



УДК 378.147

DOI 10.32782/NPU-VOU.2023.4(91).05

## ОСВІТНІ КВЕСТИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУ- ВАННЯ ПРОФЕ- СІЙНОЇ МОТИВА- ЦІЇ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

### Тетяна АГЕЄНКО

старший викладач кафедри  
культурологічних дисциплін  
та образотворчого мистецтва,  
Комунальний заклад

«Харківська гуманітарно-педагогічна академія»  
Харківської обласної ради  
<https://orcid.org/0000-0003-1867-6175>

© Агеєнко Т., Корсікова К., Нікуленко С., 2023

### Катерина КОРСІКОВА

кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент, викладач кафедри педагогіки,  
психології,  
початкової освіти та освітнього  
менеджменту,  
Комунальний заклад

«Харківська гуманітарно-педагогічна академія»  
Харківської обласної ради  
<https://orcid.org/0000-0002-9690-8405>

### Світлана НІКУЛЕНКО

кандидат мистецтвознавства, доцент,  
завідувач кафедри культурологічних  
дисциплін та образотворчого мистецтва,  
Комунальний заклад

«Харківська гуманітарно-педагогічна академія»  
Харківської обласної ради  
<https://orcid.org/0000-0003-2899-4812>

**Ключові слова:** освітній квест, ігрові технології, креативність, здобувачі вищої освіти, мотив, мотивація.

У статті представлена актуальна проблема сучасної освіти, що полягає в побудові такого освіт-

нього процесу, який міг би збуджувати професійну мотивацію майбутніх педагогів. Незважаючи на велике розмаїття підходів, більшість учених підкреслюють комплексність і багатоелементність поняття «мотивація». Вирішення проблеми формування професійної мотивації вбачається у використанні активних методів навчання, зокрема квест-технологій.

Метою дослідження є перевірка дидактичних можливостей освітніх квестів як засобу формування професійної мотивації майбутніх педагогів. У дослідженні представлено варіативний підхід до організації квестів для майбутніх фахівців педагогічного напрямку й особливості конструювання даної технології як ланцюжка творчих завдань, що слідує один за одним.

Експериментальне дослідження було спрямоване на впровадження

*освітніх квестів під час викладання професійно орієнтованих дисциплін і у процесі позааудиторної*

*роботи, а також діагностику рівня професійної мотивації майбутніх педагогів.*

У сучасному світі, де глобалізація та соціальні зміни активно визначають напрям розвитку, висуваються високі вимоги до професійних компетентностей майбутніх педагогів. Це особливо важливо в умовах трансформацій та інтеграцій, коли роль освіти стає ключовою у формуванні успішного майбутнього для учнів. Зміни в освітній системі, нові підходи до навчання, а також ухвалення Концепції «Нова українська школа» вимагають від нас революційних змін у підготовці майбутніх педагогів.

Стратегічною метою в сучасній педагогічній освіті є підготовка фахівців, які володіють компетентністю, конкурентоспроможністю та творчим підходом, проявляють сформовану мотивацію до професійної діяльності. Ця мотивація розглядається як ключовий чинник для самовизначення, становлення та професіоналізації особистості. Отже, набувають актуальності наукові дослідження, спрямовані на знаходження ефективних методів, форм, прийомів і засобів формування мотивації до професійної діяльності в майбутніх педагогів.

На думку досвідчених педагогів і науковців (І. Буракова, О. Бухтєєва, А. Вербицький, Т. Гребенюк, Д. Грищенко, Р. Гуревич, В. Гурова, С. Денисова, Л. Дідух, Н. Іванова, С. Каверін, М. Кадемія, Л. Кандибович, Л. Карпова, О. Кравець, А. Маркова, А. Поляков, М. Сметанський, В. Шахов), це завдання можна вирішити запровадженням в освітній процес підготовки здобувачів вищої освіти квест-технологій.

У вітчизняних закладах загальної середньої освіти та позашкільних закладах освітні квести широко впроваджуються з метою не лише поглиблення, а й творчого використання знань, що виходять за межі

шкільної діяльності. Беззаперечно, освітні квести відіграють важливу роль у формуванні мотивації здобувачів освіти до навчання, варто прагнути ще активніше застосовувати їх як навчальну технологію.

Водночас, хоча квест-технології набули широкого використання в ЗЗСО для навчання учнів у шкільній і позашкільній діяльності, у вищих навчальних закладах ця технологія ще не отримала належного визнання та використання в методичному аспекті для підготовки майбутніх педагогів.

