

УДК 378:796.071.4]:[908(477):338]:004

DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vpe.2023.38.11849>

ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ТУРИСТИЧНО-КРАЄЗНАВЧОГО ЗМІСТУ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

Тетяна Алексєєва

*Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія імені А. С. Макаренка,
вул. В. Федько, 33, Кременчук, Україна, UA–39600
tatiananikolaivna19@gmail.com*

Висвітлено особливості застосування квест-технологій під час вивчення дисциплін туристично-краєзнавчого спрямування студентами спеціальності «Середня освіта (Фізична культура)». Охарактеризовано етапи проведення вебквесту: підготовчий, основний, підсумковий, визначено їх основні завдання. Проаналізовано діяльність учасників освітнього процесу протягом етапів проведення вебквестів. На основі власного практичного досвіду сформульовано методичні вимоги до організації і проведення вебквесту – відповідність змісту квесту віку і рівню підготовки студентів, надання чітких інструкцій студентам для проходження вебквесту, обміркована система контролю за виконанням завдань, наочність, естетичність оформлення. Розглянуто широкі можливості, що надають квест-технології для оптимізації навчального процесу в онлайн-форматі: можливості створення завдань різного ступеня складності і їх корегування, участь великої кількості студентів у режимі реального часу, широкий набір інструментів для оформлення, включення до вебквесту різноформатної інформації. Визначено складові вебквесту: мотиваційну, змістовну, практичну, контрольну-підсумкову, комунікаційно-емоційну, а також до кожної складової зміст діяльності з боку викладача і з боку студента. Створено і апробовано вебквест «Перлини України» для вивчення навчальних курсів туристично-краєзнавчого спрямування студентами спеціальності «Середня освіта (Фізична культура)». Проаналізовано його зміст, особливості оформлення, принцип побудови завдань, особливості емоційного аспекту вебквесту. Запропоновано перелік тем дисциплін туристично-краєзнавчого спрямування, для яких є доцільним застосування подібних технологій.

Ключові слова: вебквест, дистанційне навчання, етапи проведення вебквесту, складові вебквесту, навчальні дисципліни туристично-краєзнавчого спрямування.

Постановка проблеми. Шлях інноваційного розвитку економіки, що обрала Україна, потребує проведення модернізації усіх галузей, у тім числі освітньої сфери. Сучасний здобувач освіти повинен уміти активно навчатися впродовж усього життя, вирішувати проблеми, мислити критично, бути креативним, ініціативним, володіти цифровими компетентностями,

навичками соціальної взаємодії та уміти керувати емоціями. Для формування всебічно розвиненої особистості навчальні заклади реалізують нововведення у змісті, методах, прийомах, формах навчання і виховання. Одним з перспективних напрямів інноваційної діяльності в освітній галузі є застосування інформаційних технологій. Застосування численних ресурсів онлайн-навчання робить його різноманітним, дозволяє цікаво пояснити новий матеріал, провести опитування, розвиває інтелект, логічне мислення, самостійність школярів, спонукає їх до пошуку. Крім того, в умовах воєнного часу такий режим навчання може бути єдино можливим, тому виникає необхідність підготовки майбутніх учителів, здатних опанувати такі технології та застосовувати їх у різних ситуаціях [2, с. 65]. Важливим засобом організації навчання, спрямованого на розвиток самостійного й активного пошуку й практичного застосування інформаційних ресурсів, є технологія вебквесту.

Термін «вебквест» означає поєднання завдання, що містить проблему і своєрідну рольову гру. У освітньому вебквесті передбачається створення сторінки в Інтернеті, де розмішуватиметься алгоритм виконання завдання.

Аналіз досліджень і публікацій. Концепцію освітніх вебквестів розроблено науковцями Б. Доджом та Т. Марчем. Нині дослідження цієї проблеми продовжується багатьма ученими за різними напрямками. Психолого-педагогічні особливості використання вебквестів у навчально-виховному процесі висвітлювалися В. Шмідтом. Роль вебквестів у контексті організації освітнього середовища досліджувалась О. Багузіною, Д. Грабчак, С. Лутковською [3, с. 75]. Значення технології вебквестів для забезпечення індивідуальної освітньої траєкторії розвитку вивчав А. Хуторський. Особливостям використання вебквестів на уроках української мови і літератури присвячено розробки С. Сушко, Л. Телішевської [2, с. 76]. Питанням впровадження вебквестів для підготовки співробітників Національної поліції України приділяли увагу у своїх працях М. Гриневич, Т. Захарова, О. Жебровська [7, с. 28]. Обґрунтовано методичні основи застосування вебквестів на уроках з математики, інформатики [1], іноземної мови [4; 6]. Н. Руденко, Д. Широков у своїх статтях презентували значення вебквестів для підготовки майбутніх працівників освіти [5]. Однак проблема застосування технології вебквесту для організації навчально-пізнавальної діяльності у вищій школі під час вивчення дисциплін туристично-краєзнавчого спрямування є недостатньо розробленою й потребує подальшого дослідження.

