

УДК 378.147

## ФОРМУВАННЯ У МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ІНТЕРЕСУ ДО НАВЧАННЯ ЗАСОБОМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ

Данієлян А.Я., Стаєнна О.О.

Педагогічний інститут, Київський університет імені Бориса Грінченка

У статті досліджено потенційні можливості квесту як засобу формування у майбутніх педагогів інтересу до навчання. Здійснено науково-теоретичний аналіз літератури з проблеми дослідження, визначені сутнісні характеристики інтересу до навчання. Інтерес до навчання є важливим чинником успішного здійснення будь-якої професійної та навчальної діяльності, її складовою частиною. Приділена увага особливостям використання квестів з метою формування інтересу до навчання у майбутніх педагогів. Розроблено та описано квести, які використовуються в роботі зі студентами.

**Ключові слова:** професійна підготовка, майбутні педагоги, інтерес до навчання, квест, ігрові технології.

**Постановка проблеми.** Процес соціально-економічних змін у суспільстві став причиною перегляду освітньої політики як в цілому, так і окремих її компонентів, зокрема, стратегії щодо підготовки майбутніх фахівців. Модернізація освітньої системи в Україні зумовлює нові питання про рівень знань і вмій майбутніх фахівців, державні вимоги до рівнів професійної підготовки. Найважливішим завданням сучасної вищої школи є підготовка компетентного, гнучкого і конкурентоспроможного фахівця, який здатний досягти визначеної мети в різних життєвих ситуаціях. У процесі професійного становлення вагоме місце займає інтерес до навчання, як мотив та спрямованість до якісної навчальної діяльності.

Відомо, що інтерес до навчання є тим особистісним утворенням, яке корелює з провідними потребами в кожному віковому періоді. Інтерес до навчання активізує всі пізнавальні процеси людини, на високому рівні спонукає майбутніх фахівців до активної та результативної навчальної діяльності, стимулює процес оволодіння професійними знаннями та вміннями. Сформованість інтересу до навчання, який охоплює різні змістові та процесуальні компоненти навчального процесу, знаходиться у тісному взаємозв'язку та взаємозалежності від вагомих складових професійної підготовки. Таким чином, однією з важливих проблем є пошук форм і методів роботи, як стимулюють інтерес майбутніх педагогів до навчання. Тому вважаємо за необхідне розкрити потенціал квесту у формуванні інтересу до навчання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблема інтересу широко досліджувалася в педагогіці і психології, але, незважаючи на це, інтерес залишається однією із «загадкових» категорій, оскільки безліч досліджень не прояснює суті даного явища психіки, а скоріше навпаки, веде до ще більшої плутанини. На жаль, категорія «інтерес» не входить до понятійно-термінологічного апарату педагогіки, що і визначає необхідність осмислення сутності даного поняття. Аналіз психолого-педагогічних джерел дозволив констатувати широкий

спектр підходів до трактування інтересу через мотив, потреби, ставлення, спрямованість особистості, емоції. Таке різноманіття поглядів, на нашу думку, пояснюється тим, що інтерес складне явище. Це доводить необхідність ґрунтовного аналізу сутності інтересу майбутніх учителів початкової школи до навчання.

Теорію інтересу в психології та педагогіці розглянуто в працях науковців, серед яких: Б. Ананьєв, Л. Божович, А. Маркова, С. Рубінштейн, М. Цветкова. Шляхи формування інтересу до здобування знань досліджували С. Лисенко, В. Шаталов, С. Шевченко. Проблему розвитку пізнавального інтересу вивчали Л. Гордон, Г. Делікатний, В. Демиденко, Б. Друзь, В. Онищук, О. Савченко, О. Синиця, В. Шморгун. Вагомий внесок у дослідження цієї проблеми здійснили Г. Абрамова, Л. Золотих, А. Маркова, які розглядали інтереси учнів комплексно, намагаючись пов'язати три їх різновиди: професійні, навчальні та інтереси у сфері дозвілля.

