



УДК 378

[https://doi.org/10.52058/2708-7530-2024-8\(50\)-942-952](https://doi.org/10.52058/2708-7530-2024-8(50)-942-952)

Слободиська Оксана Арнольдівна кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри права, Вінницький торговельно-економічний інститут Державного торговельно-економічного університету, вул. Соборна, 87, м. Вінниця, 21050, тел.: (098) 271-88-03, <https://orcid.org/0000-0001-9708-2679>

ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ ВИКЛАДАННІ ІСТОРИЧНИХ ДИСЦИПЛІН

Анотація. У статті обґрунтовується можливість використання квесту, як педагогічної технології при викладанні дисциплін «Історія психології» та «Історія держави і права» для здобувачів вищої освіти; наводяться приклади сценаріїв квесту та завдань. Зазначається, що ця педагогічна технологія цілком може застосовуватися у вивченні історичних дисциплін у вищій школі, оскільки націлена на вирішення комплексу завдань, що стоять перед сучасною освітою, а саме: сприяє активному навчанню здобувачів освіти шляхом залучення їх до участі у вирішенні проблемних ситуацій; стимулює учасників до критичного аналізу та оцінки інформації; створює базу для формування навичок ефективного спілкування, співпраці; створює здобувачам можливості для розробки власних сценаріїв квестів в межах самостійної роботи, що стимулює розвиток креативності.

Зазначається, що квест-технології поєднують ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодію в команді та застосування інформаційно-комунікаційних технологій. Їх використання дає можливість генерувати новий навчальний контент.

У статті описуються переваги інтегрування онлайн-сервісів LearningApps, Kahoot, Jigsaw planet та ChatGPT в освітній процес. Підтверджено, що використання можливостей квесту у закладах вищої освіти створює сприятливі умови для самоосвіти та розвитку студентів і науково-педагогічних працівників.

Робиться висновок, що квест-технології є ефективним методом навчання, який сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості студентів і викладачів, розвитку загальних та предметних компетенцій, в тому числі, з дисциплін «Історія психології» та «Історія держави і права». Застосування квестів, як педагогічної технології, дозволяє забезпечити особистісну активність студентів під час аудиторної та самостійної роботи та значно підвищити їх мотивацію до навчання.



Ключові слова: квест, квест-технології, Історія психології, Історія держави і права, групова робота, креативне мислення.

Slobodyska Oksana Arnoldivna Ph.D., Associate Professor, Associate Professor of the Law Chair, Vinnytsia Trade and Economic Institute of the State Trade and Economic University, St. Soborna, 87, Vinnytsia, 21050, tel.: (098) 271-88-03, <https://orcid.org/0000-0001-9708-2679>

USE OF QUEST TECHNOLOGY IN TEACHING HISTORICAL DISCIPLINES

Abstract. The article substantiates the possibility of using the quest as a pedagogical technology in teaching the disciplines "History of Psychology" and "History of the State and Law" for students of higher education; examples of quest scenarios and tasks are given. It is noted that this pedagogical technology can be used in the study of historical disciplines in higher education, as it is aimed at solving a complex of tasks facing modern education, namely: it promotes the active learning of students by involving them in solving problem situations; encourages participants to critically analyze and evaluate information; creates a basis for the formation of effective communication and cooperation skills; creates opportunities for applicants to develop their own quest scenarios within the framework of independent work, which stimulates the development of creativity.

It is noted that quest technologies combine the ideas of the project method, problem-based and game-based learning, team interaction and the use of information and communication technologies. Their use makes it possible to generate new educational content.

The article describes the advantages of integrating online services LearningApps, Kahoot, Jigsaw planet and ChatGPT into the educational process. It has been confirmed that the use of quest opportunities in institutions of higher education creates favorable conditions for self-education and development of students and scientific and pedagogical workers.

It is concluded that quest-technologies are an effective teaching method that contributes to the improvement of the quality of education, the interest of students and teachers, the development of general and subject competencies, including in the disciplines "History of Psychology" and "History of the State and Law". The use of quests as a pedagogical technology makes it possible to ensure the personal activity of students during classroom and independent work and significantly increase their motivation to study.

