

## КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЗМІСТ ПОНЯТТЯ “КВЕСТ”

*У статті висвітлено одну з загальних проблем освітнього простору – урізноманітнення навчального процесу, активізацію пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Це потребує запровадження новітніх форм, методів та технологій навчання. Однією з таких сучасних технологій визначено квест-технологію, яка допомагає учню знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати, вирішувати поставлені задачі, розвивати пізнавальну діяльність та формувати ключову компетентність учня. Запровадження сучасних методик та технологій висуває нові вимоги до професійної підготовки вчителів. Відповідно до досвіду з підготовки вчителів до впровадження квест-технології доведено, що відсутність єдиної дефініції поняття “квест” викликає труднощі в донесенні сутності цієї технології. Здійснено аналіз різних тлумачень поняття “квест”, а також запропоновано авторське трактування “квестів”.*

**Ключові слова:** квест, технологія, гра, методика, діяльність, сайт.

Сучасна українська система освіти знаходиться у стадії оновлення. Сьогодні відбуваються освітні реформи, які покликані вдосконалити освіту, в тому числі покращити інноваційну діяльність вчителів. Згідно з Національною доктриною розвитку освіти України у XXI ст. в країні має стверджуватися стратегія прискореного, випереджального, інноваційного розвитку освіти й науки; повинні забезпечуватись умови для розвитку, самоствердження і самореалізації особистості впродовж життя. Система освіти має забезпечувати формування у дітей і молоді цілісної наукової картини світу, сучасного світогляду, творчих здібностей і здатності до самостійного наукового пізнання, самоосвіти й самореалізації особистості, здатних до творчої праці, професійного розвитку, освоєння та впровадження наукомістких та інформаційних технологій, мобільності та конкурентоспроможності на ринку праці. Однак для навчання та виховання такої особистості необхідно впровадження сучасних технологій та методик. Такою технологією на сьогодні є квест-технологія, яка вже досить широко використовується в освітньому процесі. Але аналіз науково-педагогічної літератури доводить, що науковці надають різні визначення квесту. Досвід автора статті щодо підготовки вчителів до впровадження квест-технології в професійну діяльність показує, що різне тлумачення поняття “квест” погіршує донесення до вчителів сутності цієї технології.

На сьогодні проблему створення та використання квестів в освітньому процесі активно вивчають: М. Андрєєва, О. Багузіна, Я. Биховський, О. Волкова, Г. Воробйов, О. Гапєєва, М. Гриневич, Б. Додж, Л. Жук, Л. Іванова, С. Іць, Н. Кононець, Т. Марч, Г. Шаматонова, О. Шульгіна та ін.

**Мета статті** – на підставі аналізу довідкової, психолого-педагогічної літератури здійснити аналіз різних тлумачень поняття “квест”, а також подати авторське визначення поняття “квест”.

Необхідно відмітити, що “квест” – це не науковий термін. Від англ. “quest” означає “пошук”. З появою ери комп’ютерних ігор квестом почали називати цікаві, пригодницькі ігри, тому синонімом до слова “квест” є слова “гра” та “завдання” (Словник синонімів ASIS, В. Н. Трішин, 2013).

У міфології та літературі поняття “квест” спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, “Міф про 12 подвигів Геракла”, де головному герою Гераклу необхідно виконати за наказом царя Еврісфея дванадцять великих подвигів для того, щоб знайти велику славу, стати безсмертним і отримати вдячну пам’ять у віках. Або “Міф про Персея”, де головному герою необхідно було виконувати важкі завдання від Полідекта, людини, яка приютила Персея та його мати.

Ще одним яскравим прикладом квесту є роман “Квест” Бориса Акуніна. Читачеві пропонується незвичайна можливість – розгадати разом з героєм одну з головних таємниць людства, для цього доводиться відправитися в Радянський Союз 30-х рр. ХХ ст., а звідти перенестися в ще більш віддалену епоху. “Квест” – це два самостійних романи, пов’язані між собою за допомогою підказок-кодів. Обидва томи знаходяться під однією обкладинкою, надруковані з різних сторін. Незважаючи на те, що обидва томи є цілком самодостатніми творами, у другому томі наявні підказки до “проходження” першого.

У 1980 р. термін “квест” був запозичений розробниками комп’ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом вирішення завдань, пошуку й використання предметів, взаємодії з іншими персонажами. У 90-х рр. ХХ ст. пригодницькі ігри були дуже популярні, в тому числі в Росії та Україні, де за ними закріпився і став загальним ім’ям термін “квест” [9].

У 1995 р. у Сан-Дієго Берні Доджом та Томом Марчем була розроблена концепція “веб-квестів”, тобто квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Веб-квест визначається ними як “орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет”. У концепції Б. Доджа та Т. Марча визначено, що квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію [10].