Метою дослідження є вивчення доцільності використання освітніх квестів як засобу формування професійної мотивації здобувачів вищої освіти.

Аналіз науково-педагогічної літератури підтверджує різноманітність підходів до тлумачення поняття «мотивація до професійної діяльності». Різні концепції визначають це явище як складний процес формування мотивів, що залежить від інтелектуальних та індивідуально-психологічних особливостей, а також впливу різних чинників, які можуть бути як зовнішні, так і внутрішні, позитивні та негативні. Ці чинники активізують, регулюють і спрямовують поведінку на виконання професійних завдань із високим ступенем свідомості та якості.

Представники інших підходів [2; 3] термін «мотивація до професійної діяльності» розглядають як інтеграцію спонукань, пов'язаних із навчальною та професійною сферами, на основі взаємодії пізнавальних і професійних мотивів. Це створює умови для стійкого розвитку внутрішньої потреби в особистісному рості та здатності до актуалізації внутрішнього потенціалу через усвідомлений вибір індивідуальної професійно-особистісної стратегії й освітнього шляху.

Незважаючи на велику розмаїтість підходів, більшість учених підкреслюють комплексність і багатoelementність цього явища, яке охоплює стійкі мотиви та прагнення, що визначають напрям динамічного процесу зростання внутрішньої потреби в особистісному розвитку. Результатом цього процесу є високий рівень сформованості професійної компетентності майбутніх фахівців.

Мотивація до здійснення професійної діяльності стає визначальним чинником, що активує студентів до інтенсивного засвоєння знань, освоєння вмінь і навичок, а також формування свідомого ставлення до обраної професійної діяльності.

На нашу думку, використання технології освітнього квесту являє собою ефективний інструмент для формування мотивації майбутніх педагогів до професійної діяльності. Ця технологія не лише сприяє успішному засвоєнню знань у сфері фахових дисциплін, але й інтенсифікує професійну підготовку майбутніх фахівців. Використання квесту активізує їхню пізнавальну діяльність, розширює можливості для проведення наукових досліджень і здійснення відкриттів, а також робить процес навчання виразним, захопливим і результативним.

Появу освітнього квесту співвідносять з ім'ям Берні Доджа, ученого з університету в Сан-Дієго, коли той мріяв використовувати інтернет як інструмент для освіти. Він убачав можливість для студентів вивчати ідеї в інтернеті та застосовувати отримані знання для розв'язання завдань і узагальнення інформації. Квест, за визначенням дослідників, являє собою «дослідницьку діяльність, у якій частина чи вся інформація, з якою взаємодіють учні, знаходиться в інтернеті» [7].

Сучасне тлумачення терміна «квест» у педагогічній сфері охоплює різні аспекти. «Квест», що походить від англійського слова “Quest”, означає пошук, об'єкт пошуків, пригодницький пошук. У педагогіці це поняття визначає тривалий і

цілеспрямований пошук, часто пов'язаний із завданнями або іграми. Також воно застосовується для опису одного з типів комп'ютерних ігор [1].

Квест – це інноваційна графічна технологія, яка спрямована на розвиток навичок пошуку, аналізу та систематизації інформації, а також вирішення поставлених завдань. Здебільшого учасники проходять заданий маршрут або виконують елементи спільного сюжету.

Освітній квест – це педагогічна технологія, яка включає в себе завдання з елементами рольової гри. Для їх виконання необхідні різні ресурси, зокрема і ресурси інтернету. Такий підхід дозволяє поєднати навчання та розваги, створити стимулююче середовище для учнів.

У зв'язку з новими викликами, які постали перед Україною, особливо актуальною є технологія квесту за допомогою мережі «Інтернет». Вебквест (англ. “webquest”) – спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої здобувачі освіти здійснюють пошук інформації в мережі «Інтернет» за вказаними адресами. Основною відмінністю є те, що більшість або вся інформація, з якою працюють здобувачі освіти, надходить з інтернету [8].

Отже, квест, незважаючи на те, чи він організований безпосередньо в кабінеті, чи в мережі «Інтернет», можна розуміти як гру-пригоду, яка побудована за обраним сюжетом, із заздалегідь підготовленими завданнями, звершується досягненням ігрової мети [4].

У нашому науковому дослідженні терміном «квест» називається дидактична структура, що спрямована на оптимізацію пошукової діяльності здобувачів освіти. У межах цієї структури викладач удосконалює навички учнів у пошуку й обробці інформації, визначає параметри цієї діяльності та встановлює обмеження за часом. Цей підхід передбачає зміну ролі викладача із джерела знань на організатора умов для самостійного вивчення матеріалу.