Keywords: quest, quest technologies, History of psychology, History of the state and law, group work, creative thinking.



Постановка проблеми. Квест, як освітня технологія, набув широкого застосування в навчальних закладах різного рівня. Технологічні прийоми, які він використовує, спрямовані на розширення загальнокультурних компетенцій, таких як: розвиток інтересу до навчання; розвиток інтелектуальних здібностей, критичного мислення, здатності встановлювати логічні зв'язки між явищами, виявляти помилки та фальсифікації, аналізувати різні точки зору та події, робити обґрунтовані висновки. Також квест-технології допомагають у розвитку soft skills - особистісних якостей: гнучкості та продуктивності мислення, швидкості реакції, відповідальності, взаємоповаги; умінь слухати та чути співрозмовника, аргументувати точку зору, тощо.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Розроблена американським професором Берні Доджем у 1995 році. Він визначив сутність поняття «квест», описав його форми, серед яких: 1) база даних із можливістю пошуку; 2) мікросвіт, яким користувачі можуть пересуватися і який є фізичним простором; 3) інтерактивна історія чи тематичне дослідження; 4) документ, що описує аналіз спірної ситуації та пропонує користувачам доповнити або не погодитися з нею; 5) змодельована людина, у якої можна взяти інтерв'ю онлайн. [1]

Інноваційна навчальна стратегія і сьогодні активно досліджується педагогічною спільнотою. Сутність квесту, його потенціал та особливості впровадження в освітній процес досліджувались М. Гриневич, І. Дичківською, М. Кадемією, І. Сокол та іншими.

Мета статті. Дослідити можливості використання квест-технологій в контексті вивчення історичних дисциплін «Історія психології» та «Історія держави і права».

Виклад основного матеріалу.

На сьогодні поняття «квест» в педагогічній науці розглядається як:

- сайт в Інтернеті, з яким працюють студенти, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу;
- це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті;
- побудована по типу опор навчальна структура, що використовує посилання на існуючі важливі ресурси Інтернет і автентичну задачу з тим, щоб мотивувати студентів до дослідницької проблеми з неоднозначним розвитком, розвиваючи тим самим їхні вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) у здійсненні пошуку інформації та її перетворенні в більш складне завдання;
- проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет;
- проектна методика, що орієнтована на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу;



– спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами;

– освітній сайт, орієнтований на розв’язання проблеми певної діяльності. Причому більша його частина або вся інформація взята з Інтернет. [7]

Отже, квест — це динамічна пошукова гра, яка гармонійно інтегрується в освітній процес з метою підвищення рівня мотивації здобувачів вищої освіти, соціалізації та спонукання їх до пошуку знань, збагачення різноманіття форм навчання. Для досягнення кінцевої мети студенту необхідно застосувати цілий ряд міждисциплінарних компетенцій, самостійну роботу, рефлексію, планування можливих результатів та багато іншого. [3]

Популярність цієї технології детермінована низкою переваг, серед яких можемо згадати, що:

– квест дозволяє учасникам дізнатися один одного в умовах необхідності прийняття швидких і адекватних рішень;

– квест виявляє приховані якості гравців, допомагає знайти прихованих лідерів, інтелектуалів, побачити схильності та звички студентів, їх поведінку у нестандартних умовах;

– квест дозволяє здобувачам поглибити знання з певної теми, так як всі сценарії носять тематичний характер;

– проходження квесту дозволяє спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує учасників гравців, дає можливість подолати психологічні бар’єри у спілкуванні;

– завдання дозволяють поглибити знання навчального матеріалу, розвинути загальну ерудицію і виявити спритність;

– використання ігрових елементів, таких як бали, змагання та винагороди, стимулює активність і прагнення до успіху;

– співпраця в команді для виконання завдань сприяє розвитку навичок спілкування, аргументації та прийняття спільних рішень;

