

### ***Бібліографія:***

Мелько Л.Ф. Застосування технології веб-квесту при викладанні країнознавчих дисциплін: доцільність і протиріччя / Л.Ф. Мелько // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди» - Додаток 1 до Вип. 37, Том IV (72): Тематичний випуск «Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору». – К.: Гнозис, 2016. – С. 165-174.

УДК 378.147

**МЕЛЬКО Л.Ф.,**

кандидат педагогічних наук, доцент,

завідувач кафедри туризму,

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК»,

м.Київ

## **ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТУ ПРИ ВИКЛАДАННІ КРАЇНОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН: ДОЦІЛЬНІСТЬ І ПРОТИРІЧЧЯ**

### ***Постановка проблеми***

Підготовка конкурентноспроможних фахівців вимагає постійного пошуку дієвих і ефективних технологій, які б відповідали сучасним викликам і потребам ринку праці. Використання інноваційних технологій є об'єктивною необхідністю при підготовці висококваліфікованих фахівців у вищій школі, у т.ч. для туристичної сфери.

Освітня спільнота все більше стикається з проблемою тотальної інтернет-залежності молодого покоління. Тому, цілеспрямоване продумане використання інтернет-ресурсу у якості навчального дослідницького середовища може стати потужним засобом для формування професійних компетентностей.

Пошуковою і надзвичайно креативною є технологія веб-квесту, яка продовжує залишатися актуальною для вивчення і впровадження у навчальний процес. Але будь-яка технологія вимагає обдуманого підходу

щодо доцільності її застосування, вивчення результативності впровадження, виявлення суперечностей і протиріччя.

### ***Аналіз останніх досліджень і публікацій***

Питання обґрунтування і розробки технології веб-квесту активно вивчається когортою науковців, педагогів на теренах середньої та вищої освіти, про що свідчить значна кількість публікацій.

Використанню інноваційних, інформаційно-комп'ютерних, веб-технологій у навчальному процесі присвячені публікації Р.Гуревич, О.Гапєєвої, К.Дяченко, М.Кадемія, Н.Кононец, І.Коровець, І.Лецюк, Н.Олійник, Л.Пермінової, Є.Полат, М.Супрун, М. Шеверноги, Г.Шаматонової, В.Шмідт, Л.Шевченко та ін.

Р. Гуревич розкривається технологія блог-квесту. М. Кадемія обґрунтовується методика використання веб-квестів у процесі підготовки вчителя технології, аналізуються типи освітніх веб-квестів. Н.Кононец досліджується технологія веб-квесту у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. Л. Перміновою розкривається використання телекомунікаційних проектів та методу веб-квестів у самостійному навчанні студентів-магістрантів.

### ***Не вирішені раніше частини загальної проблеми***

Аналіз науково-педагогічної літератури дозволив встановити, що технологія веб-квесту активно вивчається і впроваджується науковою спільнотою. Потребує обґрунтування доцільності використання вищезазначеної технології при викладанні країнознавчих дисциплін у вищій школі, виявлення протиріччя у застосуванні.

***Метою статті*** є обґрунтування науково-методологічних основ застосування веб-квестів при вивченні країнознавчих дисциплін у вищій школі, дослідження доцільності впровадження та виявлення протиріччя.

### ***Виклад основного матеріалу дослідження***

Технологія веб-квесту продовжує залишатися надзвичайно популярною на теренах світового і вітчизняного освітнього простору, не

дивлячись на те, що пройшло більше двадцяти років з моменту її оприлюднення в 1995 р. професором освітніх технологій Берні Доджем із державного університету Сан-Дієго та його учнем Томом Мартом, вчителем англійської мови із Каліфорнії [1, 2].

Викликає захоплення факт – наскільки педагоги були інтуїтивно далекоглядними у розробці інноваційної ідеї, яка в XXI ст. стала ще більш актуальною у зв'язку з розвитком інформаційно-комп'ютерних технологій. Ключовою ідеєю у технології веб-квесту, яка вирізняє її від усіх інших, як зазначив Б.Додж в інтерв'ю Education World, є цікаво поставлена задача, яка може бути не тільки вирішена, а й потребує мислення більш високого рівня, а не просто отримання інформації [3].

