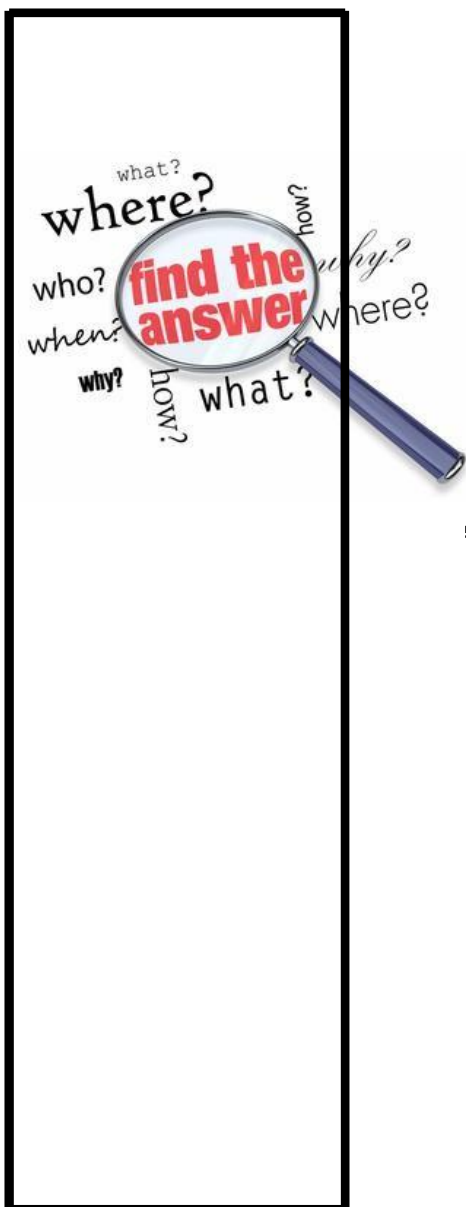


ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ  
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
КУ «ЦЕНТР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ  
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»  
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД №57  
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»



---

---

***«Застосування  
веб-квестів, як інтерактивної  
форми мотивації та  
самоосвіти педагогів»***

---

---

**номінація «Електронно-освітній ресурс»**

Туранська Тетяна Миколаївна  
завідувач КЗ «ДНЗ №57 ВМР»  
«спеціаліст вищої категорії»

Тел (067) 738 25 89

Стахміч Євгенія Сергіївна,  
вихователь-методист

тел. (097) 801 59 56

Дерен Валентина Миколаївна,  
вихователь

Янголь Галина Вікторівна,  
вихователь

м. Вінниця  
2021

Авторський колектив:

**Туранська Тетяна Миколаївна**, завідувач КЗ «ДНЗ №57 ВМР», вихователь вищої категорії, звання «вихователь-методист»

**Стахміч Євгенія Сергіївна**, вихователь-методист КЗ «ДНЗ №57 ВМР», спеціаліст другої категорії

**Дерен Валентина Миколаївна**, вихователь КЗ «ДНЗ №57 ВМР»,

**Янголь Галина Вікторівна**, вихователь КЗ «ДНЗ №57 ВМР»

**Туранська Т.М., Стахміч Є.С., Дерен В.М., Янголь Г.В.** Застосування веб-квестів, як інтерактивної форми мотивації та самоосвіти педагогів. Начвально-методичний посібник / Електронно-освітній ресурс/ – Вінниця: КЗ «ДНЗ №57 ВМР», 2021 – 35с.

Рецензенти:

Козловська О.Ф., завідувач КЗ «ДНЗ №60 ВМР»

Шундровська К.В., завідувач КЗ «ДНЗ №52 ВМР»

Рекомендовано педагогічною радою  
комунального закладу «Дошкільний навчальний заклад №57  
Вінницької міської ради»  
(Протокол № 3 від 25.02.2021 р.)

Посібник містить інформативні (теоретичні) та практичні матеріали про створення веб-квестів, їх застосування в організаційній та методичній роботі дошкільного закладу, особистісному та професійному розвитку педагогічних працівників, а також посилання на веб-квести, створені авторами (розробки веб-квестів як електронно-освітнього ресурсу). Для керівників, вихователів-методистів, педагогів ЗДО, студентів за напрямком підготовки «Дошкільна освіта».

## ЗМІСТ

|                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Вступ.....</b>                                                                     | <b>5</b>  |
| <b>З історії виникнення квест-технології.....</b>                                     | <b>7</b>  |
| <b>Веб-квест як інноваційна технологія професійного зростання<br/>вихователя.....</b> | <b>12</b> |
| <b>Використання веб-квестів у методичній роботі ЗДО.....</b>                          | <b>16</b> |
| <b>5 кроків створення веб-квесту.....</b>                                             | <b>21</b> |
| <b>Створення сайту засобами Google для розміщення на ньому веб-<br/>квестів.....</b>  | <b>22</b> |
| <b>Веб-квести, створені рамках формування електронно-освітнього<br/>ресурсу.....</b>  | <b>25</b> |
| <b>Післямова. Веб-квест у роботі з педагогами: за чи проти?.....</b>                  | <b>29</b> |
| <b>Список використаних джерел.....</b>                                                | <b>33</b> |



## ВСТУП

Модель сучасного педагога дошкільного закладу передбачає готовність до застосування нових освітянських ідей, здатність постійно навчатися та самовдосконалюватися, бути у постійному творчому пошуку.

Сьогодні ми розуміємо: бути гарним професіоналом – означає бути в постійному зростанні, розвитку, йти в ногу з часом. Праця педагога відрізняється високою мобільністю, надзвичайною складністю, вимагає від нього глибоких та різнобічних наукових, професійних знань, умінь, навичок, що становлять основу його професійної компетентності.

Професійна компетентність вихователя є не лише сумою теоретичних знань та вміння їх репродукувати у певному обсязі згідно з правилами, а також мотивом і засобом розвитку навичок практичних дій в інформаційному суспільстві.

Можливість різнобічного розвитку вихователя пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки. Широке й ефективне впровадження інноваційних методик є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є квест (веб-квест) технологія.

Мета посібника, як теоретичного обґрунтування електронно-освітнього ресурсу – надати допомогу педагогам дошкільних закладів у контексті усвідомлення сутності, змісту та способів застосування веб-квест технології у власній професійно-теоретичній підготовці, мотивації до освоєння нових знань, самоосвіти та використання сучасних online-інструментів та Інтернет-ресурсів в освітньому процесі.

