесі підготовки бакалаврів видавництва та поліграфії і ефективно сприяти формуванню ключових професійних компетентностей. У подальшому передбачається дослідити питання застосування інших навчальних технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців видавництва та поліграфії, таких як

ділова гра, кейс-технологія та ін.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ:

- Денисенко С. М. Сучасні освітні технології підготовки майбутніх фахівців видавництва // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет ім. Г. Сковороди» – Додаток 3 до Вип. 36, Том IV (20): Тематичний випуск «Міжнародні Челпанівські психолого-педагогічні читання». Київ. Гнозис, 2016. С. 180–188.
- Gaskill Martonia, McNulty Anastasia, Brooks David W. Brooks. Learning from WebQuests. // Journal of Science Education and Technology. 2006. V 15. N 2. P. 133–136.
- Cambridge Dictionary // URL: <https://dictionary.cambridge.org>
- Bernie Dodge Some Thoughts About WebQuests // URL: [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html)
- Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів // Витоки педагогічної майстерності. Серія: Педагогічні науки. 2012. Вип. 10. С. 138–143.
- Гуревич П. С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід: навч. пос. / П. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко; за ред. П. С. Гуревича. Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2012. 348 с.
- Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». URL: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
- Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей // URL: [http://sconference.org/publ/nauchno\\_prakticheskie\\_konferencii/pedagogicheskie\\_nauki/teorija\\_i\\_metodika\\_professionalnogo\\_obrazovanija/12-1-0-174](http://sconference.org/publ/nauchno_prakticheskie_konferencii/pedagogicheskie_nauki/teorija_i_metodika_professionalnogo_obrazovanija/12-1-0-174).
- Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? // Комп'ютер у школі та сім'ї. 2014. № 2. С. 28–31.
- Впровадження квест-технології в освітній процес // URL: [http://www.zhu.edu.ua/mk\\_school/mod/page/view.php?id=10086](http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=10086)
- Савченко Л. Використання веб-квест технологій у вищій школі при підготовці майбутніх фахівців // Педагогіка вищої та середньої школи. 2017. Вип. 1. С. 67–74.
- The WebQuest Model // URL: <https://sites.google.com/site/thewebquestmodel/contributions-to-learning>
- Maddux C., LaMont Johnson D. Internet Applications of Type II Uses of Technology in Education. Routledge. 2006. Volume 23.
- Harriet G. Taylor The WebQuest Model for Inquiry-based Learning Using the Resources of the World Wide Web // Networking the Learner. 2000. P. 319–328.
- Ткач І.В., Минеєва О.А. Метод квест как инновационная форма обучения английскому языку детей дошкольного возраста // Самарский научный вестник. 2016. № 3 (16). С. 203–206.
- Кургина С.О., Концева М.Г., Суржиков В.И. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта // Азимут научных исследований: экономика и управление. 2017. Т. 6. № 3 (20). С. 231–234.
- Желізняк Л. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики // URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/)