Вітчизняні дослідники (М.Кадемія, Л.Євсюкова, Т.Ткаченко) визначають веб-квест (webquest) у педагогіці як «проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету» [4, с. 34]. І.Сокол розглядає квест в цілому, як «технологію, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий замисел, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила, і реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь 21 сторіччя» [5, с.138].

Важливим є питання класифікації веб-квестів, в основі якої лежить типологія, розроблена Б.Доджем та Т.Мартом: за тривалістю виконання, за предметним змістом, за типом завдань [6, с.354]. М.Кадемія, Л.Пермінова у своїх дослідженнях характеризують предметну сутність веб-квестів за типом завдань, серед яких: конструкторський, творчий, журналістський, з розв'язання спірних проблем, переконуючий, самопізнавальний, аналітичний, оцінний, науковий тощо [6,7].

Технологія веб-квесту є надзвичайно цікавою для розробки та застосування при вивченні країнознавчих курсів у вищій школі, особливо для студентів спеціальності «Туризм», для студентів-міжнародників, які

також вивчають курс «Країнознавство». По-перше, країнознавчі дисципліни мають потужну змістову частину щодо вивчення країнознавчих характеристик (загальні відомості про країни та регіони світу, населення, історія формування території, природно-ресурсний, економічний, соціально-культурний, туристично-рекреаційний потенціал тощо), що дає можливість урізноманітнювати тематику веб-квестів та виносити певну кількість навчального матеріалу на творчу самостійну роботу; по-друге, країнознавчі курси мають широкі міжпредметні зв'язки, що сприяє розширенню пізнавальної активності студентів; по-третє, специфіка майбутньої професії студентів вищезазначених спеціальностей вимагає набуття і постійного вдосконалення вмінь і навичок володіти сучасними інформаційно-комп'ютерними технологіями, вміти працювати у команді, працювати з великими об'ємами інформації, представляти результати досліджень.

Використовуючи вищезазначену класифікацію веб-квестів, на думку автора статті, найбільш доцільними при вивченні країнознавчих дисциплін є наступні типи: конструкторський, творчий, журналістський, переконуючий, самопізнавальний тощо. Нами розроблено тематику веб-квестів при викладанні країнознавчих дисциплін для спеціальності «Туризм» (таблиця 1).

Таблиця 1

**Тематика веб-квестів країнознавчих дисциплін  
для майбутніх фахівців з туризму**

Навчальна дисципліна	Тематика
<i>Тематика для участі у веб-квестах</i>	
Країнознавство (1-2 курс)	«Країнознавство у видатних постатях», «Вивчаємо Всесвітню спадщину ЮНЕСКО» (по країнах та регіонах), «Музеї-столиці Європи», «Автомобільна промисловість світу», «Візитки НІК Південно-Східної Азії», «Центри світових релігій» та ін.
Географія туризму (2 курс)	«Гірськолижний туризм Європейського регіону», «Дайв-туризм світу», «Моделі сільського туризму»

	Європи», «Етнографічні фестивалі України», «Тематичні парки США», «Національні парки Африки» та ін.
Туристичне країнознавство (2 курс)	Туристично-пізнавальні маршрути країнами світу (Франція, Італія, Іспанія, Португалія, Німеччина, Чорногорія, Туреччина, Індія, Таїланд, Китай, Мексика, Бразилія, Аргентина, США, Канада, Австралія та ін.).
<i>Тематика для розробки веб-квестів студентами</i>	
Географія культури (3 курс)	На прикладі регіонів або країн: «Самобутні культури світу», «Географія традиційного одягу світу», «Традиційні напої світу», «Географія танцювального мистецтва», «Килимарство як традиційна галузь», «Традиційні промисли та ремесла України» та ін.
Всесвітня спадщина ЮНЕСКО у туризмі (3 курс)	«Спадщина ЮНЕСКО в об'єктиві» (на прикладі регіонів та країн світу)
Культурно-пізнавальний та етнотуризм (3 курс)	Туристично-пізнавальні, етнографічні маршрути регіонами та країнами світу.