Матеріал, представлений у посібнику, містить як теоретичний так практичний (електронно-освітній ресурс) аспект теми, що розглядається, і стане у нагоді керівникам, вихователям-методистам, педагогам закладів дошкільної освіти.

Практична значущість даного ресурсу полягає в тому, що опрацювання

матеріалу посібника та створених веб-квестів дозволить педагогам підвищити свій професійний рівень, мотивує до діяльності, покращить якість освітнього процесу у ЗДО шляхом нестандартної його організації.

Особливістю навчально-методичного посібника є спроба авторів:

- охарактеризувати веб-квест-технологію та її застосування у сучасній методичній роботі з вихователями ЗДО.
- розкрити сутність та особливості використання технології веб-квесту у самоосвіті педагогів;
- описати досвід впровадження веб-квест технології у КЗ «ДНЗ №57 ВМР» в умовах карантинних обмежень.
- навести приклади створених веб-квест, як електронно-освітнього ресурсу для використання педагогами ЗДО.

## З ІСТОРІЇ ВИНИКНЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

Реформи в сфері освіти і модернізація сучасного суспільства змушують педагогів постійно вдосконалювати свої знання, переглядати підходи і шукати нові форми, прийоми, технології організації освітнього процесу. Так з'явився освітній квест, який стрімко набирає популярність у освітян і дозволяє індивідуалізувати процес навчання, максимально задіяти освітній простір і створити найкращі умови для розвитку і самореалізації учасників освітніх відносин.



**Квест** (англ. Quest) – «пошук, предмет пошуків, пошук пригод». У міфології та літературі поняття «квест» спочатку означало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів [4].

**Освітній квест** – це спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учасник(-и) здійснюють пошук інформації за вказаними адресами, що включає пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань тощо. Завдання можуть бути різними за своїм змістом і наповненням: творчі, активні, інтелектуальні [4].

Цікавим для нас, як педагогів є те, що дане визначення квесту не характеризує його лише як роботу наставника-тьютора з учнями. Квести можуть використовуватися і як спосіб комунікації в структурі (моделі) педагог-педагог, фахівець – початківець, керівник – підлеглі.

До певного часу квести і педагогіка існували паралельно, але не були пов'язані між собою. Революція в цьому питанні відбулася завдяки комп'ютерним технологіям. У педагогіку квест-технологія прийшла зі світу комп'ютерних ігор в кінці ХХ століття. Так, зокрема у 1970 роки 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 і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами [11].

При дослідженні інформації про **веб-квести** з точки зору історії було з'ясовано, що теорія веб-квестів з'явилась в США в Університеті Сан-Дієго в 90-х роках, її засновниками вважають професорів Б.Доджа і Т.Марча. [1;6]. Берні Джордж розробив інноваційні додатки для Internet з метою інтеграції в навчальний процес при викладанні різних освітніх предметів на різних рівнях навчання. **Квестом він назвав сайт, що містить проблемне завдання і передбачає самостійний пошук інформації в мережі Internet.**

**Квест (або веб-квест)**, – на думку Т. Марча, – це побудована за типом опор навчальна структура, яка використовує посилання на суттєво важливі ресурси в Інтернеті та автентичні завдання для того, щоб мотивувати учасників до дослідження будь-якої проблеми з неоднозначним рішенням, розвиваючи тим самим їх вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) у веденні пошуку інформації та її перетворення в більш складне знання (розуміння) [4].

Педагоги всього світу стали використовувати цю технологію як один із способів успішного використання мережі Internet. Найбільшого поширення модель отримала в Бразилії, Іспанії, Китаї, Австралії, Голландії та Америці. На теренах вітчизняного освітнього простору веб-квест технологія перебуває на етапі свого становлення та теоретичного обґрунтування і більше поширена в школах та закладах професійно-технічної освіти.

На сьогодні існує багато визначень поняття «веб-квест». Наведемо деякі з них [1;8]:

- веб-квести – це веб-сторінки з певної тематики на освітніх сайтах, що з'єднані гіперпосиланнями із сторінками інших сайтів «всесвітньої павутини»;



- веб-квест – одна із найбільш ефективних моделей використання мережі Internet в навчальному процесі;
- веб-квест – проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси мережі Internet;
- веб-квест – це формат уроку, орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси Internet;
- веб-квест – це дидактична структура, в рамках якої педагог удосконалює пошукову діяльність учнів, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час. Викладач перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку і обробки інформації.



*Веб-квест (від англ. Quest – подорож)- освітній сайт в Інтернеті, завдяки якому учасники виконують певну навчальну задачу.*

*Я.С. Биховський*

Відповідно до домінуючої діяльності учасників квесту, термінів його виконання, форм організації, предметного змісту, сюжетної лінії та допоміжних технічних засобів науковці та педагоги-практики виділяють такі їх різновиди [6; 13]:

#### *1. За формою проведення:*

- комп'ютерні ігри-квести – один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що представляє собою інтерактивну історію з головним героєм; при цьому найважливішими елементами гри є власне розповідь (сюжет) і обстеження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграють рішення головоломок і завдань, що вимагають від гравця розумових зусиль;
- веб-квести – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів та створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник);
- QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів;
- медіа-квести – спрямовані на пошук і аналіз медіа ресурсів. До такого

виду квестів можна віднести фото/відео квести;

- квести на природі (вулиці, парках тощо);
- комбіновані.

*2. За інформаційним освітнім середовищем:*

- традиційне освітнє середовище;
- віртуальне освітнє середовище.

*3. За технічною платформою:*

- віртуальні щоденники та журнали (блоги);
- сайти;
- форуми;
- Google-групи;
- Вікі-сторінки;
- соціальні мережі.

*4. За домінуючою діяльністю учасників:*

- дослідницький квест;
- інформаційний квест;
- творчий квест;
- пошуковий квест;
- ігровий квест;
- рольовий квест.

*5. За типом завдань (класифікація Б.Доджа та Т.Марча) [14;10]:*

- переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання;
- планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов;
- самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості;
- компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;

- творче завдання – творча робота в певному жанрі – створення п’єси, вірша, пісні, відеоролика;
- аналітична задача – пошук і систематизація інформації;
- детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;
- досягнення консенсусу – вироблення рішення по гострій проблемі;
- оцінка – обґрунтування певної точки зору;
- журналістське розслідування – об’єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів);
- переконання – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

*В літературі також існує два варіанти розуміння веб-квестів [1, 4, 15]:*

1. *Веб-квест по типу «метод проектів»* – прослідковуються основні етапи методу проектів: всі учасники об’єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє проблемне завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група виконуючи завдання повинна створити новий веб-продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: вирішення проблемного питання/завдання за допомогою аналізу веб-ресурсів та створення нового продукту.

