 <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2023.35>
УДК 378.091.3-028.27

Тетяна Горохова

 <https://orcid.org/0000-0003-0113-8653>

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри української мови, Факультет української філології, культури і мистецтва, Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ,

вул. Бульварно-Кудрявська, 18/2, Україна, 04053

 t.horokhova@kubg.edu.ua




Ольга Зарудня

 <https://orcid.org/0009-0002-2504-4475>

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри української мови, Факультет української філології, культури і мистецтва, Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ,

вул. Бульварно-Кудрявська, 18/2, Україна, 04053

 o.zarudnia@kubg.edu.ua

Використання е-ресурсів як дієвого засобу організації навчального квесту в закладі вищої освіти

***Анотація.** У статті досліджені можливості використання е-ресурсів для організації навчального квесту в закладах вищої освіти. Представлено різні підходи до визначення сутності понять «квест», «онлайн-квест», «вебквест» у науково-педагогічній та методичній літературі. Визначено онлайн-квест як ігрову педагогічну технологію та розкрито роль у формуванні ключових, професійних та мовно-комунікативних компетентностей студентів, набутті навичок самостійної науково-пошукової діяльності та вдосконаленні вмінь групової взаємодії. Авторами виокремлено та охарактеризовано основні етапи впровадження онлайн-квесту (підготовчий, настановний, власне пошуковий, заключний), а також розкрито принципи добору навчальних ресурсів та подано аспекти створення завдань. Описано структуру навчального квесту з використанням цифрових засобів. Особливу увагу приділено груповій роботі команд-учасників на онлайн-платформі Learningapps та онлайн-дошці Padlet та обґрунтовано їхній потенціал під час проходження інтерактивного онлайн-квесту.*

квесту «Мовний марафон» у Київському університеті імені Бориса Грінченка. Подано приклади мовно-літературних і творчих завдань, виокремлено критерії оцінювання та сформульовано засади інтерпретації отриманих результатів. Обґрунтовано роль онлайн-квесту у формуванні культуромовної особистості студентів та визначено переваги такого підходу, зокрема, підвищення мотивації студентів та набуття ними низки загальнопрофесійних і мовних компетентностей. Емпірично підтверджено актуальність і доцільність організації навчального квесту з використанням електронних ресурсів у закладі вищої освіти.

Ключові слова: навчальний квест; онлайн-квест; вебквест; електронні ресурси для організації квесту.

© Горохова Тетяна, Зарудня Ольга, 2023

Вступ. Світові тенденції стрімкого розвитку дистанційної, змішаної, онлайнної форм навчання зумовлюють потребу переосмислення підходів до організації освітнього процесу й актуалізують проблему реалізації новітніх дидактичних методів, засобів і технологій у навчальній діяльності закладів освіти різних рівнів. Однією з таких сучасних технологій є квест-технологія, яка дає змогу інтенсифікувати пізнавальну активність студентів через пошук інформації, її аналіз, систематизацію, розв'язання поставлених завдань та формувати професійні та ключові компетентності майбутніх фахівців.

Умови дистанційної освіти можуть створювати труднощі у формуванні культуромовної компетентності, оскільки недостатня взаємодія між студентами та викладачами може призвести до зниження мотивації та інтересу до вивчення мови. Водночас, результати окремих досліджень свідчать, що включення різних типів взаємодії (соціальної та спільної) у процес онлайн-навчання сприяє підвищенню мотивації студентів (Gherghel C., Yasuda S., Kita Y., 2023), формуванню позитивного ставлення до навчання з використанням інтернет-технологій та покращує результативність навчальної діяльності (Jung I., Choi S., 2002). Використання навчального квесту може стати ефективним рішенням для урізноманітнення інтерактивної освітньої діяльності студентів в умовах дистанційного формату роботи.

Аналіз наукової та науково-методичної літератури свідчить про увагу до впровадження інноваційних технологій в освітній процес закладів вищої освіти. Проблему створення та використання квестів в освітньому процесі активно досліджували зарубіжні та вітчизняні науковці Б. Додж, Т. Марч, М. Гриневич, М. Кадемія, Н. Кононець, Г. Корицька, І. Сокол, В. Шмідт та інші. Аналіз

досліджень свідчить про те, що для використання е-ресурсів в організації навчальних квестів викладачі мають володіти високим рівнем методичної, предметної та інформаційно-аналітичної компетентності. У наукових та науково-методичних працях питання функціонування системи дистанційної освіти представлені багатоаспектно, проте лінгводидактичні аспекти реалізації окремих технологій, методів, підходів, зокрема методичні орієнтири щодо організації навчального квесту в закладі вищої освіти з використанням електронних ресурсів, висвітлені недостатньо.