Метою роботи є дослідження методичних засад оптимального застосування технології вебквестів під час вивчення навчальних дисциплін туристично-краєзнавчого спрямування студентами – майбутніми вчителями фізичної культури.

Для досягнення такої мети розглянуто такі завдання:

- вивчення основ використання вебквестів у навчальному процесі;
- визначення переваг, етапів та методичних вимог до проведення вебквестів;
- дослідження структури вебквесту, його компонентів, вивчення змістового наповнення компонентів вебквесту;
- створення вебквесту «Перлини України» для вивчення туристичних ресурсів України студентами – майбутніми вчителями фізичної культури; аналіз його змістової складової, оформлення та емоційного компоненту.
- визначення тематики вебквестів для вивчення дисциплін туристичної і краєзнавчої спрямованості.

Наукова новизна роботи полягає у тому, що дістало подальшого розвитку вивчення вебквесту як форми дистанційного навчання (етапів, його складових, переваг вебквестів, методичних вимог до їх розробки і проведення), у тім числі для вивчення предметів туристично-краєзнавчого спрямування студентами – майбутніми вчителями фізичної культури.

Під час роботи застосовували наукові методи дослідження: аналіз, синтез, порівняння, абстрагування та комп'ютерні технології для створення вебквестів.

Виклад основного матеріалу. Свого часу Б. Додж дав визначення вебквесту як: «дослідницьке завдання, в якому деяка чи вся інформація, з якою працюють ті, хто навчаються, надходить із ресурсів Інтернету, і може бути доповнена відеоконференціями» [4, с. 116].

Під час вебквесту можна виокремити такі етапи: підготовчий, основний, підсумковий. На підготовчому етапі студенти ознайомлюються з темою вебквесту, його метою і завданнями. Для проходження вебквесту студенти отримують завдання: знайти потрібну інформацію, опрацювати навчальний матеріал з теми. В день проходження вебквесту викладач пояснює алгоритм його проходження, з'ясовує технічні робочі моменти, освітлює кінцевий результат та критерії оцінювання роботи. На цьому етапі відбувається поділ на команди, розподіл ролей, якщо потрібно. Таку інформацію можна оформити у вигляді вступного листа, який з'являтиметься перед учасником перед проходженням квесту, якщо була обрана дистанційна форма проведення й учасники знайомі з правилами користування програмою або застосунком.

На основному етапі відбувається проходження вебквесту, де студенти виконують завдання, відшукують необхідні дані, знайомляться з цікавою інформацією, що стосується теми вебквесту.

Важливим аспектом є додержання вимог і забезпечення однакових умов для всіх учасників, тобто усі мають мати однаковий доступ до вебквесту протягом обмеженого часу. Під час проходження вебквесту викладач

забезпечує загальне керівництво процесом; якщо вебквест проходить онлайн, то зв'язок з учасниками відбувається через робочі групи в меседжері. По завершенню вебквесту студент повинен звітувати про це у будь-якій формі: зробити скріншот підсумкової сторінки, продемонструвати екран (офлайн-формат), якщо дані не передаються автоматично.

На підсумковому етапі оголошують результати, нагороджують переможців та учасників, відбувається обговорення проблем, що виникли під час виконання завдань, обмін враженнями та побажаннями.

Для успішного проходження вебквесту студентами, підвищення ефективності його застосування потрібно, щоб він відповідав певним вимогам.

1. Вебквест повинен відповідати віку, року підготовки студентів. Якщо він буде дуже складний, або занадто елементарний для учасників, вони швидко втратять інтерес до нього.

2. Перед вебквестом мають бути сформовані певні завдання, які є зрозумілими здобувачам освіти. Перед виконанням завдань студентам треба чітко пояснити алгоритм виконання роботи.

3. З технічної точки зору вебквест не повинен бути дуже складним.