2. *Веб-квест по типу «змагання»* – модератор створює цікавий сюжет; учасники (індивідуально або колективно, згідно сюжету) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); всі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: пошук відповідей за допомогою аналізу Інтернет-джерел.

## *ВЕБ-КВЕСТІЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ ПРОФЕСІЙНОГО ЗРОСТАННЯ ПЕДАГОГА*

У сучасних умовах, коли обсяг інформації весь час збільшується, педагогам все важче стає крокувати у ногу з часом. Суспільство, і дошкільня особливо, потребує людей, що вміють самостійно визначати потреби, здобувати інформацію, аналізувати її та синтезувати нові знання. Що особливо важливо, це треба робити досить швидко, використовуючи сучасну техніку та спираючись на найновіші наукові досягнення. Лише за таких умов можливий успіх.

Однією з проблем у професійній майстерності сучасних педагогів є недостатній професіоналізм у використанні інформаційно-комунікаційних технологій, що негативно впливає на ефективність їх практичної діяльності.

Часто ми стикаємося з небажанням вихователів освоювати та застосовувати інноваційні технології, в т.ч. комп'ютерні, яке викликане незнанням, що породжує небажання. Аналіз джерел [3, 5] показує, що до цього приводять такі причини, які є досить актуальними:

- страх проявити свою некомпетентність;
- страх вихователя від усвідомлення того, що є велика різниця між швидкістю розвитку новітніх та інформаційних технологій та його можливостями;
- складність в опануванні інноваційних технологій, азів комп'ютерної грамотності самостійно;
- відсутність вільного доступу кожного вихователя до комп'ютерної техніки та Інтернету;
- відсутність будь-якого стимулювання педагога у цьому напрямку, тощо.

І в результаті маємо відсутність мотивації до нововведень.

Всесвітня пандемія внесла свої корективи у всі сфери життя людей. Працівникам дошкільної освіти довелося швидко адаптуватися до нових умов,

корегувати організацію освітнього процесу. Методична робота з вихователями, яка також перейшла в дистанційний режим, потребувала гнучкого підходу зі сторони адміністрації закладу. Пошуку нових підходів у взаємодії з вихователями, які б відповідали вимогам збереження здоров'я в умовах карантину та одночасно стали б дієвим механізмом професійного зростання педагогів.

Адже сучасний вихователь – це фахівець, який працює в системі дошкільної освіти, володіє педагогічними технологіями, що відповідають новим суспільним цілям та рівню розвитку науки про дитину. Він повинен вміти працювати в умовах ринку, презентувати себе, розуміти що тільки високий професіоналізм, творчість, ініціатива допоможуть йому знайти своє місце та самореалізуватися в професії.

Саме тому метою методичної служби дошкільного закладу є формування спеціалістів, які володіють професійною компетентністю, навичками швидкої адаптації, здатних до постійного самовдосконалення, зацікавлених у професійному зростанні шляхом поліпшення своєї фахової підготовки.

Все більшу увагу науковців і практиків у цьому напрямку привертають дослідження проблем впровадження інноваційних технологій як у роботу з дітьми, так і у роботу з педагогами. Зокрема, теоретичні засади застосування сучасних педагогічних технологій у освітньому процесі розкрито у працях І.Богданової, О. Михайлової, В. Матірко, В. Полякова, Ю. Ткаченка, О.Сидоренка, Ю. Сурміна, В. Лободи, А. Фурди.

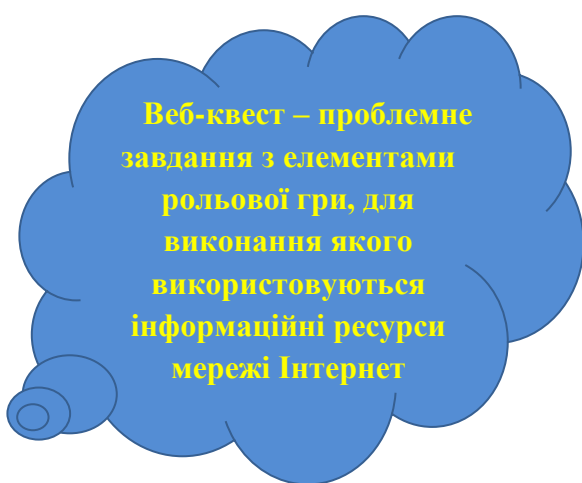
**Поняття «веб-квест»** було започатковане Б. Доджем у 1995 році у США, в державному університеті Сан Дієго за участю Т. Марча та інших фахівців з освітніх технологій. Розробка структурних змістових вимог щодо конструювання даного навчального засобу також належить цим авторам. Існує офіційний веб-сайт, присвячений проблемам вивчення та застосування веб-квестів, сайт Т. Марча, де висвітлюється

**Вперше терміно**  
**«ВЕБ-КВЕСТ» був**  
**запропонований в 1995**  
**році вченим Берні**  
**Доджем, професором**  
**освітніх технологій**  
**Університету Сан-Дієго**  
**(США)**

вказана тематика, а також низка відповідних веб-хостів (сайтів, що пропонують знаряддя й рекомендації для створення та розміщення вебквестів), наприклад: <http://questgarden.com/index.php>, [www.zunal.com](http://www.zunal.com) тощо. [14;7].

Однак методичних рекомендацій по використанню веб-квестів у процесі роботи з сучасним вихователем, підвищення його професійного рівня зовсім обмаль, що доводить значимість представленого посібника як електронно-освітнього ресурсу, розробленого співробітниками КЗ «ДНЗ 57 ВМР».

Основою веб-квестів є проектна методика, що орієнтована на самостійну діяльність педагогів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу та з використанням інтернет ресурсу. [13;3].



Найголовніше в квесті – це подорож учасників по Всесвітній Павутині у пошуках відповідей на питання квесту. Модератор квесту дає посилання, які допоможуть знайти відповіді, але групи можуть використати і свої ресурси. Пошук

модератором потрібних сайтів – дуже копітке завдання. Посилання необхідно копіювати і давати анотацію до сайту. Отримані під час роботи знання та вміння дуже актуальні в процесі використання інформаційних технологій – це формування та розвиток навичок форматування, роботи з таблицями, вставка малюнків, фотографій, створення схем-моделей, робота в середовищі текстового редактора Word та Power Point, т.д. [1;14].