Мета статті – висвітлити методичні орієнтири використання електронних ресурсів як засобу організації навчального квесту в закладі вищої освіти.

Методологія. У дослідженні використано теоретичні та емпіричні методи наукової роботи: аналіз праць науковців з питань використання електронних ресурсів в організації навчального квесту, синтез навчально-методичних ідей щодо впровадження технології навчального квесту у діяльність закладів вищої освіти; узагальнення власного педагогічного досвіду в організації онлайн-навчальних квестів у Київському університеті імені Бориса Грінченка з 2019 до 2022 року; анкетування учасників; інтерпретація результатів дослідження.

Виклад основного матеріалу. У сучасній довідковій літературі поняття «квест» (*quest, від англ. question — питання*) висвітлено по-різному:

- спортивно-інтелектуальна гра, основою якої є пошук за якомога коротший час певного місця розташування шляхом послідовного виконання задалегідь підготовлених завдань (Словник іншомовних слів української мови, 2001-2023);
- довгий пошук чогось, що важко знайти, або спроба досягти чогось складного (Cambridge Academic Content Dictionary, 2023);
- тип гри (реальної або комп'ютерної), в якій учасник виконує якусь місію (Тлумачний словник української мови, 2015-2023).

Нині відсутній єдиний підхід до тлумачення поняття «навчальний квест». У навчальній та науково-методичній літературі співіснують такі визначення: «квест як прийом навчання», «квест як метод», «квест як частина методу проєкту», «квест як засіб навчання», «квест як підхід до навчання», «квест як технологія». Нам імпонує думка І. Сокол, яка обґрунтувала квест як технологію, оскільки технологією передбачено упорядковану систему дій, виконання яких сприяє досягненню педагогічних цілей, відображає послідовність педагогічної діяльності, її логіку й етапи діяльності, кожен з яких має свою мету. Лише після досягнення поставленої мети одного етапу відбувається перехід до наступного етапу діяльності (Сокол І., 2014, с.29). У статті ми тлумачимо **квест** як ігрову педагогічну технологію, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум та чіткі

правила, під час реалізації якої застосовують різні методи задля формування в студентів професійних та ключових компетентностей.

Із зростанням популярності дистанційного і змішаного навчання методичної доцільності набуло впровадження освітніх онлайн-квестів (вебквестів, медіаосвітніх квестів). Варто зауважити, що немає єдиного визначення поняття онлайн-квесту чи вебквесту, у науково-методичних дослідженнях натрапляємо на такі тлумачення: інтерактивний процес, під час якого студенти самостійно одержують необхідні знання, використовуючи ресурси Інтернет; проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються ресурси Інтернет (Кадемія, Ткаченко, та Євсюкова, 2011, с. 115); дослідницька довідково-орієнтована діяльність, у результаті якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси та відео конференції (Dodge, 1995).

Нам імпонує тлумачення Г. Корицької, за яким **онлайнний квест (вебквест)** – це сучасна педагогічна технологія, яка забезпечує продуктивну пошукову діяльність в електронному освітньому середовищі із використанням певних застосунків мережі інтернет, що здійснюється за одним або декількома заздалегідь підготовленими автором (авторами) мовними маршрутами, що ведуть до досягнення поставленої мети (Корицька, 2018, с. 66).

Сучасні дослідники акцентують увагу на тому, що вебквест є інноваційною ресурсно-орієнтованою технологією навчання, основною метою якої є самостійний пошук учасниками освітнього процесу необхідної для навчання інформації. Застосування цієї технології має мотиваційний вплив на студентів, забезпечує формування в них ключових, загальнопрофесійних і професійних компетентностей, передбачає набуття досвіду пошукової діяльності, групової взаємодії, розширення світогляду, розвиток креативного потенціалу, навичок опрацювання великих обсягів інформації, її аналізу, систематизації і подальшої презентації (Герлянд, Кулалаєва, Пащенко, Романова, та Романов, 2016, с.10).

Труднощі організації навчального квесту в умовах дистанційної освіти полягають у тому, що учасники та викладач не мають живої комунікації, оскільки перебувають на відстані; немає змоги розмістити завдання квесту в єдиному просторі університету або аудиторії, а тому підготовка такого виду освітньої діяльності в онлайнному форматі потребує додаткового обмірковування на організаційному етапі.