– квест стимулює розвиток критичного мислення та креативності, квести ставлять перед студентами проблемні завдання, які потребують аналітичного мислення, творчого підходу та прийняття нестандартних рішень; сприяють розвитку когнітивних навичок;

– квести дають студентам можливість самостійно планувати свою роботу, розподіляти час і ресурси;

– виконання завдань у команді сприяє розвитку відповідальності за результат та вміння працювати з іншими;

– самостійна робота над проектами та дослідженнями дає студентам цінний досвід та готує їх до реальних життєвих ситуацій;

– інше. [4]



Квест можна розглядати як технологію навчання, що має свої специфічні методи, форми, засоби роботи та може оптимально поєднуватися з традиційними технологіями навчання у вищій школі.

Аналіз літератури показує, що відповідно до різних ознак дослідники виділяють такі типи квестів:

– за формою проведення – комп'ютерну гру, веб-квест (коли учасники шукають та аналізують веб-ресурси та створюють веб-продукт – блог, нотатки, сайт тощо), медіа-квест (наприклад, фото та відео квести), квести на відкритому повітрі (у парку, у дворі тощо), **escape room** – коли потрібно за певний час виконати низку завдань, щоб вийти з кімнати, квест-перформанс, коли, крім гравців, є актори-персонажі, які допомагають краще зануритись в атмосферу та цікавіше відіграти сюжет і розкрити тематику та комбіновані квести;

– за режимом проведення – у реальному режимі, у віртуальному режимі та комбінований;

– за терміном реалізації – короткострокові та довгострокові квести;

– за формою роботи – індивідуальні та групові;

– за видом діяльності, що домінує – квест-дослідження, інформаційний квест, творчий квест, квест-гра, рольовий квест;

– за структурою сюжету – лінійний та нелінійний. [2]

Використовуючи у педагогічній роботі квест-технологію, необхідно орієнтуватись у термінології, а саме: час проходження - час, що витрачається на проходження всієї гри; завдання - етап сценарію гри, що складається з одного або декількох завдань; капітан - обов'язковий учасник команди, який представляє її інтереси перед організаторами; мапа - мапа місцевості; квестер - гравець; код - буквено-цифрова інформація, яка служить для підтвердження проходження завдання та отримання наступного, або фіксації часу його проходження; команда - добровільне об'єднання, зареєстроване для участі у грі; рейтинг - кількісний показник (або показники) участі команди в грі протягом певного періоду часу; сценарій - сукупність всіх завдань, послідовність вирішення яких заздалегідь невідома учасникам і визначається в ході проходження рівнів гри; чек-пойнт - пункт перевірки присутності команди на відповідному завданні.

Бажаний результат квесту можливий за дотримання всіх технологічних стадій, що входять до нього. Базова модель, яку запропонував Б. Додж складається з декількох стадій:

– стадія перша - введення в квест, в якому прописуються правила, описується передбачуваний сюжет розвитку квесту і розподіляються ролі, ставиться мета, даються рекомендації щодо проходження завдань, порядок їх виконання;



- стадія друга - рольова діяльність: індивідуальна робота кожного учасника в команді на загальний результат усередині будь-якої ролі за сюжетом: учасники виконують завдання відповідно до обраних ролей;
- стадія третя - створення кінцевого творчого продукту за підсумками діяльності;
- стадія четверта - рефлексія, цілісне осмислення та узагальнення отриманого в квесті досвіду діяльності, зворотного зв'язку між викладачем і студентами за допомогою обміну враженнями про веб-квест, його завдання, вироблення рекомендацій щодо його вдосконалення;
- підведення підсумків, оцінювання гравців, яке передбачає наявність чітких критеріїв оцінювання завдань.[5]

Квест-технології поєднують ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодію в команді та застосування інформаційно-комунікаційних технологій.[6] Їх використання дає можливість генерувати новий навчальний контент.