Результати опрацювання теми квесту оцінюються індивідуально, відповідно особистих навиків кожного педагога, завдяки чому можна бачити особистісний ріст. Якщо для когось створення презентації – уже давно пройдений етап, то для когось – це новий здобуток. Адміністрація ЗДО, у свою чергу, може аргументовано, чітко та детально проаналізувати напрацювання кожного педагога чи групи педагогів, поділитися досвідом, мотивувати до подальшого розвитку.

Має значення і психологічний фактор. Не усім педагогам з досвідом

роботи та званнями комфортно визнавати, що вони чогось не знають. Участь у веб-квесті дає можливість спокійно, без зайвого тиску та поспіху, опрацювати тему, повернутися до того, що зацікавило, надихає на творчий пошук та реалізацію «свого бачення» використання набутих знань.

**Використання веб-квестів у роботі з вихователями як інструмента творчої діяльності сприяє досягненню таких цілей у роботі педагогів:**

- підвищення мотивації до самоосвіти педагогів;
- формування нових компетенцій;
- реалізації креативного потенціалу учасників;
- підвищення особистісної самооцінки;
- розвиток особистісних якостей.

Таким чином, технологія веб-квестів реалізує ресурсно-орієнтований підхід до отримання інформації, який визначається як комплекс методів і засобів, направлених на цілісний підхід до самоосвіти (самонавчання) педагогів, та орієнтований не тільки на засвоєння знань, а й на тренінг здібностей самостійного й активного перетворення інформаційного середовища шляхом пошуку та практичного застосування інформаційних ресурсів.

## ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ У МЕТОДИЧНІЙ РОБОТІ ЗДО

Одним із пріоритетних завдань, поставлених Законами України «Про освіту», «Про дошкільну освіту» та «Про загальну середню освіту», є істотне поліпшення професійної майстерності педагога. Сучасні діти, покоління альфа, потребує нових способів здобуття знань. І нам, педагогам, варто іти в ногу з часом, поєднуючи досвід з інноваціями, бути у постійному особистісному і професійному розвитку.

В умовах пандемії наш дошкільний заклад працює з багатьма пересторогами та обмеженнями, що зумовлені бажанням зберегти здоров'я усіх учасників освітнього процесу. Більшість організаційних та методичних заходів перейшли в он-лайн формат. Перед адміністрацією та педагогами постали нові виклики щодо освоєння сучасних інтернет та медійних технологій з одночасним впровадженням їх у практику своєї роботи.

Відповідаючи на виклики часу та обставини, в нашому дошкільному закладі змінюються підходи до організації освітнього процесу: запроваджуються активні методи навчання, проектно-дослідні методи роботи, активізується гурткова робота, впроваджуються дистанційні методи роботи з дітьми тощо. Вихователі нашого ЗДО за час карантину освоїли роботу в інформаційному просторі, опанували дистанційні технології, освітні платформи «Всеосвіта», «НаУрок», «Learning.ua» та ін..

Розвиток комп'ютерної техніки і технології привів до значних змін у розумінні ролі інформаційних технологій у житті суспільства і можливостей застосування Інтернет-ресурсів в освіті.



Ці зміни не могли не вплинути на організацію освітнього процесу в нашому ЗДО, як з точки зору змісту завдань освіти, так і відносно використання технологічних можливостей, що відкрилися для досягнення цілей освіти. Якщо



використання ІКТ у роботі з дітьми дало прекрасні результати, то чому б, за цією ж аналогією, не організувати використання таких технологій у системі підвищення фахового рівня самих педагогів, підключивши до цього процесу методичну службу ЗДО? Установлено, що впровадження інформаційних технологій в освіту суттєвим чином прискорює передачу знань і накопиченого технологічного і соціального досвіду людства не лише від покоління до покоління, а й від однієї людини до іншої.

Традиційні (off-лайн) форми методичної роботи, хоч і залишаються ефективними, проте не дають можливості усім педагогам максимально засвоїти суть обговорюваних проблемних питань (одні виступають, інші – слухають). Частина педагогів (і таких близько 50%) підходять до обговорюваних питань з формальної точки зору, не маючи на меті впроваджувати знання у практику. Є і такі, що просто не розуміють суті обговорюваних питань за браком теоретичного і практичного досвіду роботи.

А завідувач, вихователь-методист, інші доповідачі, разом з тим, витрачають багато часу та сил, готуючись до чергової педради, семінару чи консультації.

Щодо самоосвіти, тема якої обирається та опрацьовується, зазвичай, протягом навчального року, то така форма роботи має переважно теоретичний характер, а зворотній зв'язок представляється у формі творчих звітів, до яких не усі педагоги ставляться творчо та виявляють ініціативу. І якщо одні готують презентації, фотозвіти, виготовляють практичний матеріал, то інші підходять до цього більш формально, обмежуючись загальними фразами.

Перед адміністрацію нашого закладу постало питання, як же змінити ситуацію на краще? Мотивувати педагогів до підвищення свого професійного рівня? Забезпечити індивідуальний підхід до опанування новими знаннями і технологіями? Подолати особисті страхи педагогів, пов'язані з виходом із зони особистого комфорту? І разом з тим, розробити дієвий механізм, завдяки якому адміністрація закладу могла направляти педагогів у «потрібне русло», бути впевненою, що інформація буде корисною, цікавою та доступно. А вихователі, готуючи звіт змогли б попрактикуватися у застосуванні здобутих

навиків та освоїти певну інтернет-технологію.

Електронно-освітні ресурси в сучасному освітньому просторі дуже важливі. Їх роль у освітньому процесі носить консолідуючий характер. Інформаційно-комунікаційні технології адаптують і рівняють усіх учасників освітнього процесу. Одним із прикладів такого роду технологій і їх впровадження є використання технології веб-квесту. Зробивши аналіз інформаційних джерел, вирішили адаптувати цю технологію до роботи з педагогічним персоналом нашого дошкільного закладу.

«Найважливіша умова успішної роботи школи,— підкреслював В. О. Сухомлинський,— це багате, різностороннє інтелектуальне життя педагогічного колективу, допитливість, інтерес до нового в науці, постійний інтелектуальний ріст, удосконалення» [1;5].

Це ж саме стосується і дитячих садків.

Педагогічний колектив КЗ «ДНЗ №57 ВМР» постійно підвищує свій професійний рівень, педагогічну майстерність, реалізуючи завдання модернізації освітнього простору, суть якого охоплює такі важливі аспекти:

- орієнтація на актуальні проблеми сучасної теорії та практики;
- освоєння та впровадження інноваційних технологій та інтерактивних методів навчання;
- розширення сфер професійного спілкування педагогів,
- запровадження дистанційної освіти;
- інформатизація освітнього процесу;
- розробка авторських програм, посібників.