Пропонуємо розглянути способи організації групової діяльності студентів для проходження інтерактивного онлайнного квесту «Мовний марафон» в Київському університеті імені Бориса Грінченка. Традиційно в Університеті Грінченка до Дня

української мови і писемності 9 листопада відбувається квест, що, починаючи із 2019 року, змінив свій формат на онлайнний для спрощення участі команд.

Виокремимо основні етапи у реалізації технології навчального квесту в умовах дистанційної освіти:

1) **Підготовчий**: створення завдань, концепції та матеріалів квесту, реєстрація команд, затвердження складу журі, визначення критеріїв оцінювання завдань.

2) **Настановний**: попереднє ознайомлення команд із правилами, карткою квесту, розподіл ролей у команді; проведення вступної зустрічі членів журі з капітанами команд, надання додаткових інструкцій щодо проходження квесту, відповіді на запитання.

3) **Власне пошуковий**: виконання завдань квесту.

4) **Заключний**: аналіз та оцінювання виконаних завдань, визначення переможців та номінантів, оголошення результатів, рефлексія.

Розглянемо детальніше роботу на різних етапах організації та проведення навчального квесту.

На **підготовчому етапі** важливо продумати концепцію квесту, мету, результат роботи (на формування яких компетентностей спрямовувати діяльності). Структуру квесту варто будувати з урахуванням таких принципів діяльності:

- доступність;
- системність;
- емоційний складник завдань;
- чітко обмежений час виконання;
- використання різних видів діяльності;
- наявність видимого кінцевого результату і зворотного зв'язку.

У процесі створення завдань варто звертати увагу на такі аспекти:

- завдання мають відповідати рівню знань учасників, бути посильними, або ж такими, які можна виконати через пошукову роботу;
- у зміст квесту потрібно впровадити різні види діяльності (пошукові, логічні, творчі завдання тощо);
- завдання необхідно продумати так, щоб вони були послідовними, логічно взаємопов'язаними;
- гра має бути емоційно насиченою, спонукати до кооперації та творчої активності;
- варто продумати часові інтервали виконання завдань та час завершення всього квесту;
- роль викладача в грі – спрямовувати студентів, підтримувати технічно та спонукати до активності.

Завдання онлайнного квесту «Мовний марафон» побудовані за лінійним принципом, тобто учасники мають виконувати їх у чіткій послідовності, переходячи до кожного наступного завдання після виконання попереднього. Таку діяльність було організовано на ресурсі Learningapps (<https://learningapps.org>). Цей ресурс дає змогу викладачеві створювати інтерактивні завдання для перевірки знань з культури мовлення та відпрацювання навичок реалізації мовних норм. Зокрема, тут представлені форми для створення різних вправ на класифікацію, об'єднання в пари, тести у форматі вікторини, складання слів із літер, додавання слів до тексту, кросворди, лінгвістичні пазли, ігри. У межах квесту студентам було запропоновано завдання за знаходження відповідників до іншомовних слів, відповідників-зображень до архаїзмів, зіставлення зображень із фразеологізмами, розподіл словосполучень на правильні на неправильні, вікторина на знання чинної редакції «Українського правопису», кросворд та інші. Такі завдання допомагають студентам узагальнювати

набуті знання з культури усного і писемного мовлення, відпрацьовувати навички правильного і доцільного вживання мовних одиниць, а також мотивують та урізноманітнюють їхню освітню діяльність. Однак варто зауважити, що такі завдання здебільшого не спонукають студентів до творчої комунікативної діяльності, тому після правильного виконання автоматизованих завдань на платформі Learningapps студентам були запропоновані творчі завдання.