Аналіз науково-педагогічної літератури показав, що існують різні погляди на пояснення терміну “квест”. У табл. 1 наведений аналіз дефініцій поняття “квест” різних авторів.

Таблиця 1

Аналіз дефініцій поняття “квест”

Автор	Дефініція
1	2
Я. Биховський	Сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу
Б. Додж, Т. Марч	Орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет

## Продовження табл. 1

1	2
М. Гриневич	Нова й перспективна технологія в медіа дидактиці
А. Федоров, А. Новікова, В. Колесніченко, І. Каруна	Освітній сайт, присвячений самостійної дослідницької роботі учнів (зазвичай у групах) з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки
В. Шмідт	Міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті
Т. Кузнецова	Приклад організації інтерактивного освітнього середовища
С. Напалков	Сайт, який має інформаційний контент, який визначається змістом навчальної теми, цілями і завданнями її вивчення, і передбачає виконання учнями пошуково-пізнавальних завдань з пошуку та відбору інформації з використанням Інтернет-ресурсів, що сприяють систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагачення та поданням у вигляді цілісної системи
А. Яковенко	Проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету
О. Шевцова	Орієнтована на вирішення проблеми діяльність
Ф. Бенц	Конструктивний підхід до навчання. Учні не тільки збирають і організують інформацію, отриману з Інтернету, вони спрямовують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, часто пов'язану з їх майбутньою професією
Н. Гончарова	Сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет
О. Тихомирова	Певна сюжетна єдність, що містить у собі мотиви пошуку, подорожі та подвигу, а у процесі розв'язання суб'єктно-об'єктних відносин якої відбувається актуалізація хронотопу міфологічного світу
О. Шульгіна	Один зі складних типів навчальних Інтернет-ресурсів, який уявляє собою сценарій проектної діяльності з використанням ресурсів всесвітньої мережі Інтернет
О. Волкова	Вид інформаційних, проблемно-орієнтованих завдань, індивідуального чи групового навчання, направлених на формування та розвиток навичок пошукової та дослідної діяльності в процесі засвоєння, дослідження, обробки та презентації навчального матеріалу

Повертаючись до історії виникнення поняття “квест”, необхідно зазначити, що квестом, насамперед, називали якийсь процес: “проходження подорожі до певної мети через подолання труднощів”; “рух по ігровому світу до якоїсь мети”. Звертаючись до словника з педагогічної психології (М. В. Гамезо, 2001 р.) визначаємо, що процес (лат. *processus* – проходження, просування) – це послідовна зміна явищ, станів у розвитку чогонебудь; сукупність послідовних дій для досягнення якогось результату.

Тепер розглянемо поняття “квест – це сайт”. Згідно із тлумачним словником термінів понятійного апарату інформатизації освіти (Т. Лавіна, І. Роберт, 2006), сайт – це набір веб-сторінок, що становлять єдине ціле (присвячених якій-небудь одній тематиці, або належать одному й тому ж автору), зазвичай, розміщених на одному й тому ж сервері, що мають одне й те ж доменне ім'я та пов'язаних між собою перехресними посиланнями.

Згідно із вільною енциклопедією “Вікіпедія”, сайт (від англ. Website: web – “павутина, мережа” і site – “місце”, буквально “місце, сегмент, частина в мережі”) – система електронних документів (файлів даних і коду) приватної особи або організації в комп’ютерній мережі під загальною адресою (доменним ім’ям або IP-адресою). Тобто, сайт не є процесом, отже, квест не може бути сайтом. У процесі реалізації квестів сайт (а також блог, Вікі тощо) є лише платформою, де розміщується основна інформація про квест, необхідні ресурси, створені продукти тощо. Тобто, на нашу думку, необхідно розрізняти поняття “квест” та “платформа для квесту”. У цьому випадку “сайт” ми відносимо до поняття “платформа для квесту”.

Розглянемо тепер “квест – це діяльність”. Згідно з навчальним посібником “Педагогічний словник за темами” Л. Русінової (2010 р.), діяльність – це активність людини; робота, заняття в якій-небудь сфері. Вживається в значеннях: діяльність як сукупність результатів і наслідків (виробництво); як процес подолання труднощів, як вирішення проблем, завдань, як засіб їх вирішення (праця); процес самозміни людини в ході зміни обставин свого життя (самодіяльність); як спосіб ставлення до умов свого життя, як діяння (практика). У цьому визначенні доречно значення “процес подолання труднощів, як вирішення проблем, завдань, як засіб їх вирішення (праця)”, але необхідно розрізняти “діяльність вчителя” (визначення мети, створення сюжету, формулювання завдань тощо) та “діяльність учнів” (виконання завдань, створення нових продуктів тощо). Для створення та реалізації квесту його учасники повинні пройти багато етапів (організаційний, пошуковий, етап реалізації тощо). Назвати всі ці етапи словом “діяльність” не можна, але в процесі реалізації квесту всі його учасники виконують певний вид діяльності: інформаційна діяльність – сукупність процесів збору, аналізу, перетворення, зберігання, пошуку й розповсюдження інформації; організаторська діяльність – практична діяльність щодо керівництва людьми/учнями, узгодження їх спільних дій та управління ними; навчальна діяльність – спрямована на засвоєння теоретичних знань і способів діяльності в процесі вирішення навчальних завдань тощо.