Відомі вчені, серед яких Г. Левченко, В. Мадзігон, В. Моляко, Є. Павлютенков, А. Сейтешев, В. Сидоренко, В. Симоненко, М. Тименко, Д. Тхоржевський, Н. Шевченко, досліджуючи теоретичні основи та зміст навчання, акцентували увагу на необхідності вивчення та розвитку інтересів учнів, перевірці їх можливостей у процесі навчання. Інтерес у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців є предметом дослідження М. Агапова Г. Бабушкіна, І. Дроздова, М. Добронравова, Н. Кузьміної, Г. Щукіної. Структуру професійного інтересу досліджували Г. Бабушкін, Л. Кацова, С. Крягжде, М. Пряжніков, А. Штифурак та інші. Проте, навчальну працю майбутніх педагогів як засіб формування інтересу до навчання у науковому просторі майже не висвітлено.

**Мета статті** – на основі науково-теоретичного аналізу розкрити потенційні можливості квесту у процесі формування інтересу до навчання у майбутніх педагогів.

**Виклад основного матеріалу.** Аналіз науково-педагогічних досліджень дозволив виокремити основні підходи у розумінні природи інтересу: як суб'єктивне (А. Здравомислов, Б. Ломов)

або об'єктивне (В. Даль) явище, або як єдність об'єктивного і суб'єктивного (А. Гончарова).

Таке розуміння інтересу стає відправним пунктом для розкриття змісту поняття «інтерес». Об'єктивним, на думку вчених, є те, що не залежить від суб'єкта, «існує поза і безвідносно до нього». Об'єктивне в інтересі закладено в увазі, що збуджується чимось значним, що не залежить від студента. На думку А. Здравомислова, суб'єктивне в інтересі «розкривається у всій повноті ідеальних спонукань діяльності», тобто в мотивах, цілях, які, як і інтерес, входять в структуру відносин [3].

Розкриття сутності поняття «інтерес до навчання» потребує чіткого розуміння феномену інтересу. Особливу увагу привертають дослідження, присвячені аналізу характеристик інтересу, його місця у педагогічному процесі і умов, що сприяють його розвитку (Д. Писарев, К. Ушинський); що розкривають види інтересів, особливості їх розвитку (Б. Ананьев, В. М'ясищев, С. Рубінштейн); виявляють співвідношення між поняттями «потреба», «інтерес» і «мотив» (С. Рубінштейн, П. Гальперін, Ю. Гуревич); встановлюють закономірності розвитку пізнавального інтересу (Н. Морозова, Г. Щукіна, Ф. Фрадкіна); дослідження, що розглядають інтерес як емоцію особистості (К. Ізард, А. Ковальов, С. Шумиґай).

Аналіз психолого-педагогічних джерел дозволив констатувати широкий спектр підходів до трактування інтересу, серед яких найбільш змістовними є розуміння інтересу як:

- ✓ мотив (В. Зінченко, М. Матюхін, Б. Мещерякова, А. Петровський, Г. Щукіна, С. Шумиґай);
- ✓ потреби (Л. Божович, Д. Кікнадзе, К. Максимов);
- ✓ ставлення (А. Ковальов, Н. Левітов, Н. Морозова, О. Степанов);
- ✓ спрямованості особистості (В. Бондаревський, К. Платонова, С. Рубінштейн);
- ✓ активатора почуттів (Д. Фрейер);
- ✓ емоції (А. Ковальов, Н. Левітов, Н. Морозова, О. Степанов, С. Шумиґай).