Для організації творчого етапу діяльності учасників квесту ми зупинилися на мультифункціональному й педагогічно варіативному освітньому ресурсі – платформі Padlet, яка надає рівні можливості для студентів у процесі навчальних ситуацій та є безкоштовним, гнучким та універсальним інструментом. Це онлайн-дошка, яка передбачає індивідуальну і групову роботу. На ній можна залишати коментарі, запитання, ставити оцінки, завантажувати роботи, додавати фото- і відеоматеріали. Padlet має потенціал для збору всіх відповідних видів робіт в одному місці, якими можна поділитися з усіма учасниками діяльності. Дописи

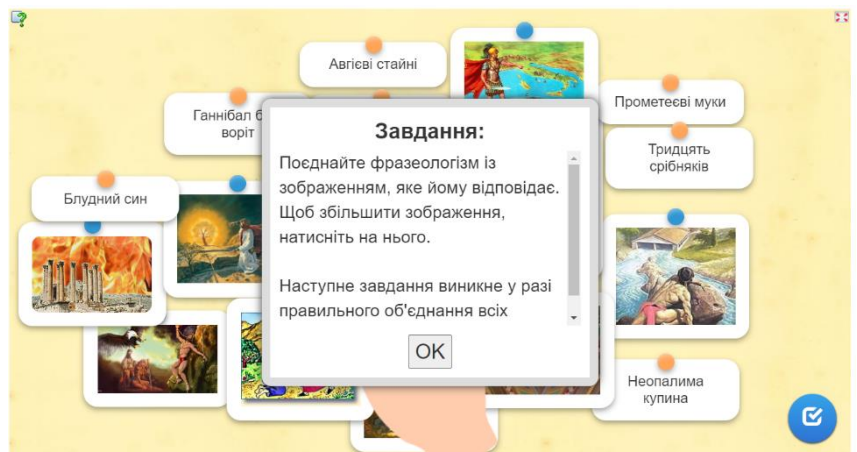


Рисунок 1. Приклад завдання на зіставлення фразеологізмів із зображенням

можна додавати в будь-яке місце на онлайн-дошці, розмішувати один під одним або відображати у вигляді сітки. Дошку можна зробити приватною, публічною або захищеною паролем, встановити функцію модерації викладачем тощо.

Під час квесту ми використали онлайн-дошку Padlet, оскільки вона допомагає узагальнити значний обсяг інформації та структурувати її у візуально прийнятний спосіб, продемонструвати як індивідуальну роботу студентів, так і результати їхньої групової взаємодії. За допомогою ресурсу була організована командна робота груп, що уможливило створення умов обміну ідеями і знаннями, зміцнення навичок взаємодії всередині кожної команди, а також забезпечило зворотній синхронний зв'язок із членами журі. Кнопки-реакції стали додатковою опцією залучення аудиторії і спрацювали ефективно, оскільки вони не передбачали критичного оцінювання або осуду. Студенти мали змогу «проголосувати» або поставити «зірку» роботам команд-конкурентів. Також була увімкнена функція коментарів як дієвий інструмент заохочення спілкування та співпраці між командами-учасниками квесту.

Одним із завдань, які потрібно було завантажити на онлайн-дошку, було створення діалогу відповідно до комунікативної ситуації. Капітани на початку квесту за допомогою жеребкування вибирали одну тему із загального переліку. Окрім того, передбачалось завантаження зображення з прикладом доречної невербальної поведінки у визначеній ситуації. На нашу думку, комунікативна ситуація є досить ефективним прийомом, який уможлиблює визначення рівня мовної, мовленнєвої, комунікативної та культурної компетентності студентів у різноманітних змодельованих умовах, дає змогу актуалізувати спілкування відповідно до поставленої мети та активізує пізнавальну діяльність, сприяє мотивації навчання та удосконаленню набутих комунікативних умінь та навичок.

Оцінювання діалогу відбувалося відповідно до таких критеріїв, як: мовна грамотність (орфографічна, лексична, граматична, пунктуаційна); стилістична доречність (різноманітність мовних засобів, образність, виразність); структурно-логічна досконалість (точність, правильність побудови синтаксичних конструкцій); розуміння соціальних ролей й правильний вибір етичної та естетичної манери комунікативної поведінки; дотриманням комунікативних стратегій із забезпеченням зворотного зв'язку в комунікації; знання етикетних мовних формул і вміння ними користуватися у професійному спілкуванні.

Студентські роботи продемонстрували належний рівень володіння мовними нормами, сформованість низки мовно-культурних компетентностей, знання етикетних формул і норм поведінки в різноманітних комунікативних ситуаціях, а

використання онлайн-дошки забезпечило візуально зручне структурування завдань, ефективну комунікацію між командами та членами журі квесту.

Після підготовки й налаштування онлайн-завдань важливо зорієнтувати учасників на особливості діяльності під час квесту. На **настановному етапі** зареєстровані команди отримали правила проходження квесту із зазначенням основних організаційних моментів, зокрема:

- Необхідність розподілити ролі учасників команди (капітан, організатор онлайн-зустрічі, учасники, які стежать за часом, роблять фото, фіксують слова-ключі після проходження кожного завдання та інші).