4. Вебквест має бути наочним, містити світлини, рисунки, карти, схеми. За оформленням вони повинні бути яскравими, мати привабливий та естетичний вигляд.

5. Під час розробки вебквесту потрібно обміркувати систему контролю його проходження з боку викладача. Деякі програми передбачають проведення такого моніторингу, а якщо ні – треба продумати, як можна відстежити результат.

6. Вебквест повинен бути цікавий для учасників діями, ролями, новою інформацією і сприяти інтелектуальному розвитку здобувачів освіти, розширювати їх знання.

7. Вебквест повинен розв'язувати не тільки освітні, а й виховні завдання – виховувати патріотизм, повагу до людей, любов до рідної природи та ін.

8. Для підвищення інтересу до вебквестів треба передбачити різний характер завдань: пошук ключового слова або об'єкта, розгадування загадки, прокладання маршруту, розв'язування кросворду, ребусу тощо.

9. Вебквест повинен бути чітким, послідовним і містити завдання, підказки, які «приведуть» учасника до логічного завершення.

10. Вебквест повинен бути оптимальним за тривалістю і відповідати гігієнічним вимогам до роботи з комп'ютерною технікою певної вікової категорії здобувачів освіти, щоб запобігти розвитку перевтоми.

11. Завдання до вебквесту треба складати так, щоб не можна було легко знайти підказку в інформаційних джерелах. Для їх виконання потрібно

залучати не тільки теоретичні знання, а й інтуїцію, висувати припущення, робити здогадки, застосовувати власний досвід.

12. Корисним є включення у вебквест завдань, що забезпечать міжпредметні причинно-наслідкові зв'язки, сприятимуть підключенню логічного мислення, прояву загальної ерудиції.

13. Зміст і оформлення вебквесту повинні сприяти доброму настрою, позитивним враженням, бажанню навчатися, подорожувати, брати участь у навчальних екскурсіях тощо.

Як було зазначено, вебквест як форма роботи у форматі дистанційного навчання має певні переваги.

1. Під час розробки квесту можна формувати різну кількість завдань будь-якої складності, створювати квест-кімнати, різні за складністю рівні завдань.

2. Вебквест створює можливості до одночасного проходження великої кількості здобувачів освіти з власних пристроїв, що робить таку форму роботи зручною.

3. Багатий вибір інструментів для розробки і оформлення (GoogleBlogger, портал «Всеосвіта», PowerPoint та ін.), що надає можливість включати різноформатну інформацію: тексти, відео, зображення, графіки, діаграми, карти та інші матеріали.

4. Вебквест характеризується широким набором завдань і засобів оформлення, що робить процес навчання різноманітним, цікавим, захоплюючим.

5. Таку форму роботи можна застосовувати як окремий вид діяльності або як частину практичного заняття, онлайн-вікторини або конкурсу.

6. Вебквест може бути застосований для контролю знань студентів і містити тести, практичні завдання.

Одночасно з такими перевагами проведення вебквестів може супроводжуватися деякими «незручностями», наприклад, необхідністю підключення до мережі Інтернет, неможливістю застосування під час вивчення усіх тем і забезпечення добросовісності виконання завдань.

Це дослідження дало можливість виявити структурні складові вебквесту: мотиваційну, змістовну, практичну, контрольну-підсумкову, комунікативно-емоційну, які є у взаємодії й утворюють цілісну структуру. Під час роботи вивчали змістове наповнення складових вебквесту, які наведено у таблиці.

Під час роботи було розроблено вебквест «Перлини України» для вивчення навчальних курсів туристично-краєзнавчого спрямування, призначений для студентів спеціальності 014 «Середня освіта (Фізична культура)».