Кожен член нашого педагогічного колективу ефективно працює над реалізацією освітніх завдань, поєднуючи традиційні засоби навчання з інформаційними технологіями. З цією метою у закладі було організовано динамічну групу працівників, яка за підсумками своєї роботи і створила даний посібник. **Нині більшість педагогів вільно користуються даним освітнім ресурсом та інформаційно-комунікаційними технологіями, які**

**прискорюють пошук необхідної інформації, оброблення та презентацію її в різних формах.**

Метою, яку ставимо під час проведення веб-квесту, є мотивація педагогів до отримання нових знань, впровадження їх у практику роботи, формування в педагогів навичок опрацьовувати, аналізувати й систематизувати інформацію, давати конкретні відповіді на поставлені запитання та робити висновки. Також вихователі вчаться співпрацювати, дослухаючись до думок інших, проявляючи толерантність і водночас набуваючи вмінь відстоювати свої погляди. У підсумку – кожен педагог виходить із квесту зі своїм особливим баченням вирішення проблеми та своїм багажем знань.

Існує чимало сайтів, що дають змогу безпосередньо створювати веб-квести та водночас додатково використовувати різні інструменти і сервіси. Ми створюємо веб-квести за допомогою інструменту Google-сайт, який є безкоштовним (досить мати лише акаунт Google) в такій послідовності: розробляємо власний веб-квест, публікуємо розроблений веб-квест; ділимося посиланням на веб-квест з педагогами. Саме на цьому сайті педагоги мають змогу розміщувати матеріали, зібрані й опрацьовані під час веб-квесту, свої творчі роботи.



Для роботи у своєму ЗДО ми вирішити, що веб-квести не будуть мати змагального тону, а будуть представлені як творчий процес, результатом якого має стати відкриття педагогами нового знання (технології, досвіду) чи формування в них певних навичок. У будь-якому разі в процесі роботи над веб-квестом **педагоги отримують знання шляхом відкриття, пошуку відповідей на запитання.** У цьому полягає цінність запропонованої технології.

До того ж самі педагоги отримують досвід цікавої освітньо-пошукової роботи в інтернеті, удосконалюють уміння використовувати сучасні платформи і програми. Ідеї, що з'являються в процесі роботи над проблемними завданнями, розширюють кругозір самих вихователів, розвивають їхній інтелект і стимулюють до подальших відкриттів. Самостійна робота за технологією веб-квесту носить творчий характер, так як виконується в атмосфері співробітництва і почуття своєї відповідальності за успіх загальної

справи, високої мотивації до успіху з реальними, наочно відчутними плодами власної праці.

***Керівник та вихователь-методист, що використовують у своїй роботі веб-квести мають можливість:***

- розповсюджувати свій досвід, свою модель бачення провадження освітнього процесу ЗДО, оскільки створений квест може бути використаний декілька разів;
- робить процес підвищення професійної майстерності індивідуальним;
- зменшити кількість витраченого часу на консультації педагогів, індивідуальні консультації будуть більш деталізованими;
- здійснювати контроль за процесом самоосвіти;
- зменшити кількість рутинної роботи, звільнивши тим самим час для творчої і індивідуальної роботи з педагогами;
- створити базу даних веб-квестів, поповнювати та урізноманітнювати її.
- Залучати педагогів до самостійного пошуку цікавих тем та матеріалу для опрацювання усім педагогічним колективом
- Підвищити комп'ютерну грамотність педагогів.

***З використанням веб-квестів для педагога буде можливим:***

- працювати в оптимальному для нього темпі і в зручний час;
- повернутись до матеріалу, що зацікавив, мати можливість отримати необхідну допомогу;
- простіше долати бар'єри психологічного плану (несміливість, нерішучість, страх бути осміяним);
- відпрацьовувати необхідні уміння і навички до необхідного рівня підготовленості

**Таким чином, використання веб-квестів, як форма методичної роботи з педагогами, як форма їх самоосвіти – це та технологія, той потужний стимул, який дозволяє педагогу бути у процесі постійного розвитку, підвищує їх фаховий рівень, дає практичний механізм до дії, сприяє самостійному отриманню знань у зручній формі.**

## 5 КРОКІВ СТВОРЕННЯ ВЕБ-КВЕСТУ

Процес створення веб-квесту складний, творчий і не завжди вкладається в певні рамки, але є необхідні кроки, які потрібно зробити для створення власного веб-квесту. Отже, при створенні веб-квесту необхідно пройти ці кроки [1;13]:



**Крок 1.** Вибір теми. Тема веб-квесту повинна відповідати наступним умовам: дотримання вимог державних стандартів та змісту освітніх програм; змістовно оновлювати або доповнювати матеріали для роботи педагога з дітьми; ефективно використовувати можливості Інтернет.



**Крок 2.** Створення завдань. Учасники можуть отримати завдання квесту у різному вигляді та за формою, наприклад: презентація (зроблена у програмі PowerPoint – розширення .ppt, .pptx), де на слайді розміщено зображення і запропоновано одне чи два запитання, та посилання ЕОР; можна запропонувати окрему тему, текст (напр. програма Word – розширення .doc, .docx). Можна розмістити інформацію із зображеннями і запитання у вигляді відформатованого, креативно оформленого тексту; запропонувати візуальний матеріал. Також квест може виглядати як набір зображень, фотографій, карикатур, (приєднати можна у вигляді архіву – розширення .zip,).



**Крок 3.** Створення систем оцінювання (результати опрацювання квесту). Веб-квест є комплексним проектом, тому оцінювання його виконання повинне підлягати певним критеріям, які були б орієнтовані на тип проблемного питання та форму представленого результату. Оцінювання результатів веб-квесту може бути за наступними критеріями:

1. Глибина розуміння завдання педагогами
2. Виконання завдання
3. Результат роботи
4. Творчий підхід



**Крок 4.** Підбір джерел інформації, які будуть використовувати учасники для пошуку відповідей. Створення інформаційних ресурсів для підтримки веб-квесту.




**Крок 5.** Маючи створений план та модель майбутнього проекту, його інформаційну підтримку, можна приступати до створення Веб-квесту.

## СТВОРЕННЯ САЙТУ ЗАСОБАМИ GOOGLE ДЛЯ РОЗМІЩЕННЯ НА НЬОМУ ВЕБ-КВЕСТІВ

Сервіси Google надають можливість безкоштовного створення сайту, на якому не буде зайвої реклами, банерів і інших непотрібних речей, а отже такого - який ідеально підходить під нашу концепцію створення Веб-квестів для роботи з педагогами.