ChatGPT - чат-бот та віртуальний помічник з генеративним штучним інтелектом (ШІ), розроблений компанією OpenAI. Використання ШІ може значно підвищити ефективність і якість освітніх квестів, зробити їх більш інтерактивними, індивідуальними і ефективними. Це сприяє підвищенню мотивації студентів і забезпечує глибше засвоєння знань. Ось кілька способів, як ШІ може допомогти викладачам швидко створювати освітні квести, надаючи шаблони, генеруючи завдання і пропонуючи варіанти сюжетних ліній, які відповідають навчальним цілям: 1) персоналізація навчання: можливість автоматично підлаштовувати складність завдань квесту під рівень студента, створювати індивідуальні квести; 2) генерація навчального контенту, а саме: створення сценаріїв, завдань; 3) інтерактивність та залучення, гейміфікація: через створення інтерактивних персонажів, нагород, балів; 4) аналіз результатів і зворотній зв'язок: є можливість аналізувати відповіді студентів в режимі реального часу і надавати їм зворотній зв'язок, пояснюючи помилки та пропонуючи додаткові завдання для закріплення матеріалу; тощо.

Для створення нових завдань можна використовувати наступні онлайн-сервіси:

LearningApps (<https://learningapps.org>) – загальнодоступний безкоштовний конструктор для створення інтерактивних завдань різного рівня складності, тематики та типу. Він заснований на використанні готових шаблонів, які містять приклади, необхідні для розробки вправи. Використання цього сервісу робить навчальний диференційованим та персоналізованим. Цей ресурс доступний українською мовою. Тут можна створити вправи за шаблонами: «Знайти пару», «Класифікація», «Кросворд», «Таблиця відповідностей», «Пазл», «Знайти слова», «Де це?», «Перегони», «Заповнити таблицю» тощо.



Тут можна розробляти вебквести або комбіновані квести. Кожна вправа має QR-код, власний лінк та адресу сторінки для відображення завдання на весь екран, що дуже зручно і дозволяє надсилати її студентам.

Kahoot (<https://kahoot.com/>) - це навчальна платформа, за допомогою якої можна проводити інтерактивні заняття та перевірку знань студентів за допомогою онлайн-тестування. Доступна українською мовою, дає можливість створення вікторин чи опитувань різного рівня складності та планування автоматичного переходу між запитаннями або ж налаштування їх випадкового порядку. Можна використовувати для групових занять.

Мій квест (<https://quests.in.ua/>) - це онлайн-сервіс для створення та проведення квестів на вулиці, у приміщеннях або онлайн. Посилання надсилається гравцям, а завдання, перевірка відповідей, підказки, ліміт часу, команди, рейтинг, статистика - усе автоматизовано сервісом. Є можливість створити стилізовані матеріали для зручного початку офлайн-квесту, наприклад, конверт, листівку-запрошення, візитівку, бірку, на які наноситься унікальний QR-код для входу в квест. Можна також згенерувати дипломи гравців.

Jigsaw planet (<https://www.jigsawplanet.com/?lang=ru>) - безкоштовний онлайн-ресурс для створення власних пазлів або збирання пазлів-головоломок, зроблених іншими користувачами. Ключові переваги Jigsaw planet: велика бібліотека різноманітних пазлів різного ступеня складності; налаштування рівнів складності відповідно до кількості пазлів та необхідності обертання фрагментів зображення; можливість створення власних пазлів із будь-якого зображення (можна обрати кількість пазлів від 1 до 300, форми пазлів та необхідність їх обертання); є можливість надіслати пазл-головоломку в соціальні мережі.

Генератор головоломки «Знайди слово». Філворд – це різновид головоломки. Він має вигляд сітки, заповненої літерами. Щоб розгадати філворд, треба знайти і закреслити або обвести всі слова, які пропонуються у завданні. Генератор дає можливість створити авторський філворд, наповнюючи сітку будь-якими словами, або словами на задану тему. Завдання спрямоване на збагачення словникового запасу, закріплення знань про написання окремих слів, покращення техніки читання. Створені за допомогою даного генератора філворди, розвиватимуть увагу, а також інтерес до читання.

Генератор завдань «Анаграма» - це прийом переставляння окремих букв чи складів у слові, внаслідок чого утворюються нові слова з іншим значенням. За допомогою даного генератора можна створювати анаграми зі слів будь-якої складності.