Зміст складових вебквесту

Складові вебквесту	Діяльність у процесі підготовки і проведення вебквесту	
	Викладач	Студент
1	2	3
Мотиваційна	<ul style="list-style-type: none"> • Посилення мотивації до вивчення теми. • Підвищення інтересу до вивчення теми і навчальної дисципліни загалом. • Презентація очікуваних результатів від участі у вебквесті: знань, що будуть сформовані, вмінь проведення інтернет-діяльності. • Анонсування вебквесту для популяризації серед студентів (реклама, афіша, повідомлення в групі). 	<ul style="list-style-type: none"> • Мотивація до вивчення теми. • Підвищення інтересу до дисципліни і навчання загалом. • Усвідомлення питань і проблем, які можуть бути з'ясовані в результаті проходження вебквесту.
Змістовна	<ul style="list-style-type: none"> • Формування мети, завдань вебквесту. • Складання завдань для підготовки до вебквесту (пошук інформації, опрацювання матеріалу). • Створення переліку інтернет-посилань для підготовки студентів до проходження вебквесту. • Консультації зі студентами за темою вебквесту (за потреби). 	<ul style="list-style-type: none"> • Усвідомлення мети, завдань вебквесту. • Підготовка до вебквесту (виконання завдань, що забезпечують проходження вебквесту). • Самоорганізація підготовки до вебквесту: складання плану виконання роботи, самостійний вибір методів, стратегії виконання завдань.
Практична	<ul style="list-style-type: none"> • Опрацювання джерел інформації з проблеми створення і проведення вебквестів. • Розробка і оформлення вебквесту. • Надання інструкцій щодо виконання завдань вебквесту. • Забезпечення технічних умов проведення вебквесту (наявність інтернету, обладнання). 	<ul style="list-style-type: none"> • Засвоєння алгоритму виконання завдань вебквесту. • Виконання завдань вебквесту (пошук, опрацювання, аналіз інформації, формулювання висновків). • Ознайомлення з новим програмним забезпеченням.

Закінчення табл.

1	2	3
Контрольно-підсумкова	<ul style="list-style-type: none"> • Проведення контролю за процесом проходження вебквесту. • Організація зв'язку з учасниками вебквесту. • Підведення підсумків проходження вебквесту. • Оцінювання роботи студентів. • Нагородження переможців. • Самоаналіз проведення вебквесту, оцінювання позитивних моментів, усвідомлення помилок. • Корекція організаційних та змістовно-методичних недоліків й урахування їх у майбутній професійній діяльності. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ознайомлення з результатами оцінювання викладачем виконання завдань. • Самоаналіз виконання завдань. • Оцінка можливостей, що надає проходження вебквесту для практичної діяльності у перспективі.
Комунікативно-емоційна	<ul style="list-style-type: none"> • Створення умов доброзичливості, партнерства, робочої атмосфери. • Урахування емоційного компоненту під час розробки й оформлення вебквесту. • Зміцнення зв'язків між студентами групи а також між студентами і викладачем в умовах дистанційного навчання. 	<ul style="list-style-type: none"> • Комунікація між здобувачами освіти в процесі проходження вебквесту. • Обмін думками щодо результатів проходження вебквесту, його ефективності. • Зміцнення зв'язків з одногрупниками і викладачем. • Створення емоцій, вражень.

Метою проведення вебквесту є вивчення студентами культурно-історичних об'єктів України – важливих туристичних ресурсів, які у перспективі можуть бути включені до туристичних маршрутів. Виховною метою вебквесту є патріотичне, громадянське виховання, формування національної свідомості, любові до рідного краю, його природи, почуття гордості за свою країну і її людей, що збудували чудові міста, створили культурні цінності. Розвивальною метою вебквесту є розвиток уваги, мислення, пам'яті, навичок працювати зосереджено, аналізувати навчальний матеріал, бачити і вибирати головне, шукати потрібну інформацію за допомогою сучасних технологій.

Зміст вебквесту був досить широким і включав такі аспекти:

1. Зв'язок українських міст з життям і діяльністю видатних українських діячів культури, науки (І. Котляревського).
2. Участь обласних центрів України у спортивному житті країни (проведення спортивних змагань з різних видів спорту).
3. Естетична привабливість українських міст (цікаві пам'ятки, архітектурні рішення, особливості озеленення).
4. Історичні події, з якими пов'язані обласні центри країни (історія Запорізької Січі).
5. Культурні об'єкти українських міст (пам'ятки, фонтани, архітектурні споруди, музеї, театри тощо).
6. Характеристика адміністративних областей України (площа, кількість населення).
7. Вулиці, площі, набережні сучасних українських міст.
8. Відомі природні об'єкти, розташовані у містах нашої країни або на їх околицях (річки, карстові печери тощо).
9. Походження назв обласних центрів.
10. Особливості географічного положення обласних центрів (на річках, відомих меридіанах тощо).

Для того, щоб вебквест був цікавим, захоплюючим і учасникам не було нудно, завдання підбирали так, щоб вони не були однотипними. Наприклад, якщо одне питання про музеї, то інше – про міські вулиці або природні об'єкти.