- Часові межі та формат роботи.

- Покликання на спільну таблицю (Google Документи) для фіксації часу виконання завдань.

- Покликання на папку (Google Диск) для завантаження фото, скриншотів процесу роботи кожної команди.

- Правила взаємодії учасників у команді та в спілкуванні з членами журі в окремо створеному Telegram-чаті.

- Критерії оцінювання роботи і визначення переможців.

За умови ретельної підготовки, логічної побудови завдань, попереднього ознайомлення учасників з особливостями і правилами проходження навчального квесту, на **власне пошуковому** етапі завдання викладача полягає в технічному супроводі, наданні додаткових інструкцій щодо проходження квесту, відповідей на

	КАПІТАН (він же Ken) уже зробив важливу справу, організувавши її зареєструвавши команду. Він надіхає, активізує учасників, розподіляє ролі, а також комунікує з членами журі через чарівний портал Telegram. Капітан обов'язково має бути присутній на спільній онлайн-зустрічі з організаторами 9.11 о 15:30.
	ОРГАНІЗАТОР ВЕЧІРКИ створює онлайн-зустріч для своєї команди, надіхає учасників вчасно прислатися і показати своє личко в прямому етері.
	ВОЛОДАР ЧАСУ (таймменеджер) стежить за часом виконання завдань та фіксує дані в часовій таблиці навпроти назви своєї команди: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1uNHMSFYKMMI3nr-Ep1OkgrHkR4a7rPTzg6I6R-EOD40/edit?usp=sharing
	ПАПАРАЦІ фіксує на фото (скрінні) час виконання завдань, робить скрінні процесу роботи, робить колективне фото команди в онлайн-форматі та передає капітану.
	ВОЛОДАР СЛІВ контролює пошук та записує слова-ключі до картки квесту: https://docs.google.com/document/d/1HGOUkOzNcW2dn

Рисунок 2. Фрагмент картки з розподілом ролей учасників команди

запитання учасників у процесі роботи. Крім того, усі ресурси (спільні таблиці, папки для фотозвіту учасників, картки тощо) містилися в централізованому сховищі на Google-Диску, до якого заздалегідь був наданий доступ учасникам онлайн-квесту. А також для швидкого з'ясування питань, які можуть виникнути в процесі проходження квесту, був створений чат у Telegram для спілкування капітанів команд з членами журі.

Заключний етап організації квесту «Мовний марафон» передбачав організацію роботи журі для оцінювання творчих завдань, комунікативних ситуацій, підбиття підсумків, визначення та оголошення переможців.

Важливим є етап рефлексії, під час якого студенти – учасники всіх команд – на онлайн-зустрічі обмінюються емоціями після проходження квесту, аналізують результати своєї діяльності, роблять висновки. Окрім того, заздалегідь були створені окремі сторінки квесту у блозі Центру культури української мови (http://centrkum.blogspot.com/p/blog-page_85.html), де студенти виконували останнє завдання (створений текст з використанням усіх слів-ключів, автоматично отриманих у процесі виконання пошукових завдань квесту), публікували свої відгуки про процес діяльності, а також могли побачити результати роботи членів журі.

Варто зазначити, що успішність реалізації технології квесту залежить від правильного визначення цілей, планування та організації всіх етапів діяльності учасників освітнього процесу, адже взаємодія у процесі проходження навчального квесту важлива для досягнення спільної мети, тоді як вимушена взаємодія між студентами заради взаємодії не мотивує і не має користі (Lockee B., 2021, с. 6).

Обговорення. До участі в онлайн-квесті до Дня української писемності і мови в Київському університеті імені Бориса Грінченка було залучено таку кількість студентів: 113 учасників (2019 рік), 138 учасників (2020 рік), 196 учасників (2021 рік), 258 учасників (2022 рік). Загальна кількість учасників за чотири роки – 705 студентів різних факультетів університету. Після завершення квесту було проведено анкетування усіх груп учасників, що містило такі запитання (*Варіанти відповідей: так; ні; важко відповісти*):

1. Чи сприяв квест активній кооперації та взаємодії учасників? (*так – 91%; ні – 2%; важко відповісти – 7%*).

2. Чи вдосконалили ви мовні знання під час проходження квесту? (*так – 73%; ні – 10%; важко відповісти – 17%*).