Генератор ребусів – надає можливість для швидкого створення дидактичного матеріалу. А саме створення загадки, у якій слова або фрази, що



розгадуються, зображено у вигляді комбінації зображень, фігур, композицій з букв.

Безперечно, перерахований перелік освітніх онлайн-сервісів не є вичерпним. З'являються нові ресурси, збільшуються бібліотеки вже готових завдань. Тобто на сьогодні є достатньо можливостей, щоб полегшити працю викладача та створити цікавий контент для студентів.

Під час викладання курсу «Історія психології» нами було розроблено декілька квестів. Наведемо приклад елементів квесту на тему «Подорож у підсвідомість: шлях Зігмунда Фрейда». Метою квесту було визначено систематизацію та узагальнення знань з історії психоаналізу, розвиток критичного мислення, виховання навичок командної роботи. Підготовка до квесту включала розробку сценарію, завдань; підбір відповідного реквізиту; облаштування чек-пойнтів, у яких проводились етапи квесту; поділ на команди, роз'яснення гравцям правил квесту. Квест проводився в межах практичного заняття. Наведемо приклади завдань, які отримували команди на чек-пойнтах. Завдання 1. «Біографія Зігмунда Фрейда». Учасникам потрібно скласти хронологію найважливіших подій із життя Фрейда. Пропонуються картки з описом подій (наприклад, «Фрейд відкриває свою першу приватну практику», «Вихід книги "Тлумачення сновидінь"», «Еміграція до Лондона» тощо) та роками. Учасники мають співвіднести події з відповідними роками і правильно розташувати картки по датах. Правильний порядок подій відкриває підказку до наступного завдання. Завдання 2. «Творча спадщина З.Фрейда». Студенти отримували ребуси, в яких зашифровані назви праць З. Фрейда. Завдання 3. «Тлумачення сновидінь». Учасникам пропонується проаналізувати кілька сновидінь, використовуючи методи Зігмунда Фрейда. На столі перед ними лежать описи трьох сновидінь, кожне з яких містить у собі певні символи та підказки, та щоденник З. Фрейда. Їхнє завдання — розшифрувати ці сни, знайти ключові символи та зрозуміти, що вони означають в контексті психоаналізу.

Також квести створювали студенти в межах самостійної роботи. На початку вивчення курсу «Історія психології» студентам було запропоновано створити сценарій квесту та провести його зі своїми одногрупниками. Критерії оцінювання були оголошені студентам разом з інструктажем щодо створення квесту. За критеріями оцінювались науковість квесту, якість пропонованих завдань, організація та проведення квесту. Студенти об'єднувались за бажанням у команди по 4-6 осіб, обирали тематику квесту в межах програми дисципліни, створювали сценарій квесту, матеріали до нього та апробувати його у групі. Серед розроблених квестів: «Генетична психологія Ж. Піаже», «Гуманістична психологія», «Економічної психології у ХХ ст.», «Аналітична психологія К. Юнга».



За відгуками студентів ми дізнались, що робота над сценаріями квесту дала можливість виявити міждисциплінарні зв'язки між історією психології та іншими психологічними дисциплінами, деталізувати знання щодо еволюції економіко-психологічних ідей в історії розвитку людства; поглибити знання про роль особистості, індивідуальності (індивідуального шляху вченого) в становленні психологічної науки та з'ясувати залежність виникнення і розвитку психологічних знань від соціальних, культурних, ідеологічних впливів на наукову творчість.