Отже, проходження вебквесту, з одного боку, потребувало від студентів широкої ерудиції, обізнаності в багатьох галузях, а з іншого – поповнювало знання з географії, історії України, культури, літератури, мистецтва, демографії, етнографії, топоніміки, архітектури, економіки, містобудування тощо.

Виконання завдань вебквесту було різних типів.

1. Знайти відповідь на питання про назву міста, річки, острова, культурного або природного об'єкта.
2. Відшукати на карті України географічний об'єкт, показати його розташування.
3. Скласти ключове слово (географічний, історичний, краєзнавчий термін).

Проходження вебквесту розширює кругозір студентів, їх загальну ерудицію і цьому сприяє включена до нього різноманітна цікава інформація про історичні події, відомі постаті, річки, озера, карстові печери, довідки з топоніміки, етнографії. Отже, виконуючи завдання вебквесту, учасники не тільки шукають і обмірковують відповіді, а й поповнюють свої знання.

За оформленням вебквест «Перлини України» є наочним, різнобарвним, таким, що надовго запам'ятається. Завданням цього вебквесту

є формування у студентів бажання вивчати історію і природу рідного краю, тому «сторінки» вебквесту містять яскраві світлинки з зображенням найвідоміших об'єктів, відео, портрети, карти тощо.

Важливим для створення вебквестів є емоційний аспект. Треба, щоб здобувачі освіти отримували позитивні емоції, що може бути досягнуто на вступному етапі вебквесту, коли вчитель (викладач) пояснює учням (студентам) завдання, які перед ними поставлені, алгоритм виконання завдань одночасно налаштовує їх на цікаву і захоплюючу гру-подорож. Крім того, для створення позитивного настрою можна використовувати образ, що супроводжуватиме учасників протягом всієї гри, «промовляти» дотепні репліки. У вебквесті «Перлини України» – це пес Патрон, що є досить вдалим і одночасно патріотичним.

Висновки та перспектива подальших розвідок. Вивчення вебквестів як форми дистанційної роботи зі студентами на заняттях туристично-краєзнавчої спрямованості є перспективним, оскільки їх тематика може бути розширена і застосована для вивчення тем:

- Природні туристичні об'єкти України (Полтавської області, Кременчуцького району, м. Кременчук).

- Подолання природних перешкод.
- Побут у туристично-оздоровчому поході.
- Туристичне спорядження.
- Спортивне орієнтування.

Отже, тема розробки вебквестів має велике практичне і методичне значення, оскільки досвід їх створення і проведення може бути успішно застосований учителями загальноосвітніх шкіл, викладачами вищих навчальних закладів. Вебквести під час вивчення предметів туристично-краєзнавчої спрямованості допомагають розширити і закріпити знання про природні та історико-культурні об'єкти України, активізувати процес навчання, зробити його більш цікавим і різноманітним, розвивати логічне мислення, творчість, ініціативність. Колективне виконання завдань надає студентам можливість соціально взаємодіяти, набути нових цифрових компетентностей. Студенти вищих педагогічних навчальних закладів освіти, що є учасниками вебквесту, набувають цінного досвіду впровадження такої форми роботи і в майбутній професійній діяльності можуть застосовувати її для організації навчання в дистанційному форматі для виховної роботи.

1. Кокойло А. Ю. Технологія веб-квесту на уроках математики в профільній середній школі під час вивчення виразів і їх перетворень // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 3. Фізика і

математика у вищій і середній школі. № 19. 2017. С. 42–50. <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/21677>

2. Мельник А. І. Проблеми використання дистанційного навчання в умовах воєнного стану // Вісник КНЛУ. Серія Педагогіка та психологія. № 37. 2022. С. 64–75. DOI: <https://doi.org/10.32589/2412-9283.37.2022.272900>

3. Мхитарян О., Олійник О. Особливості використання технології веб-квесту на уроках української літератури // Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки. № 4 (63). 2018. С. 75–81. <http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/Ped-visnyk-63-2019-16.pdf>

4. Рибак Т. М., Мороз М. В., Курдан Т. В. Використання веб-квестів у навчанні іноземної мови студентів немовних спеціальностей // Інноваційна педагогіка. Теорія і методика професійної освіти. Вип. 20. Т. 2. 2020. С. 115–118. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2020-20-2-24>

5. Руденко Н. М., Широков Д. Л. Застосування веб-квест-технології у підготовці майбутніх учителів початкової школи // Молодий вчений. Педагогічні науки. № 10 (86). 2020. С. 151–157. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-33>