Таке різноманіття поглядів, на нашу думку, пояснюється насамперед тим, що інтерес як властивість спрямованості особистості – складне явище. З точки зору психолого-педагогічної природи, феномен інтересу розглядається вченими у контексті кількох наукових напрямів, серед яких: інтелектуальний, векторний, емоційний. Аналіз сутності кожного з них представлено у таблиці 1.1. Так, представники інтелектуального напрямку (Л. Божович, Д. Кікнадзе, К. Максимов) досліджень пов'язують суть інтересу із різними аспектами розумової діяльності, пізнавальними процесами індивіда; векторного, прихильниками якого є В. Бондаревський, Е. Зеєр, А. Маркова, Т. Матис, А. Орлов, С. Рубінштейн, Г. Щукіна, – зі спрямованістю діяльності; емоційного, позиції якого відстоюють А. Ковальов, Н. Ле-

вітов, О. Степанов, С. Шумиґай, – з почуттям задоволення і радості.

Важливим для нашого дослідження є те, що деякі вчені розглядають інтерес як активне пізнавальне (В. Іванов, В. М'ясищев), емоційно-пізнавальне (Н. Морозова) ставлення людини до світу. Заслужує на увагу розуміння інтересу О. Копилової. Вчений характеризує інтерес як специфічне ставлення особистості до об'єкта, викликане свідомістю його життєвого значення й емоційною привабливістю [4].

Є важливим для нашого дослідження звернути увагу на ціннісний характер інтересу. Саме через інтерес характеризується ставлення людини до навколишнього світу, іншими словами, категорія інтересу відображає ставлення людини до таких речей і явищ, які мають для нього певне значення і наповнюють сенсом його існування. При цьому неважко помітити, що не всі предмети дійсності, що володіють властивістю задовольняти наявні у соціального суб'єкта потреби, включаються у структуру останніх, наявних у нього інтересів. На ціннісний характер інтересу вказує також те, що останні не з'являються на світ разом з народженням людини, а формуються в процесі соціалізації в міру становлення особистості дитини і згодом можуть змінюватися протягом усього його життя. Тому, найбільш точним, на наш погляд, визначення інтересу є позиція А. Гончарової, яка розуміє інтерес як ціннісну позицію соціального суб'єкта, виражену в діяльнісно-практичному відношенні до навколишнього світу і самого себе [1].

На наш погляд, це найбільш глибоке розуміння інтересу, якщо об'єктом виступає навчання з огляду на те, що ціннісна позиція охоплює навчальну мотивацію, емоції від процесу та результату навчання, спрямованість навчання, що забезпечує активну навчальну позицію суб'єкта навчання. Таке розуміння сутнісної природи інтересу, на наш погляд, виокремлює всі його інтегративні складові, найбільш важливими з яких є *мотиваційна, емоційно-вольова, особистісна*.

Таким чином, необхідно обирати ті методи і прийоми роботи, які сприяють формуванню всіх структурних компонентів інтересу до навчання. Важливе місце у цьому процесі ми віддаємо ігровим технологіям, і зокрема квестам.

Вважаємо за необхідне зазначити, що «квест» – це не науковий термін. В перекладі з англійської «quest» означає «пошук». Відтак квест розглядається як тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою. В різноманітних визначеннях квесту спільним є його трактування як проблемного завдання, спрямованого на пізнавальну та дослідницьку діяльність, розвиток критичного, логічного, аналітичного та творчого мислення дітей та дорослих. Зокрема В. Шмідт розглядає квести як міні-проекти,

засновані на пошуку. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання студенти не тільки добирають і упорядковують інформацію, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією [6].

На думку вчених, які займаються дослідженням квест-технологій, під час виконання завдань квесту студенти проходять повний цикл мотивації: від уваги до задоволення, знайомляться з аутентичним матеріалом, що дозволяє їм досліджувати, обговорювати та шукати нові рішення поставленого завдання. Як зазначають дослідники, квест поєднує в своїй структурі елементи мозкового штурму, тренінгу та обов'язково гри.