Під час викладання курсу «Історія держави і права» студентам пропонувався квест на тему «Історія розвитку держави і права у Київській Русі». За сценарієм гравцям доручалося зібрати всі частини документа «Руська Правда», який врегулює закони держави. В ході квесту студенти виконували низку завдань. Завдання 1. «Пошук артефактів». Студентам необхідно відшукати предмети, які символізують владу та правосуддя (меч, щит, знаки влади). Завдання 2. «Ярослав - тесть Європи». Студентам необхідно довести, що дипломатична діяльність князя опиралась на династичні родинні зв'язки та шлюби. Необхідно підібрати картку з країною та картку з іменем дітей та близьких родичів Ярослава Мудрого, які вступили в шлюб з першими особами (правителями) інших країн. Завдання 3. «Загадка боярина». Учасники повинні були знайти старовинні пергаменти, зашифровані у вигляді пазлів. Кожен з них містив частину закону, який потрібно скласти до купи. Щоб отримати доступ до документів, вони повинні розгадати загадку боярина. Він ставив їм питання про розвиток держави та роль бояр у суспільстві Київської Русі.

Розробка та апробація квестів під час викладання історичних дисциплін показала, що дана технологія цілком може використовуватися у вищих навчальних закладах як в межах аудиторних занять, так і як форма самостійної роботи. Вона відповідає потребам сучасних студентів.

Висновки.

Отже, освітній квест – один із способів стимулювання інтересу до пізнавальної діяльності. Квест-технології є ефективним методом навчання, який сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості студентів і викладачів, розвитку загальних та предметних компетенцій, в тому числі, дисциплін «Історія психології» та «Історія держави і права». Застосування квестів, як педагогічної технології, дозволяє забезпечити особистісну активність студентів під час аудиторної та самостійної роботи та значно підвищити їх мотивацію до навчання. Подальшими перспективами дослідження може стати розробка нових сценаріїв квестів.



Література:

1. Борисенко, Н. А. Вебквест як сучасна освітня технологія на уроках технологій [Електронний ресурс] // *Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка*. 2024. Вип. 1 (54). С. 186-192. URL: <https://drive.google.com/file/d/1lzhQyYd6VYSwByyI0HULjMMJCDZVGQJz/view> (дата звернення 14.08.2024).
2. Сокол І. М. Класифікація квестів. // *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. Запоріжжя : КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369 – 375 URL: <http://www.pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2014/36/55.pdf> (дата звернення 14.08.2024).
3. Сосой Г. С., Веневцева Є. В. ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ІННОВАЦІЙНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ВНЗ// *Innovative development of science, technology and education. Proceedings of the 6th International scientific and practical conference. Perfect Publishing. Vancouver, Canada. 2024. Pp. 311-317. URL: https://sci-conf.com.ua/vi-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-innovative-development-of-science-technology-and-education-14-16-03-2024-vankuver-kanadaarhiv/*. (дата звернення 14.08.2024).
4. Ставнича, Н., С. Нагорняк *Методологія впровадження симуляційних ігор під час вивчення дисципліни «Громадянська освіта»* // *Педагогіка безпеки*. 2022. Т. 7, № 1-2. С. 65-70.
5. Тимченко О. В. МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ СТВОРЕННЯ І РЕАЛІЗАЦІЇ ВЕБ-КВЕСТІВ // *НАУКОВИЙ ЧАСОПИС НАЦІОНАЛЬНОГО ПЕДАГОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ М. П. ДРАГОМАНОВА*. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Збірник наукових праць. – Випуск 82. – Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2021. 172-176.
6. ТРОФІМУК-КИРИЛОВА, Т., КАРПЮК, А., & ЧИБИРАК, С. (2022). ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ (З ДОСВІДУ ВОЛИНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ). // *ГУМАНІТАРНІ СТУДІЇ : ІСТОРІЯ ТА ПЕДАГОГІКА*, (1), 140–154. вилучено із <http://gsip.wunu.edu.ua/index.php/gsipua/article/view/103>
7. Швирка В. М. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. // *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. 2019. No 6 (329). Ч. II. С. 135–141 URL: <https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/4686/Shvyrka.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення 14.08.2024).