Сайти Google є стандартними сервісами, а тому щоб створити свій сайт достатньо мати обліковий запис Google. Через сервіси свого Google-акаунта обираємо [Другие приложения и продукты от Google](#) У вікні, що відкрилося у розділі

«Усі продукти» обираємо сервіс  Google Сайти.

Для початку роботи достатньо клікнути "Створити новий сайт".

На наступному кроці Вам буде запропоновано:

- обрати шаблон Вашого майбутнього сайту (для початківця достатньо обрати Порожній шаблон);
- дати назву Вашому сайту;
- підкоректувати адресу до вигляду, який би легко запам'ятовувався;
- обрати кольорову тему.

Звернемо Вашу увагу на подвійне введення капчі (захисту від роботів).

Змінити ліву (навігаційну) частину сайту можна за допомогою посилання «Изменить боковую панель»

За допомогою кнопки «Дополнительные действия» можна змінити налаштування сторінки, здійснювати управління сайтом, а також надати доступ до нього іншим користувачам (тим, хто має акаунт Google) .

Кнопка «Редактировать страницу» викличе досить потужний але простий візуальний редактор для створення веб сторінок, при потребі Ви можете проглянути і відредагувати HTML-код сторінки (але для користування цією функцією потрібно мати спеціальні знання).

Кнопка «Создать страницу» дозволяє створити нову сторінку певного шаблону: звичайну сторінку, файловий менеджер, список (для узагальнення даних), оголошення (інтерактив).

Загалом робота з Google сайтом дуже легка і доступна для користувачів. Кожна кнопка має зрозумілі підказки по її застосуванню. Зображення та фото підтягуються дуже легко, що дає можливість зробити сайт індивідуальним.

### **Перевагами використання Google Sites при створенні Веб-квестів є:**

Інтуїтивно зрозумілий редактор. Як і всі продукти Google сервіс сайтів створений й орієнтований на користувача: всі дії прості, інтуїтивні, не потребують додаткового опрацювання, а зручний сучасний інтерфейс надає можливість створення індивідуальних, неповторних, функціональних сторінок, обмеженням до контенту яких є тільки уява самого користувача.

Потужний пошук від Google на Сайтах, який дозволяє швидко знаходити потрібну інформацію на всіх внутрішніх сайтах.

Швидко додавання вмісту за допомогою гаджетів, що допомагає розширити можливості сайту, додавши календарі, карти, відео, електронні таблиці, презентації тощо. Реалізована функція для всіх користувачів щодо переходу на основну сторінку й перегляду останніх оновлень та матеріалів.

Керування доступом до даних надає можливість розробникові сайту вирішити, які користувачі та групи можуть переглядати чи редагувати сайт. Доступ можна надати лише вибраним користувачам, усім в організації або всім користувачам Інтернету.

**Отже, при створенні веб-квесту ми створюємо на Google сайті наступні сторінки:**

- «Головна», на якій оприлюднюється назва квесту.
- «Вступ», де розкриваються основні тези щодо вибору теми квесту.
- «Завдання» - де, власне, і містяться завдання, які стоять перед педагогами при опрацюванні теми, посилання на інтернет-ресурси, за допомогою яких можна виконати поставлене завдання.
- «Ресурси» – подані активні посилання на ресурси мережі Інтернет (як з теоретичною інформацією, так і практичною: розробки занять, ігор, відео).

- «Висновок» – підсумовується тема квесту, тут же педагоги розміщують власні створені продукти після опрацювання теми веб-квесту (фото, колажі, презентації, відео тощо).

Наповнення сторінок змістом досить просте технічно і схоже на роботу з текстовим редактором. Також можна додавати посилання, відео, фото; за потреби інформацію можна змінювати, редагувати. Сайт стає доступним для перегляду за допомогою кнопки «Оприлюднити».

Саме за таким принципом (схемою) створені усі наші Веб-квести для електронно-освітнього ресурсу.



## **ВЕБ-КВЕСТИ, СТВОРЕНІ В РАМКАХ ФОРМУВАННЯ ЕЛЕКТРОННО-ОСВІТНЬОГО РЕСУРСУ**

### **1. Веб-квест «Виховання в дошкільників навичок безпечної поведінки та правил ОБЖД» (<https://sites.google.com/view/valyderen>)**

В данному Веб-квесті педагоги можуть знайти різноманітну інформацію про безпечну поведінку дітей та правил ОБЖД .

Сьогодні проблема безпеки розглядається як базисна потреба людини, на що зроблено акцент в Концепції ООН про сталий людський розвиток.

Основними завданнями данного веб-квесту є: ознайомлення молодих вихователів з тим як можна доступно подати дітям інформацію про безпечну поведінку дітей та правил ОБЖД .

У ході виконання Веб-квесту потрібно ознаймитись з наступною інформацією, для опрацювання якої подано достатній перелік інтернет-ресурсів.

1. Бесіди і інструкції з безпеки життєдіяльності дітей в ЗДО
2. Правила безпеки дітей
3. Відео для дітей про безпеку
4. Конспекти занять з ОБЖ для різних вікових груп
5. Дидактичні ігри з основ безпеки життєдіяльності та цивільного захисту (в т.ч. розробки ігор Вінницького обласного НМЦ ЦЗ та БЖД)

За підсумками опрацювання матеріалу зробити стін газету з дитячими роботами, або мультик про небезпеки у світі (використовуючи сучасні онлайн-сервіси).

### **2. Веб-квест «Нетрадиційні техніки малювання»** (<https://sites.google.com/view/deren>)

В данному Веб-квесті педагоги можуть знайти різноманітну інформацію про нетрадиційні техніки малювання.

Основними завданнями даного веб-квесту є ознайомлення вихователів з нетрадиційними техніками малювання та їх використанням у роботі з дітьми.

У ході виконання Веб-квесту потрібно ознаймитись з інформацією про нетрадиційні техніки малювання як засобу розвитку творчих здібностей дітей та опрацювати наведені відео-ресурси.

За підсумками опрацювання матеріалу зробити фотоколаж з дитячими роботами, використовуючи різні техніки нетрадиційного малювання, у одній із програм для створення фотоколажів (на вибір із запропонованих).