Джерело: авторська розробка

У таблиці представлена тематика веб-квестів, у яких можуть брати участь студенти 1-2 курсів, та веб-квестів, які пропонуються для розробки студентам 3 курсів, враховуючи вікові особливості та рівень підготовки учасників навчального процесу.

Наведемо фрагмент розробки веб-квесту для студентів 1 курсу з навчальної дисципліни «Країнознавство» спеціальностей «Туризм» та «Міжнародна інформація» (таблиця 2).

Таблиця 2

**Картка веб-квесту «Вивчаємо Всесвітню спадщину ЮНЕСКО Індії»  
(на прикладі однієї підгрупи – 5 осіб)**

<i>Структурні компоненти</i>	<i>Сутнісна характеристика</i>
Цільова аудиторія	Студенти 1 курсу (спеціальності «Туризм», «Міжнародна інформація»)
Навчальна дисципліна	«Країнознавство»
<b>Мета проекту:</b>	ознайомитися з об'єктами Всесвітньої спадщини ЮНЕСКО Індії відповідно до тематики «Печерні комплекси Індії: храми Аджанти та Еллори».

<b>Завдання проекту:</b> 1) розширити та поглибити знання студентів щодо рекреаційно-ресурсного потенціалу Індії; 2) знайти, проаналізувати і дослідити ресурсну базу об'єктів Всесвітньої спадщини ЮНЕСКО; 3) сприяти формуванню пізнавальної активності студентів, полікультурної компетентності, толерантності шляхом ознайомлення з культурними особливостями країни; 4) сприяти розвитку творчого потенціалу особистості; 5) сприяти формуванню комунікативної компетентності, вмінню працювати в команді однодумців; 6) розширити вміння користуватись інформаційними ресурсами, створювати електронні звіти у вигляді, як варіант, презентацій (PowerPoint, Prezi), інтерактивних плакатів (Padlet), відеороликів (PowToon) тощо.	
<b>Етапи проведення</b>	
<b>Підготовчий етап</b>	Ознайомлення учасників з метою, завданням та особливостями проекту. Поділ студентів на групи за відповідною тематикою, визначення ролей.
<b>Процесуальний етап</b>	Виконання завдання веб-квесту відповідно до обраної ролі, використовуючи мережу Інтернет. Окрім вказаних ресурсів, можливе використання додаткових.
<u>Запропоновані ролі відповідно до тематики:</u> 1) Спеціаліст Комітету Всесвітньої спадщини ЮНЕСКО Індії – модератор групи дослідників; 2) Географ-туризмознавець; 3) Історик; 4) Мистецтвознавець-релігієзнавець; 5) Кінокритик.	
<b>Заключний етап</b>	Оформлення результатів проекту. Захист проекту. Заповнення анкет щодо участі у веб-квесті.
<b>Оцінювання проекту</b>	Перевірка звітів та оцінювання робіт викладачем відповідно до наданого учням рейтингування.
<b>Підведення підсумків проекту</b>	Оголошення результатів. Обмін думками, враженнями щодо змістової та організаційної частини проекту. Формулювання висновків.

Джерело: авторська розробка

Веб-квест за вищезазначеною тематикою проводиться у 2 семестрі 1 курсу при вивченні дисципліни «Країнознавство» (тема «Країнознавча характеристика Індії») у процесі самостійної роботи. Захист робіт може відбуватися, як віртуально, так і в аудиторії. Слід зазначити, що першокурсники, як правило, надзвичайно мотивовані до участі у подібних проектах. Але багато чого залежить від рівня підготовки студентів.

Пропонуємо розглянути конкретні фрагменти завдань відповідно до «ролі» учасника веб-квесту.