References:

1. Borysenko, N. A. (2024) Vebkvest yak suchasna osvutnya tekhnolohiya na urokakh tekhnolohiy [Webquest as a modern educational technology in technology lessons]. *Visnyk Hlukhivs'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni Oleksandra Dovzhenka - Bulletin of the Glukhiv National Pedagogical University named after Oleksandr Dovzhenko*, 1 (54), 186-192. Retrieved from: <https://drive.google.com/file/d/1lzhQyYd6VYSwByyI0HULjMMJCDZVGQJz/view> (data zvernennya 14.08.2024). [in Ukrainian].
2. Sokol, I. M. (2014) Klyasyfikatsiya kvestiv [Classification of quests]. *Pedahohika formuvannya tvorchoyi osobystosti u vyshchiy i zahal'noosvitniy shkolakh. Zaporizhzhya - Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*, 36 (89), 369 – 375 Retrieved from: <http://www.pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2014/36/55.pdf> [in Ukrainian].
3. Sosoy, H. S., & Vyeneytseva, E. V. (2024) VYKORYSTANNYA KVEST-TEKHNOLOHII YAK INNOVATSIYNOHO METODU NAVCHANNYA INOZEMNYKH MOV U VNZ [USE OF QUEST TECHNOLOGIES AS AN INNOVATIVE METHOD OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES IN UNIVERSITY] // *Innovative development of science, technology and education. Proceedings of the 6th International scientific and practical conference. Perfect Publishing. Vancouver, Canada. 311-317. Retrieved from: https://sci-conf.com.ua/vi-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-innovative-development-of-science-technology-and-education-14-16-03-2024-vankuver-kanadaarhiv/* [in Canada].



4. Stavnycha, N., & Nahornyak, S. (2022) Metodolohiya vprovadzhennya symulyatsiynykh ihor pid chas vyvchennya dystsypliny «Hromadyans'ka osvita» [Methodology of implementation of simulation games during the study of the discipline "Civic Education"]. *Pedahohika bezpeky - Security pedagogy*, 7, 1-2, 65-70. [in Ukrainian].

5. Tymchenko, O. V. (2021) METODYCHNI ASPEKTY STVORENNYA I REALIZATSIYI VEB-KVESTIV [METHODOLOGICAL ASPECTS OF CREATION AND IMPLEMENTATION OF WEB QUESTS]. *NAUKOVYY CHASOPYS NATSIONAL'NOHO PEDAHOHICHNOHO UNIVERSYTETU IMENI M. P. DRAHOMANOVA*. Seriya 5. Pedahohichni nauky: realiyi ta perspektyvy. Zbirnyk naukovykh prats' - THE SCIENTIFIC JOURNAL OF THE NATIONAL PEDAGOGICAL UNIVERSITY NAMED BY M. P. DRAGHOMANOV. Series 5. Pedagogical sciences: realities and prospects. Collection of scientific works, 82, 172-176. [in Ukrainian].

6. TROFIMUK-KYRYLOVA, T., KARPYUK, A., & CHYBYRAK, S. (2022). ZASTOSUVANNYA KVEST-TEKHOLOHIY U PIDHOTOVTSI ZDOBUVACHIV VYSHCHOYI OSVITY (Z DOSVIDU VOLYNS'KOHO NATSIONAL'NOHO UNIVERSYTETU IMENI LESI UKRAYINKY). [APPLICATION OF QUEST TECHNOLOGIES IN THE TRAINING OF HIGHER EDUCATION ATTENDERS (FROM THE EXPERIENCE OF LESIA UKRAINKA NATIONAL UNIVERSITY OF VOLYN)]. *HUMANITARNI STUDIYI: ISTORIYA TA PEDAHOHIKA-HUMANITARIAN STUDIES: HISTORY AND PEDAGOGY*, 1, 140–154. Retrieved from: <http://gsip.wunu.edu.ua/index.php/gsipua/article/view/103> [in Ukrainian].

7. Shvyrka, V. M. (2019) Kvest yak suchasna tekhnolohiya navchannya u vyshchiiy shkoli. [Quest as a modern learning technology in higher education]. *Visnyk Luhans'koho natsional'noho universytetu imeni Tarasa Shevchenka - Bulletin of Taras Shevchenko Luhansk National University*, 6 (329), II, 135–141. Retrieved from: <https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/4686/Shvyrka.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [in Ukrainian].