Ідея квесту проста – учасники, переміщуючись в реальному або віртуальному просторі, виконують різні завдання. Така діяльність включає в себе послідовність локацій і завдань, об'єднаних загальною метою. Виконавши завдання, учасник (або команда) отримує направлення на наступну локацію або завдання, і таким чином просувається до фінішу. Кількість рівнів і їх складність визначається для кожного квесту відповідно до мети і сюжетних особливостей. Використовуючи свої знання, інтелект, кмітливість, студенти мають прагнути виконати всі завдання і подолати маршрут за певний час. Відтак, це гра, в якій задіяні розум гравців, їх фізичні здібності та увага; в квесті проявляються кмітливість, пам'ять, увага та організованість учасників. Під час проходження квесту, отримавши великий емоційний заряд, студенти стають більш розкутими у спілкуванні, підвищують пізнавально-мовну активність, вчаться разом вирішувати завдання, що, в свою чергу, позитивно впливає на формування провідних фахових компетентностей.

В практиці роботи з майбутніми педагогами ми звертались до наступних видів квестів:

- лінійний, коли завдання вирішуються одна за одною, а гравці рухаються по заздалегідь спланованому маршруту;

- штурмовий, коли гравці отримують завдання, підказки до його виконання, але спосіб вирішення та маршрут обирають самостійно;

- коловий, це той самий лінійний квест, але маршрут має колову структуру. У цьому виді квесту приймає участь, як правило, кілька команд, які стартують з різних позицій та кожна рухається власним маршрутом до фінішу [5].

Квести можуть бути як короткочасні (в межах однієї пари), так і довготривалі (охоплювати декілька днів). Головне раціонально розподілити завдання, щоб гравці не втрачали інтересу до їх виконання. Окремо слід зазначити, що навчальні квести можуть розгортатись в межах однієї дисципліни або бути міжпредметними. Основними критеріями якісного квеста можна вважати, в першу чергу, його безпечність для учасників, оригінальність, логічність,

цілісність, відповідність запланованому сюжету, створення атмосфери повного занурення в гру. Якісний квест має бути побудований на комунікаційній взаємодії між гравцями. При відсутності злагодженої взаємодії неможливо досягти поставленої мети, що, в свою чергу, стимулює активне спілкування та стає хорошим засобом для згуртування гравців. Саме тому при підготовці навчального квесту особливо увагу слід звернути на наступне:

- підготовка сценарію, який буде цікавим гравцям та міститиме інформацію пізнавального характеру;

- розробка маршруту, він має бути незвичним але повністю безпечним;

- підготовка завдань, які мають спиратись не лише на готові знання гравців, а й торкатись зони найближчого розвитку;

- підготовка реквізиту.

Відтак, підготовка квесту передбачає детальне вивчення ігрового простору та знання про рівень розвитку гравців, саме тому ми не даємо готового сценарію, а пропонуємо ідеї та завдання, які можна використати для побудови власних ігор. Кожен педагог має вирішувати сам, яка буде тривалість гри (одне заняття чи цілий тиждень), скільки гравців можуть приймати участь, якої складності будуть завдання та ін. Зупинимось на деяких компонентах більш детально.

Перший етап підготовки навчального квесту – це вибір сюжету та постановка відповідно до нього завдання. Наприклад зі студентами першого курсу з метою їх адаптації до нових умов навчання доцільно проводити квест «*Полювання на предмети*». Така гра може бути як командною, так і індивідуальною. Перед початком квесту необхідно підготувати картки із переліком предметів, які необхідно знайти. Бажано скласти добірку предметів, які важко помітити одразу. На початку гри кожному учаснику (або кожній команді) пропонується взяти собі комплект карток: саме ці предмети їм необхідно знайти в процесі квесту та запам'ятати де вони їх бачили. Для полегшення можна зі зворотної сторони картки р обити відповідну позначку. Щодо умовних знаків, то їх слід оговорити заздалегідь.

Ще один етап підготовки квесту – підказки. Їх треба сховати так, щоб гравці могли їх знайти, проте пошук не має бути занадто легким. При організації квесту в межах вивчення фахових дисциплін можна використати наступні варіанти розміщення підказок та завдань:

1. Найлегше сховати підказку біля предмету, яких в кімнаті (на майданчику) багато. При розгортанні квесту можна використати для схованок предмети меблів, посуд, вікна тощо. Наприклад, гравці розгадують ребус та отримують слово «стілець», відповідно вони мають оглянути всі стільці в кімнаті та знайти під одним з них (або кількома) підказку або її частину.