3. Чи поліпшили ви мовні навички під час проходження квесту? (*так – 71%; ні – 6%; важко відповісти – 13%*).

4. Чи був процес проходження квесту емоційно насиченим? (так – 96%; ні – 1%; важко відповісти – 3%).

5. Чи вплинув цей квест на вашу мотивацію вивчати українську мову? (так – 89%; ні – 5%; важко відповісти – 6%).

6. Чи були доступні й зрозумілі електронні ресурси, з якими працювали? (так – 85%; ні – 5%; важко відповісти – 10%).

7. Чи заважав онлайнний формат роботи колективній діяльності? (так – 30%; ні – 52%; важко відповісти – 18%).

8. Що для вас було найбільш цінним під час проходження навчального квесту? (Оцініть кожен із пунктів від 1 до 5, де 1 – не мало цінності, 5 – велика цінність): *можливість спілкуватися з командою; позитивні емоції; отримані знання; мотивація до вивчення мови; здобуті комунікативні навички; процес творчої взаємодії; реалізація власного творчого потенціалу; можливість отримати заохочувальні бали від викладача; цікаво проведений час; досягнення спільної мети; пізнавальний інтерес; можливість попрацювати з електронними ресурсами; удосконалення рівня культури мовлення.*

За результатами аналізу відповідей на останнє запитання анкети, а також усних та письмових відгуків учасників, можна визначити пріоритетні ціннісні орієнтири студентів під час проходження квесту. Найбільший відсоток позитивних відповідей отримали пункти, пов'язані з командною взаємодією (92%) та отриманням позитивних емоцій (90%), що свідчить про важливість неформальної комунікації між учасниками освітнього процесу в умовах змішаного та онлайн-навчання. Цінними виявилися здобуті комунікативні навички (83%) та процес творчої взаємодії під час виконання творчих завдань (78%); удосконалення рівня культури мовлення (73%); сформовані нові знання (72%); цікаво проведений час (65%); досягнення спільної мети (56%).

Досліджуючи особливості використання електронних ресурсів у проведенні навчального квесту, підсумовуємо, що найбільш ефективними для організації спільної діяльності, виконання пошукових і творчих завдань виявилися такі інструменти мережі Інтернет: Google-форма для реєстрації команд учасників; сервіси організації онлайн-конференцій (GoogleMeet, Zoom) для взаємодії; Google-документи для упорядкування й організації матеріалів квесту; Google-таблиці для контролю часу виконання завдань; засоби створення QR-кодів; інтерактивні завдання різних типів LearningApps; Padlet для презентації виконаних творчих завдань; сторінка блогу Центру культури української мови для відгуків, обговорення та рефлексії; чат для спілкування членів журі та капітанів команд у Viber або Telegram для оперативного розв'язання проблемних питань.

Застосування вказаних сервісів та інструментів вимагало певних теоретичних знань і практичних умінь як студентів, так і викладачів. Зауважимо, що недостатній рівень володіння цифровими інструментами може викликати певні труднощі в організації та проходженні навчального квесту.

Висновки. Отже, навчальний квест – це ефективна технологія організації навчальної взаємодії студентів різних спеціальностей, оскільки дає змогу оптимізувати самостійну роботу, розвиває навички взаємодії, критичного мислення, аналізу, синтезу, активно залучає студентів до вдосконалення культури мовлення, а також сприяє формуванню культуромовної особистості, оскільки впливає на емоційну сферу, спонукає до комунікації та творчої кооперації в процесі роботи. Навчальний квест в умовах змішаного навчання можливо організувати з допомогою електронних ресурсів (інтерактивних завдань, онлайн-доводок, документів зі спільним доступом, блогів, чатів тощо). Однією з основних переваг використання е-ресурсів у навчальних квестах є доступність інформації в будь-який час і в будь-якому місці, а також можливість оновлювати й адаптовувати завдання відповідно до поточних потреб навчання. До інших переваг використання е-ресурсів в організації навчальних квестів відносимо можливість інтерактивного навчання, використання різних мультимедійних матеріалів, можливість використання ігрових елементів для мотивації студентів, а також можливість відстеження прогресу студентів та надання їм негайної зворотного зв'язку.

У процесі підготовки та організації навчального квесту з використанням е-ресурсів варто дотримуватися системності і послідовності на різних етапах (підготовчому, настановному, власне пошуковому і заключному). Використання електронних ресурсів дає змогу автоматизувати багато аспектів такої діяльності, зробити квест більш інтерактивним і зручним для проходження студентами в умовах змішаного формату навчання.