Розглянемо: “квест – це проблемне завдання”. Проблемне завдання – це практичне і/або теоретичне завдання, яке викликає пізнавальну потребу в новому невідомому знанні, яке слугує для найбільш ефективного виконання дії, що приводить до вирішення поставленої задачі, досягнення мети (за А. Матюшкіним). Аналізуючи науково-педагогічну літературу та надавши визначення, робимо висновок, що під час реалізації квестів учні виконують проблемні завдання, але це визначення не охоплює всі етапи створення квесту. Так, організаційний етап створення квесту не можна назвати проблемним завданням.

Найбільшій дискусії вимагають поняття “методика” й “технологія”. На думку одних спеціалістів, технологія включає в себе методику, інших – навпаки, визначають методику як більш широке поняття, треті зауважують, що ці поняття дуже наближені один до одного. Так, Г. Воробйов розг-

лядає квести як проектну методику, визначаючи їх як веб-проекти, в яких частина або вся інформація, з якою працюють учні, знаходиться на різних сайтах [4, с. 85]. А О. Багузіна навпаки розглядає квест як технологію, але в своїй роботі вона зазначає, що в основі квестів лежить метод проектів, який виник у США наприкінці ХХ ст. О. Багузіна визначає квести як інформаційно-віртуальний майданчик для використання різних методик і технологій навчання, насамперед конструктивного проблемно-пошукового характеру, які можна вбудувати в курс навчання відповідно до конкретної мети [2, с. 81].

Отже, розглянемо поняття “технології” та “методики”.

**Технологія** (від грец. *techne* – майстерність, мистецтво, *logos* – знання, вчення) – це сукупність методів, засобів і реалізації людьми конкретного складного процесу шляхом поділу його на систему послідовних взаємопов’язаних процедур і операцій, які виконуються більш або менш однозначно й мають на меті досягнення високої ефективності певного виду діяльності.

Під технологією розуміється упорядкована система дій, виконання яких призводить до гарантованого досягнення педагогічних цілей [5, с. 142]. Таким чином, технологія відображає послідовність педагогічної діяльності, її логіку й тому завжди відображена етапами діяльності, кожен з яких має свою мету. Лише після досягнення поставленої мети одного етапу відбувається перехід до наступного етапу діяльності.

За визначенням Юнеско, педагогічна технологія – це системний метод створення, застосування і визначення всього процесу викладання і засвоєння знань з урахуванням технічних і людських ресурсів і їхніх взаємодій, що мають своїм завданням оптимізацію форм освіти.

Тепер розглянемо поняття “методика”. **Методика** – це сукупність способів доцільного проведення будь-якої роботи [3]. Стосовно педагогічної діяльності можна говорити про методику як про сукупність методів, прийомів, форм організації діяльності учнів, спрямованих на вирішення певних педагогічних завдань. Таким чином, методика є сукупністю різних методів навчання, виховання тощо і не вибудовує їх у певну логіку при безпосередній реалізації в педагогічному процесі. Технологія завжди передбачає певну логіку, послідовність педагогічних методів і прийомів – технологічний ланцюжок дій, виконання яких гарантує отримання запланованих результатів.

Українські науковці (С. Гончаренко, А. Кушнір, О. Пехта, І. Підласний, Г. Селевко та ін.) розмежовують терміни “технологія” і “методика”. Технологія відрізняється від методики відтворюваністю, стійкістю результатів, відсутністю безлічі “якщо”. Відмінність полягає в тому, що педагогічні технології вдається тиражувати й переносити на вивчення різних навчальних дисциплін із гарантією високої якості виконання поставлених завдань. Методика навчання є значно вужчою, може діяти тільки в межах певного предмета чи кількох навчальних дисциплін [1, с. 13].

У табл. 2 подано порівняльну характеристику методики та технології, укладену М. Сибірською [6, с. 39–40].