6. Супрун О., Зайцева Н., Симоненко С. Застосування технологій веб-квесту на заняттях з іноземної мови // Людинознавчі студії. Серія «Педагогіка». № 12 (44). 2021. С. 183–191. DOI: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.29>

7. Христова Ю. Впровадження квест-технологій навчання у процесі підготовки майбутніх фахівців у Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ // Науковий вісник Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ. № 1. 2021. С. 28–33. DOI: [10.31733/2078-3566-2021-1-28-33](https://doi.org/10.31733/2078-3566-2021-1-28-33)

References

1. Kokoilo, A. U. (2017). Technology of Web-quest at the lessons of mathematics in the profile secondary school in the study of expressions and their transformations. *Naukovyi chasopys national pedagogical university. Serries 3. Physics and mathematics in higher and secondary school*. 19, 42–50. <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/21677>

2. Melnyk, A. (2022). Problems of using elements of distance learning under martial law. *Visnyk KNLU. Pedagogy and Psychology*. 37, 64–75. DOI: <https://doi.org/10.32589/2412-9283.37.2022.272900>

3. Mkhitaryan, O., Oliinyk, O. (2018). Features of using the technology of the web quest on the lessons of Ukrainian literature. *Visnyk MNU. Pedagogical sciences*. 4 (63), 75–81. <http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/Ped-visnyk-63-2019-16.pdf>

4. Rybak, T., Moroz, M., Kyrdan, T. (2020). The application of web-quests in teaching foreign language to students of non-language specialties. *Innovate pedagogy. Theory and methodology of professional education*. 20, vol. 2, 115–118. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2020-20-2-24>

5. Rudenko, N., Shyrokov, D. (2020). Using web quest technologies in future primary school teachers' training. *Young Scientist. Pedagogical sciences*. 10 (86), 151–157. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-33>

6. Suprun, O., Zaitseva, N., Symonenko, S. (2021). Implementing webquest technologies in foreign language classes. *Human studies. Pedagogy*. 12 (44), 183–191. DOI: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.29>

7. Khrystova, Y. (2021). Introduction of quest-technologies of training in the process future specialists in Dnipropetrovsk state university of internal affairs. *Scientific Bulletin of Dnipropetrovsk state University of internal Affairs*. 1, 28–33. DOI [10.31733/2078-3566-2021-1-28-33](https://doi.org/10.31733/2078-3566-2021-1-28-33)

Стаття: надійшла до редколегії 29.04.2023

доопрацьована 04.05.2023

прийнята до друку 10.05.2023

INTRODUCTION OF QUEST TECHNOLOGIES OF TOURIST AND LOCAL HISTORY CONTENT IN THE PROCESS OF TRAINING FUTURE PHYSICAL EDUCATION TEACHERS

Tetiana Alekseeva

Kremenchuk Anton Makarenko Humanitarian and Technological Academy,

V. Fedko Str., 33, Kremenchuk, Ukraine, UA–39600

tatiananikolaivna19@gmail.com

The article is devoted to the use of quest technologies in the process of teaching tourism and local history courses to students majoring in «Secondary Education (Physical Education)» specialty. The author defines the stages of the web quest as preparatory, main, final, and characterizes their main tasks. The activities of participants in the educational process during the each stage are analyzed. Based on own practical experience, the author formulates the methodological requirements for organizing and conducting a WebQuest: the correspondence of the quest content to the age and level of students' training, clear instructions to students for completing the WebQuest, a developed system of control over the implementation of tasks, visibility, aesthetics of the design. It is argued that quest technologies provide possibilities for optimizing educational process in the online format, namely: generating tasks of various degrees of complexity and their correction, participation of a large number of students in real time, a wide range of tools for design, and incorporation of different information into the WebQuest. The author of the article characterizes main components of the WebQuest: motivational, informative, practical,

evaluative, communicative, emotional, and presents the activities for each component on both the teacher's and the student's side. The WebQuest «Pearls of Ukraine» that was created and tested for studying tourism and local history courses by students majoring in Secondary Education (Physical Education) specialty is presented as an example. Its content, design features, the principle of tasks introduction, and the emotional aspect of the webquest are described. The list of topics on teaching tourism and local history courses with the use of WebQuest technologies is proposed.

Keywords: WebQuest, distance learning, stages of WebQuest, components of WebQuest, educational courses on tourism and local history.