Перспективи подальших розвідок вбачаємо у науково-методичному обґрунтуванні організації навчальних квестів із використанням інструментів доповненої реальності.

Список використаної літератури

Герлянд Т.М., Кулалаєва Н.В., Пащенко Т.М., Романова Г.М., Романов Л.А. Веб-квест у професійному навчанні: методичні рекомендації; за заг. редакцією Т.М. Герлянд. К.: ПТТ НАПН України, 2016. 141 с.

- Кадемія М. Ю., Ткаченко Т. В., Євсюкова Л. С. Інноваційні технології навчання: словник глосарій : навчальний посібник для студентів, викладачів навчальних закладів. Львів : Видавництво «СПОЛОМ», 2011. 196 с.
- Корицька Г. Використання веб-квест технології у навчанні учнів української мови на засадах діяльнісного підходу. Інформаційні технології і засоби навчання, 2018, Том 65, №3. С.66 URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2018_65_3_8 (дата звернення: 11.12.2022)
- Кучерук О. А., Караман С.О., Караман О.В., Віннікова Н.М. Використання ІКТ для формування фахових компетентностей у майбутніх учителів української мови і літератури. Інформаційні технології і засоби навчання. 2019. Т. 71, № 3. С. 196-214. URL: <https://doi.org/10.33407/itlt.v71i3.2814>
- Словник іншомовних слів української мови / упор. В. Лук'янюк, 2001-2023. URL: <https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Qry=%EA%E2%E5%F1%F2> (дата звернення: 11.12.2022)
- Сокол І. Квест: метод чи технологія? Комп'ютер у школі та сім'ї. 2014. № 2. С. 28-31. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2014_2_8 (дата звернення: 15.12.2022)
- Тлумачний словник української мови. Томи 1-10 / Український мовно-інформаційний фонд НАН України, 2015 - 2023. С.1304. URL: <https://sum20ua.com/Entry/index?wordid=198788&page=1303> (дата звернення: 15.12.2022)
- Cambridge Academic Content Dictionary / Cambridge University Press, 2023. URL: <https://dictionary.cambridge.org/quest> (дата звернення: 17.12.2022)
- Dodge B. Some thoughts about WebQuests. San Diego: University of San Diego, 1995. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата звернення: 10.01.2023)
- Gherghel C., Yasuda Sh., Kita Y. Interaction during online classes fosters engagement with learning and self-directed study both in the first and second years of the COVID-19 pandemic. *Computers & Education*. Vol. 200, July 2023, 104795 URL: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104795>
- Jung I., Choi S. Effects of different types of interaction on learning achievement, satisfaction and participation in web-based instruction. *Innovations in Education & Teaching International*, 39 (2), 2022. P. 153–162. URL: <https://doi.org/10.1080/14703290252934603>
- Lockee B. Online education in the post-COVID era. *Nature Electronics*, 4, 2021. P.5–6. URL: <https://doi.org/10.1038/s41928-020-00534-0>

References

- Herliand, T.M., Kulalaieva, N.V., Pashchenko, T.M., Romanova, H.M., Romanov, L.A. (2016) Veb-kvest u profesiinomu navchanni: metodychni rekomendatsii [Web-quest in