2. Якщо є можливість залучити до участі в квесті колег, то можна в підказці вказати ім'я тієї людини, у якої учасники мають отримати наступну підказку, виконавши завдання.

3. Цікавості квесту додадуть «фальшиві» підказки. Для них можна використати повітряні кульки, маленькі коробочки, свитки та ін. Студенти мають відкрити всі коробочки (лопнути кульки, розгорнути свитки тощо) та знайти необхідну підказку або картку з завданням.

Для того щоб квест був не лише розважальним, а й мав пізнавальний характер, необхідно підготувати цікаві завдання. Слід пам'ятати, що вони не мають бути занадто легкими і, в той же час, необхідно щоб гравці їх змогли виконати хоча б за допомогою кількох підказок. Особливу увагу варто звернути на те, ключовим компонентом будь-якого квесту є детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями має користуватись і педагог. Оскільки квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання має ґрунтуватись на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату [2].

Зміст завдань визначається специфікою змісту дисципліни та рівнем знань студентів. Наприклад, в практиці роботи зі студентами 1-2 курсів ми використовували наступні завдання:

1. *Таємний експонат.* Це завдання доцільно використовувати при проведенні позааудиторних занять на базі музею. Ведучий обирає картину (або інший об'єкт), але не повідомляє про нього гравцям. Учасники квесту намагаються вгадати, що ж це за таємний експонат. Ведучий може давати іншим гравцям підказки, відповідаючи на запитання тільки «так» або «ні». Той, хто вгадує, стає наступним, хто вибирають таємний експонат. Щоб гра вийшла більш цікавою необхідно заздалегідь ознайомити всіх учасників з експонатами музею. Виграє той, хто знайшов найбільшу кількість таємних експонатів.

2. *Бюро знахідок.* Складіть перелік цікавих об'єктів та запитання до кожного з них – щось підрахувати, переписати слово, дізнатися. Метою учасників буде знайти всі об'єкти (їх можна просто назвати, позначити загадкою або дати приблизне опис, де шукати), виконати пов'язані з ними завдання і відповіді записати або замалювати на бланк.

Можна ускладнити проходження квесту, коли потрібно не просто відшукувати різні

об'єкти, а виконуючи біля них завдання, знайти фініш. Зашифрувати фініш можна по-різному. Наприклад, отримувати на кожному об'єкті букву або частину картинки, з яких складеться назва місця де знаходиться фініш. Такі змагання важче вигадувати, але простіше проводити. Хто дійшов до фінішу – той і переміг.

3. *Прутка білочка.* Для виконання завдання необхідно підготувати запитання, відповіді на які можна «так» або «ні». На землі ведучий позначає лініями «гілки дерев» – одна для відповіді «так», друга – «ні». Для полегшення їх можна позначити різними кольорами. Ведучий пропонує гравцям уявити, що вони пруткі білочки та відповіді на запитання перестрибуючи на «гілочки» з правильною відповіддю. Якщо команда виконує завдання та правильно відповідає на запитання, то отримує наступну підказку.

4. *Я знаю.* Гравці стають у коло, в центрі – ведучий з м'ячем (або іншим предметом, який можна передавати один одному). Ведучий кидає м'яч і пропонує групу категорій або тему яку необхідно охарактеризувати. Член команди, що зловив м'яч, каже: «Я знаю...» і надає частину відповіді, після чого передає м'яч сусіду. Всі гравці команди мають доповнювати відповідь, якщо ніхто не повторюється, то команда отримує наступну підказку.