## Зразки ролей та завдань веб-квесту

### «Вивчаємо Всесвітню спадщину ЮНЕСКО Індії»

(тематика «Печерні комплекси Індії: храми Аджанти та Еллори»)

<i>Роль</i>	<i>Завдання</i>
Географ-туризмознавець	Вказати місцезнаходження пам'яток, описати географічне середовище розміщення об'єктів, проаналізувати їх з точки зору атракційності (привабливості) для туристів, вигідності розташування, відвідуваності. Представити пам'ятки в цілому, як архітектурні комплекси та об'єкти для відвідування. <i>Здійснювати порівняння двох об'єктів.</i>
Інтернет-ресурси для виконання завдання: <a href="http://poasii.ru/attractions/peshchery-adzhanty-indiia-khram-foto">http://poasii.ru/attractions/peshchery-adzhanty-indiia-khram-foto</a> <a href="http://lifeglobe.net/entry/1129">http://lifeglobe.net/entry/1129</a> <a href="http://poasii.ru/attractions/khram-ellora-peshchery-indii-foto">http://poasii.ru/attractions/khram-ellora-peshchery-indii-foto</a> <a href="http://tonkosti.ru/%D0%90%D0%B4%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0">http://tonkosti.ru/%D0%90%D0%B4%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0</a> <a href="#">0</a>	
Мистецтвознавець-релігієзнавець	Представити комплекси, як об'єкти мистецтва. Розказати про пам'ятки, як об'єкти релігійного паломництва, їх особливості, виділити родзинки пам'яток. <i>Здійснювати порівняння двох об'єктів.</i>
Інтернет-ресурси для виконання завдання: <a href="http://poasii.ru/attractions/peshchery-adzhanty-indiia-khram-foto">http://poasii.ru/attractions/peshchery-adzhanty-indiia-khram-foto</a> <a href="http://lifeglobe.net/entry/1129">http://lifeglobe.net/entry/1129</a> <a href="http://phototravelguide.ru/cerkov-hram-sobor/peschery-adzhanta-indiya/">http://phototravelguide.ru/cerkov-hram-sobor/peschery-adzhanta-indiya/</a> <a href="http://ourcompas.ru/interplaces/udivitelnye-peshchery-ellory-v-indii/">http://ourcompas.ru/interplaces/udivitelnye-peshchery-ellory-v-indii/</a> <a href="http://poasii.ru/attractions/khram-ellora-peshchery-indii-foto">http://poasii.ru/attractions/khram-ellora-peshchery-indii-foto</a>	

Джерело: авторська розробка

Застосування технології веб-квесту дозволяє сприяти формуванню професійних компетентностей майбутніх фахівців туристичної сфери та студентів-міжнародників, серед яких: здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації, здатність користуватись інформаційно-комп'ютерними технологіями, здатність аналізувати туристичний потенціал територій, полікультурна компетентність, комунікативна компетентність, здатність працювати в команді тощо.

Також зазначу, що не дивлячись на широкі можливості даної технології для розвитку пізнавальної активності студентів, набуття різноманітних вмінь і навичок, надмірно захоплюватись даною

технологією не варто. За допомогою однієї технології неможливо вирішити всі навчальні завдання, пов'язані з теоретичною базою дисципліни, набуттям різноманітних вмінь і навичок, професійних компетенцій і компетентностей.

Виділимо недоліки використання даної технології: 1) вимагає значної кількості часу для якісної підготовки та оформлення завдань, що може негативно вплинути на оволодіння навчальним матеріалом у цілому; 2) вимагає значної кількості часу викладача для ретельної підготовки навчально-методичних, у т.ч. персональних матеріалів для всіх учасників навчальної взаємодії, враховуючи рівень підготовки; 3) не завжди дозволяє виявити реальний вклад кожного учасника у колективний творчий продукт у процесі самостійної роботи; 4) потребує вільний доступ до інтернет-мережі, що є не завжди можливим, включаючи забезпечення комп'ютерними ресурсами тощо. Тому, враховуючи вищевикладене, зазначу, що доцільність застосування технології веб-квесту має узгоджуватись з конкретними навчальними цілями і задачами.