### **3. Веб-квест «Особливості використання сучасних online-інструментів та Інтернет-ресурсів в освітньому процесі закладу дошкільної освіти»** <https://sites.google.com/view/valyderen3>

У цьому веб-квесті педагоги мають можливість ознайомитись з видами інтернет-ресурсів, он-лайн сервісів, їх можливостями та спробувати самостійно ними скористуватися, слідуючи покроковим інструкціям. Під час проходження квесту педагоги можуть дізнатися:

- ✓ Як редагувати аудіо, відео файл.
- ✓ Як завантажити відео з YouTube.
- ✓ Як створити та зчитати QR-код.
- ✓ Як створювати «хмари слів».
- ✓ Як створити фотоколаж онлайн.

### **4. Веб-квест «Розвиток логіко-математичних навиків у дошкільників з використанням сучасних технологій».** <https://sites.google.com/view/valyderen2>

В даному Веб-квесті педагоги можуть знайти різноманітну інформацію про іноваційні технології для розвитку логіко-математичних навиків у дошкільників.

В ігротечі розвивальних ігор ЗДО рекомендуються дидактичні ігри на розвиток сприймання, уваги, пам'яті, мислення, мовлення, загальної та дрібної моторики. У ході виконання Веб-квесту потрібно ознаймитись з наступною інформацією:

- ✓ «Інновації у формуванні логіко – математичної компетентності дітей»
- ✓ Блоки З. Дьєнеша та палички Дж. Кюїзенера
- ✓ Сучасні підходи до логіко-математичного розвитку та використання цікавого матеріалу в роботі з дошкільниками
- ✓ Презентація "Логічні блоки З.Дьєнеша
- ✓ Палички Кюїзена. Що це і як їх використовують. Ідеї ігор і вправ
- ✓ Презентація" Формування логіко-математичних компетентностей дошкільників засобами інноваційних технологій: «Логічних блоків» З. Дьєнеша та «Кольорових лічильних паличок» Х. Кюїзенера ".
- ✓ 5 найбільш популярних методик Нікітіних для розвитку мислення
- ✓ Презентація "Інтелектуальні ігри Нікітіних ".
- ✓ Розвиваючі ігри Воскобовича для дітей від 2 до 10 років.

За підсумками опрацювання матеріалу зробити презентацію з фото організованої діяльності з дітьми, використовуючи різні іноваційні технології для розвитку логіко-математичних навиків у дошкільників .

## 5. Веб-квест «Художнє слово і дитяче мовлення»

(<https://sites.google.com/view/valyderen1>)

Основними завданнями даного веб-квесту є ознайомлення вихователів з різними технологіями розвитку мовлення у дошкільнят.

У ході виконання Веб-квесту потрібно ознаймитись з наступною інформацією.

1. Інноваційні технології розвитку мовлення дітей дошкільного віку
2. "Мнемотехніка в освітньому процесі дошкільного закладу"

3. “Мнемотехніка – технологія ефективного засвоєння інформації та розвитку мовлення в умовах сучасного закладу дошкільної освіти” (презентація)
4. Технології раннього навчання читанню Л. Шелест та М.Зайцева
5. Розвиток дитини . Людмила Шелестова
6. Коректурні таблиці: вимоги та можливості застосування
7. Коректурні таблиці для дошкільників за методикою К.Крутій та Н.Гавриш
8. Коректурні таблиці для занять.
9. «Театралізована гра, як засіб розвитку мовлення у дітей дошкільного мовлення»

За підсумками опрацювання матеріалу розробити алгоритм впровадження інноваційної технології (на вибір) з розвитку мовлення.

Створити хмару слів за темою, використовуючи он-лайн сервіс.

## Післямова

### ВЕБ-КВЕСТ У РОБОТІ З ПЕДАГОГАМИ: ЗА ЧИ ПРОТИ?

Для залучення веб-квестів у роботу ЗДО є достатньо багато важливих причин. Це один із простих способів залучення Інтернету до освітнього процесу, що не потребує наявності особливих спеціальних знань як у керівників, методистів, так і у вихователів. Веб-квест може виконуватись індивідуально кожним, але командна робота педагогів при розв'язанні завдань веб-квесту є кращою, оскільки досягаються дві основні мети – спілкування і обмін інформацією. Що, в свою чергу мотивує до кращої роботи і дає можливість відчутти підтримку колег.

Веб-квест сприяє розвитку умінь педагогів шукати інтернет-інформацію, розвиває комп'ютерні навички, заохочує розвиватись автономно. Оскільки багато молодих педагогів – випускників ВУЗів «на ти» з комп'ютером, веб-квест також є сучасним і цікавим методом самонавчання. Педагоги сприймають віртуальне завдання як дещо «реальне» і «корисне», що призводить до саморозвитку, мотивує та надихає на застосування нових підходів до організації освітнього процесу.

Технологія веб-квестів дозволяє забезпечити реалізацію наступних принципів, таких як наочність, мультимедійність та інтерактивність навчання.

- Наочність передбачає наявність різних видів демонстрацій, презентацій, флеш-анімацій, відео, показ графічного матеріалу в будь-якій кількості.

- Мультимедійність дозволяє поряд з традиційними методами навчання використовувати звукові, відео-, анімаційні та 3D ефекти.

- Інтерактивність поєднує наочність і



мультимедійність, залучає віртуальні об'єкти інформаційного середовища, дає змогу якісно впроваджувати елементи особистісно орієнтованої методичної роботи та самоосвіти, дозволяє педагогам краще розкривати свої здібності.

**Використання цієї технології в структурі методичної роботи ЗДО призводить до:**

- підвищення інтересу педагогів до опанування нових освітніх методик та технологій, урізноманітнення освітньої роботи з дітьми;
- підвищує мотивацію до самоосвіти та саморозвитку;
- використання різних видів інформації для сприйняття (текстова, графічна, відео і звукова);
- наочного зображення різноманітних ситуаційних задач тощо;
- формування інформаційної компетентності;
- виховання інформаційної культури учасників освітнього процесу. [13]

**Використання веб-квестів у роботі з педагогами дошкільного закладу працює на підвищення мотивації вихователів, зокрема:**

- **мультимедійність** може істотно покращити психоемоційний



настрій під час самоосвіти. Так, реалізуючи мотиваційний компонент, можна ввести в веб-квест різні ігрові форми. Матеріал стає цікавим та проілюстрованим, тому оволодіння знаннями буде легким та захопливим, що призведе до розвитку уяви, буде сприяти виникненню позитивних емоцій, появі впевненості в успіху.

- **модальність**, що означає одночасне використання різних



сенсорних каналів сприйняття інформації, найбільш цінним в цьому сенсі є залучення засобів мультимедіа.