5. *Впізнай за фразою.* Для цього завдання необхідно добрати з текстів першоджерел найбільш яскраві фрази, які не зустрічаються в інших текстах та написати їх на окремих картках. Кожна команда витягає картку та зачитує фразу. Після цього необхідно швидко відшукати книжку де зустрічається ця фраза або зазначити назву та автора. Команда, що набрала найбільшу кількість правильних відповідей, отримує наступну підказку, інші – отримують штрафні завдання.

**Висновки.** Таким чином, можна відзначити, що впровадження технології квестів в навчальний процес сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості майбутніх педагогів та формуванню у них професійних компетентностей. Квест – це завжди щось нове та цікаве, проте слід пам'ятати, що основа успіху проведення будь-якого квесту залежить від обраної теми, наскільки актуальною і цікавою буде вона для гравців. Якщо завдання підібрані правильно, то студенти володіючи навіть невеликими знаннями по темі, і отримавши певну свободу мислення і дій, при мінімальному втручанні викладача, зможуть самостійно досягти потрібного результату.

## Список літератури:

1. Гончарова А.Н. Проблема согласования общественных и личных интересов в процес ее построения гражданского общества: Моногр. / А.Н. Гончарова. – Краснояр. гос. ун-т. Красноярск. – 2001. – 160 с.
2. Желізняк Л.Д. Технологія „Веб-квест” на уроках інформатики. Освітній портал «Освіта». [Електронний ресурс] / Л.Д. Желізняк. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/).
3. Здравомыслов А.Г. Потребности. Интересы. Ценности / А.Г. Здравомыслов. – М.: Политиздат, 1986. – 221 с.

4. Копилова О.М. Інтерес до професії, як складова професійних цінностей майбутнього педагога [Електронний ресурс] / О.М. Копилова. – Режим доступу: <http://intkonf.org/kopilova-om-interes-do-profesiyi-yak-skladova-profesiynih-tsinnostey-maybutnogo-pedagoga/>.
5. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? / І.М. Сокол // Науково-методичний журнал “Комп’ютер у школі та сім’ї”. – 2014. – № 2(114). – С. 28-32.
6. Шмідт В.В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В.В. Шмідт // Академія наук. – Режим доступу: [http://sconference.org/publ/nauchno\\_prakticheskie\\_konferencii/pedagogicheskie](http://sconference.org/publ/nauchno_prakticheskie_konferencii/pedagogicheskie).

**Даниелян А.Я., Стаенная Е.А.**

Педагогический институт,  
Киевский университет имени Бориса Гринченко

## **ФОРМИРОВАНИЕ У БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ ИНТЕРЕСА К УЧЕБЕ СРЕДСТВОМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ**

### **Аннотация**

В статье исследованы потенциальные возможности квеста как средства формирования у будущих педагогов интереса к учебе. Осуществлен научно-теоретический анализ литературы по проблеме исследования, определены существенные характеристики интереса к учебе. Интерес к учебе является важным фактором успешного осуществления любой профессиональной и учебной деятельности, ее составной частью. Уделено внимание особенностям использования квестов с целью формирования интереса к учебе у будущих педагогов. Разработаны и описаны квесты, которые используются в работе со студентами.

**Ключевые слова:** профессиональная подготовка, будущие педагоги, интерес к учебе, квест, игровые технологии.

**Daniielan A.Ya., Staenna O.O.**

Pedagogical Institute, Borys Grinchenko Kyiv University

## **THE FORMATION OF FUTURE TEACHERS INTEREST TO LEARNING BY QUEST-TECHNOLOGES MEANS**

### **Summary**

The potential possibilities of the quest as a mean of forming interest to learning of future educators are explored in the article. The scientific and theoretical analysis of the literature on the research problem is carried out, the essential characteristics of interest to learning are determined. Interest to learning is an important factor in the successful implementation of any professional and educational activity, its integral part. Attention is given to the peculiarities of using quests for the purpose of forming interest to learning from future teachers. Developed and described quests that are used in working with students.

**Keywords:** professional preparation, future teachers, interest to learning, quest, gaming technologies.