Таблиця 2

## Порівняльна характеристика методики та технології

Ознаки порівняння	Методика	Технологія
Призначення	Рекомендує застосування конкретних методів, організаційних форм, засобів навчання	Рекомендує процес вибору системи методів, організаційних форм і засобів навчання з урахуванням цілей і управління навчанням
Визначення	Система науково обґрунтованих методів, правил і прийомів навчання	Послідовне втілення на практиці заздалегідь спроектованого процесу навчання, інструментарій досягнення цілей за допомогою орієнтації на тих, хто навчається, та управління навчанням
Фактичні вихідні передумови створення	Обґрунтування і процес побудови знаходять у технології	Цілі, орієнтація на результат. Методична основа методики
Орієнтація	На тих, хто навчає	На тих, хто навчається
Спрямованість	На конкретний предмет або на реалізацію певних цілей	На універсалізацію підходів до вивчення навчального матеріалу
Відображення динамічності навчання	Дає цілком конкретні рекомендації	Відображає процесуальний динамічний характер процесу навчання

Аналізуючи дослідження науковців та наведені вище поняття можна стверджувати, що слово “квест”, яке виникло спочатку як метафора та яким позначили певну пошукову діяльність, перетворилось на назву сучасної ігрової технології.

**Висновки.** Таким чином, узагальнюючи наведені визначення, під поняттям “квест” будемо розуміти технологію, а саме сукупність різних форм, методів, які допомагають учням виконувати навчальні, пошуково-пізнавальні, проблемні завдання, під час яких учні добирають та упорядковують інформацію, виконують самостійну, дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагачення та поданням у вигляді цілісної системи.

**Список використаної літератури**

1. Чепіль М. М. Педагогічні технології : навч. посіб. / М. М. Чепіль, Н. З. Дудник. – Київ : Академвидав, 2012. – 222 с. – (Альма-матер).
2. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового ВУЗа) : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.01 “Общая педагогика, история педагогики и образования” / Е. И. Багузина. – Москва, 2012. – 26 с.
3. Вишнякова С. М. Профессиональное образование : словарь: ключевые понятия, термины, актуальная лексика / С. М. Вишнякова. – Москва : НМЦ СПО, 1999. – 538 с.

4. Воробьев Г. О. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: английский язык, лингвистический вуз : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Геннадий Александрович Воробьев. – Пятигорск, 2004. – 220 с.
5. Левитес Д. Г. Практика обучения: современные образовательные технологии / Д. Г. Левитес. – Москва: Институт практической психологии; Воронеж: НПО “МОДЭК”, 1998. – 288 с.
6. Сибирская М. П. Профессиональное обучение: Педагогические технологии : учеб. пособ. – Москва, 2002.
7. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : учеб. пособ. / Г. К. Селевко. – Москва : Нар. обр., 1998. – 52 с.
8. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи / О. Я. Савченко. – Київ : Генеза, 1999. – 389 с.
9. Трофимчук В. Как возникли квесты [Электронный ресурс] / Владимир Трофимчук // Библиотека интерактивной литературы. – 2012. – Режим доступа: <http://rilarhiv.ru/ifmagazine1/01.2012/history/quest.htm>.
10. Dodge Bernie. Some Thoughts About WebQuest [Electronic resource] / Bernie Dodge // WebQuest. org. – Access mode: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html).

*Стаття надійшла до редакції 22.08.2014.*

#### **Сокол И. Н. Концептуальное содержание понятия “квест”**

*В статье рассмотрена одна из насущных проблем образовательного пространства – разнообразие учебного процесса, активизация познавательной деятельности учащихся, расширение сферы их интересов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из таких современных технологий определена квест-технология, которая помогает ученику находить необходимую информацию, подвергать ее анализу, систематизировать, решать поставленные задачи, развивать познавательную деятельность и формировать ключевую компетентность ученика. Внедрение современных методик и технологий выдвигает новые требования к профессиональной подготовке учителей. В соответствии с опытом по подготовке учителей к внедрению квест-технологии доказано, что отсутствие единой дефиниции понятия “квест” вызывает трудности в донесении сущности данной технологии. Проведен анализ различных толкований понятия “квест”, а также предложено авторское трактовка “квестов”.*

**Ключевые слова:** квест, технология, игра, методика, деятельность, сайт.

#### **Sokol I. The Conceptual Meaning of “Quest”**

*One of the important problems of educational space there is variety an educational process, activation of cognitive activity of students, expansion of sphere of their interests. It needs introduction of the newest forms, methods and technologies of studies. One of such modern technologies there is quest-technology which helps a student to find necessary information, to analyze it, to systematize, to solve problems, to develop cognitive activity and form a key competence of the student. Introduction of modern methods and technologies advances new requirements to professional preparation of teachers. But, experience of author of the article from preparation of teachers to introduction of quest-technology shows that absence of unique definicion of concept “quest” causes difficulties in the report of gists of this technology. The analysis of different interpretations of concept “quest” is conducted in the article, and also author interpretation of “quest” is offered.*

**Key words:** quest, technology, game, method, activity, site.