- professional education: methodical recommendations]; in general edited by T.M. Herliand. K.: IPTO NAPN Ukrainy, 141 (ukr).
- Kademiya, M.Yu., Tkachenko, T.V., Yevsyukova, L.S. (2011) Innovatsiini tekhnolohii navchannia: slovnyk hlosarii : navchalnyi posibnyk dlia studentiv, vykladachiv navchalnykh zakladiv [Innovative learning technologies: dictionary-glossary. A manual for students and teachers of educational institutions]. Lviv: Publishing house SPOLOM, 196 (ukr).
- Korytska, H. (2018) Vykorystannia veb-kvest tekhnolohii u navchanni uchniv ukrainskoi movy na zasadakh diialnisnoho pidkhodu [The use of web-quest technology in teaching students of the Ukrainian language based on the activity approach]. *Information Technologies and Learning Tools*, Tom 65, №3, 66. http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2018_65_3_8 (ukr).
- Kucheruk, O. A., Karaman, S.O., Karaman, O.V., Vinnikova, N.M. (2019) Vykorystannia IKT dlia formuvannia fakhovykh kompetentnostei u maibutnikh uchyteliv ukrainskoi movy i literatury [The use of ICT for the formation of professional competences in future teachers of the Ukrainian language and literature]. *Information Technologies and Learning Tools*, vol. 71, № 3, 196-214. <https://doi.org/10.33407/itlt.v71i3.2814> (ukr).
- Lukianiuk, V. (Ed.) (2001-2023) Slovnyk inshomovnykh sliv ukrainskoi movy [Dictionary of foreign words of the Ukrainian language]. <https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Qry=%EA%E2%E5%F1%F2> (ukr).
- Sokol, I. (2014) Kvest: metod chy tekhnolohiia? [Quest: method or technology?]. *Computer in school and family*, № 2, 28-31. http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2014_2_8 (ukr).
- Tlumachnyi slovnyk ukrainskoi movy (2015 – 2023) [Explanatory dictionary of the Ukrainian language]. Ukrainyskyi movno-informatsiinyi fond NAN Ukrainy, 1-10, 1304. <https://sum20ua.com/Entry/index?wordid=198788&page=1303> (ukr).
- Cambridge Academic Content Dictionary (2023) / Cambridge University Press, <https://dictionary.cambridge.org/quest> (eng).
- Dodge, B. Some thoughts about WebQuests. San Diego: University of San Diego, 1995. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (eng).
- Gherghel, C., Yasuda, Sh., Kita, Y. Interaction during online classes fosters engagement with learning and self-directed study both in the first and second years of the COVID-19 pandemic. *Computers & Education*. Vol. 200, July 2023, 104795 <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104795> (eng).
- Jung, I., Choi, S. Effects of different types of interaction on learning achievement, satisfaction and participation in web-based instruction. *Innovations in Education & Teaching International*, 39(2), 2022, 153–162. <https://doi.org/10.1080/14703290252934603> (eng).
- Lockee, B. Online education in the post-COVID era. *Nature Electronics*, 4, 2021, 5–6. <https://doi.org/10.1038/s41928-020-00534-0> (eng).

Tetiana Horokhova

 <https://orcid.org/0000-0003-0113-8653>

Candidate of Pedagogical Science (PhD), Senior Lecturer of the Ukrainian Language Department, Faculty of Ukrainian Philology, Culture and Art, Borys Grinchenko Kyiv University, 18/2, Bulvarno-Kudriavska St, Kyiv, 04053, Ukraine

 t.horokhova@kubg.edu.ua

Olha Zarudnia

 <https://orcid.org/0009-0002-2504-4475>

Candidate of Pedagogical Science (PhD), Senior Lecturer of the Ukrainian Language Department, Faculty of Ukrainian Philology, Culture and Art, Borys Grinchenko Kyiv University, 18/2, Bulvarno-Kudriavska St, Kyiv, 04053, Ukraine

 o.zarudnia@kubg.edu.ua

Use of E-Resources as an Effective Means of Organizing an Educational Quest in An Institution of Higher Education

Abstract. *The article explores the possibilities of using e-resources for organizing an educational quest in higher education institutions. Presented different approaches to defining the essence of the concepts of «quest», «online quest», «web quest» (as a technique, means, method, approach, learning technology) in the scientific, pedagogical and methodological literature. The article defines online quest as a game-based pedagogical technology and reveals its role in the formation of students' key, professional, linguistic and communicative competencies, acquisition of skills of independent research and improvement of group interaction skills. The authors have identified and characterized the main stages of implementing an online quest, as well as revealed the principles of selecting educational resources and identified aspects of creating tasks. The structure of an online educational quest using digital tools is described. Main attention is paid to the group work of the participating teams on the Learningapps online platform and the Padlet online board, especially their potential during the interactive online quest «Language Marathon» at Borys Grinchenko Kyiv University is substantiated. Showed examples of linguistic, literary and creative tasks are presented, evaluation criteria are highlighted and the principles of interpretation of the results are formulated. The role of the online quest in the formation of students' cultural and linguistic personality is substantiated and the advantages of this approach are identified, in particular, increasing students' motivation and acquiring a number of*

general professional and linguistic competencies. The relevance and expediency of organizing an educational quest using electronic resources in higher education institutions are empirically confirmed.

Keywords: *educational quest, online quest, web-quest, electronic resources for organizing a quest.*

Стаття надійшла до редакції: 04.06.2023

Прийнято до друку: 28.09.2023