Визначимо умови, що сприяють більш ефективному застосуванню технології веб-квестів: 1) визначення тем, найбільш доцільних для використання технології веб-квесту при викладанні конкретної навчальної дисципліни; 2) відповідність рівня підготовки учасників тематиці веб-квесту, їх мотивація; 3) змістовність і ступінь розробки теми викладачем; 4) чіткість і контроль процесуальної частини веб-квесту; 5) технічні можливості аудиторії тощо.

Аналіз вищевикладеного дозволяє сформулювати наступні **висновки**.

Застосування технології веб-квесту при вивченні країнознавчих дисциплін у вищій школі має широкі можливості і перспективи. Але враховуючи певні суперечності даної технології, необхідно виважено ставитись до її застосування, враховуючи доцільність щодо вирішення



конкретних навчальних цілей і задач, враховуючи умови, що сприяють вирішенню певних проблем.

Застосування сучасних інноваційних технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців – вимога часу, шанс надати можливість молодому поколінню бути конкурентоспроможним і успішним.

### ***Список використаних джерел:***

1. WebQuest / Department of Educational Technology, San Diego State University. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://webquest.org/>
2. "What are The Essential Parts of a WebQuest?". Concept to Classroom Workshop: Webquests / Educational Broadcasting Corporation. 2004. Retrieved 13 March 2012. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index\\_sub3.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html)
3. Starr L. Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments / Education World [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.educationworld.com/a\\_issues/chat/chat015.shtml](http://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml)
4. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-глосарій: навчальний посібник для студентів, викладачів / М. Ю. Кадемія, Л. С. Євсюкова, Т. В. Ткаченко. – Львів: СПОЛОМ, 2011. – 196 с.
5. Сокол И.Н. Классификация квестов / Сокол И.Н. // Молодой ученый. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140.
6. Кадемія М.Ю. Використання веб-квестів у процесі підготовки вчителя технології / М.Ю. Кадемія // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка. – 2011. – № 3. – С. 350–353.
7. Пермінова Л.А. Організація самостійної роботи студентів-магістрантів засобами телекомунікаційних навчальних проектів / Л.А. Пермінова // Інформаційні технології в освіті. – 2013. – № 14. – С. 86–90.

### ***References:***

1. WebQuest / Department of Educational Technology, San Diego State University. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://webquest.org/>
2. "What are The Essential Parts of a WebQuest?". Concept to Classroom Workshop: Webquests / Educational Broadcasting Corporation. 2004. Retrieved 13 March 2012. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index\\_sub3.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html)

3. Starr L. Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments / Education World [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.educationworld.com/a\\_issues/chat/chat015.shtml](http://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml)
4. Kademiya M. Yu. Innovacijni tehnologiyi navchannya: slovny`k-glosarij: navchal`ny`j posibny`k dlya studentiv, vy`kladachiv / M. Yu. Kademiya, L. S. Yevsyukova, T. V. Tkachenko. – L`viv: SPOLOM, 2011. – 196 с.
5. Sokol Y`.N. Klassy`fy`kacy`ya kvestov / Sokol Y`.N. // Molody`j vcheny`j. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140.
6. Kademiya M.Yu. Vy`kory`stannya veb-kvestiv u procesi pidgotovky` vchy`telya tehnologiyi / M.Yu. Kademiya // Naukovi zapu`sky` Ternopil`s`kogo nacional`nogo pedagogichnogo universy`tetu im. Volody`my`ra Gnatyuka. Seriya: Pedagogika. – 2011. – № 3. – С. 350–353.
7. Perminova L.A. Organizaciya samostijnoyi roboty` studentiv-magistrantiv zasobamy` telekomunikacijny`x navchal`ny`x proektiv / L.A. Perminova // Informacijni tehnologiyi v osviti. – 2013. – № 14. – С. 86–90.