Візуалізація матеріалу, що пропонується, дасть змогу створити умови для розвитку пам'яті і мови, зробити знання відкритими, набуде великої виховної потужності, стане чудовим знаряддям діагностування. Використання ілюстрацій буде вкрай важливим тоді, коли об'єкти безпосередньо недоступні, а теорія не зможе дати достовірне уявлення про технологію чи методику.



• **структурованість** подачі матеріалу. Форма веб-квесту - це розгалужена структура надання інформації, яку можна здійснити за допомогою гіперпосилань, вони організують чіткі логічні зв'язки і сприяють цілісному розумінню питання, що вивчається.

• **Пошуковий характер** технології веб-квестів дозволяє зробити активною дослідницьку діяльність як керівника, так і учасника. Доступ в Інтернет надає кожному величезні можливості вибору джерела інформації.



• **Візуалізація результатів** роботи педагогів і оцінка виконаної ними роботи. Всі проміжні результати роботи, що виведені на екран, роблять оцінку діяльності наочною, а рефлексію – усвідомленою.

Веб-квест може бути використаний для розв'язання таких задач, як

- засвоєння базових знань з розділу програми або освітньої лінії;
- систематизація педагогами засвоєних знань, формування навичок самоконтролю;
- формування мотивації постійного підвищення фахового рівня в цілому;
- надання навчально-методичної допомоги педагогам ЗДО в самостійній роботі над темою чи матеріалом.

Ще один плюс на користь даної технології – робота з молодими педагогами. Зараз в дошкільній освіті відчувається брак кваліфікованих фахівців. Часто на посаду вихователів влаштовуються вчителі-предметники, вчителі початкових класів. Закон про освіту цього не забороняє. Проте входження таких працівників має бути досить швидким і гнучким. Даний освітній ресурс допомагає нам направляти молодь правильними стежинами, дає практичні моделі роботи з дітьми.

*Висновки і пропозиції. Нині освітні ресурси стають все більше*

актуальними. І педагоги використовують їх у своїй роботі: безпосередньо чи опосередковано, цілеспрямовано чи випадково. Технологія веб-квесту в дошкільному закладі у роботі з педагогами – це нове інформативне явище, яке дає поштовх до освоєння нових знань і кожному з учасників – і модераторам (завідуючим, методистам), і педагогам. Завдяки використанню даної технології педагоги можуть обирати ті теми, які найбільш відповідають їхнім інтересам та сприяють поглибленню знань, удосконаленню професійних умінь, відповідають рівню їхньої самостійності. Отже, самоосвіта педагогів за допомогою Веб-квестів в інтеграції з іншими педагогічними технологіями сприятимуть активному процесу одержання знань та умінь знаходити необхідну інформацію, використовувати різноманітні інформаційні джерела, самостійно організувати власну роботу, оновлювати підходи до організації освітнього процесу в ЗДО.



## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агафонова О.О. Web-квест як засіб формування інформаційної компетентності на уроках математики та в позакласній роботі: навчально-методичний посібник – Житомир: Житомирський екологічний ліцей № 24, 2019р – 39с.
2. Андреева М.В. 1 Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции / М.В. Андреева // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004. – 118 с.
3. Бойко В.В. Веб-квест в освітньому просторі дошкільного навчального закладу – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/veb-kvest-v-osvitnomu-prostori-dnz-128095.html>
4. Василенко А. В. 2 Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии [Электронный ресурс] // Международный педагогический журнал «Предметник». – 2016. Точка доступа: [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69)
5. Веб-квест 3 як педагогічна технологія: посібник для формування нових знань і навичок щодо використання сучасних ІТ-технологій [Електронний ресурс] / укладач І.М. Блідар. – Режим доступу: [http://licey.kr.ua/images/metod\\_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf](http://licey.kr.ua/images/metod_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf)
6. Гриневич М.С. 5 Медіаосвітні квести // Вища освіта України. – 2009. – № 3. – Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. – К.: Гнозис, 2009. – С. 153–155.
7. Зайцева, О.Б. Формування інформаційної компетентності майбутніх учителів засобами інноваційних технологій [Текст]: Автореф. дис. канд. пед. наук: О.Б.Зайцева.- Брянськ, 2002. - 19 с.
8. Игумнова Е. А., 7 Радецкая И. В., Сорока И.Ю. Опыт применения квест-

- технологии в профильном лагере экологической направленности // Учёные записки ЗабГУ. – 2016. – Том 11. – № 5. – С.17–27.
9. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834).
  10. Как создать веб-квест. – [Електронний ресурс]. –
  11. Квест. 10 Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%E2%E5%F1%F2>
  12. Кондусова Л.В. Технология веб-квест как средство формирования ИКТ-компетентности // Информатика: проблемы, методы, технологии: сб. материалов XVI междунар. науч.-метод. конф. Воронеж, 2016. С. 341–343
  8. Кононец Н. Технологія вебквест у контексті ресурсноорієнтованого навчання студентів/ Кононец Н.// Витоки педагогічної майстерності.- 2012.-№10
  13. Куземко Л.В., Бондаренко Т.Ю. Використання веб-квестів у проектуванні самостійної роботи майбутніх вихователів ДНЗ // Київський університет імені Бориса Грінченка : «Молодий вчений» -№ 4 (31) – 2016 р. – С541-545 – Режим доступу: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2016/4/130.pdf>
  14. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навчально-методичний посібник / В.С. Кулішов. – Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2018. – 86 с.
  15. Лебедь Г.М., Веб-квест як технологія компетентісно зорієнтованого навчання студентів політехнічних коледжів/Лебедь Г.М.//Вісник «Інформаційні технології в освіті, науці та виробництві», 2015, вип. 4(11)
  16. Лецюк І.З. 12 Технологія веб-квест як дидактичний засіб організації самостійної роботи майбутніх учителів початкової освіти / І.З. Лецюк //

Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. – 2014. – Вип. 36 (89). – С. 259–264.

17. Режим доступу: [http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak\\_sozdat\\_veb\\_kvest/5-1-0-6](http://uwle4enia.ucoz.ru/publ/uchitelju/kak_sozdat_veb_kvest/5-1-0-6).
18. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник / І.М. Сокол. – Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. – 87с.
19. Трайнев, В. А. Нові інформаційні комунікаційні технології в освіті: інформаційне суспільство. Інформаційно-освітнє середовище. Електронна педагогіка. Блочно-модульна побудова інформаційних технологій [Текст]/В. А.Трайнев, В. Ю. Теплишев - М.: Дашков і К°, 2009. - 318 с.