У контексті такої діяльності викладач уже не виступає як єдиний постачальник знань, але створює умови, що сприяють самостійному пошуку й опрацюванню інформації здобувачами освіти. Це перетворює здобувачів освіти на активних суб'єктів освітнього процесу, підвищує не лише їхню мотивацію до навчання, але й відповідальність за результати своєї діяльності та їх ефективну презентацію. Такий підхід акцентує увагу на розвитку критичного мислення та самостійності здобувачів освіти, робить навчання більш ефективним і цікавим.

Берні Додж визначив ключові етапи технологічної структури ідеального квесту, що складається із шести модулів: вступу, завдання, ресурсів, процесу, оцінювання та висновку. Викладач починає з уведення теми (вступ), розкриває деталі діяльності, яку мають здійснити здобувачі освіти (завдання). Подальші етапи передбачають надання вебпосилань для перевірки точності та надійності інформації (ресурси), а також перелік кроків для успішного виконання завдань (процес).

На початку роботи викладач оголошує критерії оцінювання виконаних завдань (оцінка). Після завершення всіх етапів кожен здобувач освіти проходить оцінювання й отримує результат (висновок). Така структура квесту визначає чіткий порядок дій, що сприяє ефективному проведенню й оцінюванню освітнього процесу [5; 6].

Під час розгляду квестів важливо визначити їхні переваги, які сприяють багатогранному й ефективному навчанню. По-перше, ці педагогічні інструменти активно сприяють розвитку співпраці серед здобувачів освіти. Зазвичай квести виконуються в невеликих групах, що стимулює учасників ділити обов'язки та спільно вирішувати завдання.

По-друге, квести вирізняються своєю різноманітністю та захопливим дійством. Цей інструмент може бути застосований для вивчення нового матеріалу, підсумкового оцінювання або проведення пошуко-

вої діяльності. Завдяки цьому здобувачі освіти розвивають самостійність і мотивацію до власної праці, що збільшує їхню зацікавленість у вивченні предмета.

По-третє, квести можуть бути легко адаптовані та диференційовані для різних груп здобувачів освіти, згідно з їхнім віком, рівнем знань та індивідуальними особливостями. Це робить їх універсальним інструментом для різних навчальних сценаріїв.

Розглянемо різноманітні підходи до створення освітніх квестів для майбутніх педагогів. З огляду на важливість розвитку їхньої здатності до впровадження новаторських освітньо-виховних технологій та інноваційних методів у навчальній і виховній роботі, спрямованих на розвиток загальнолюдських цінностей у дітей, підлітків і молоді, ми розглядаємо квест як послідовність творчих завдань, які взаємодіють одне з одним.

Підготовка до квесту передбачає такі етапи:

1. Сюжетна лінія: творення композиційного оформлення, із пригодами та загадковими аспектами квесту. Важливо врахувати атмосферу приміщення, розробити відповідні роздаткові матеріали й атрибути.

2. Правила проходження: установлення чітких правил є критично важливим етапом. Правила можуть бути викладатися усно або на письмі.

3. Маршрут квесту: організатор визначає оптимальний маршрут, що може бути представлений у формі маршрутного листа, карти або вказівок.

4. Система оцінювання: заздалегідь визначається система оцінювання, яка містить оцінки для окремих завдань або загальний результат квесту.

5. Завдання та підказки: завдання повинні гармоніювати з тематикою квесту, а їхня кількість має відповідати кількості учасників у команді. Підказки можуть використовуватися за бажанням організатора.

6. Приз: варто ретельно продумати результати квесту, як-от призові місця, загальна оцінка, солодкі подарунки тощо.

Сюжети квестів для майбутніх педагогів можуть бути надзвичайно захопливими та різноманітними, зокрема:

1. Пошук та відкриття: знайти художні матеріали, картини, скульптури, визначити авторство тощо.

2. Мандрівка культурними епохами: мандрування музеями світу, вивчення культурно-історичних епох і напрямів мистецтва. Мандрівка може бути як віртуальною, так і реальною.

3. Врятувати творчість: проникнення в замкнену кімнату, де потрібно знайти художнє приладдя, картини чи діячів художнього мистецтва для доступу до творчої кімнати.

4. Рятувальна місія: врятування реального чи вигаданого персонажа, художника, навіть персонажа з картини чи скульптури.

5. Гра з іменами: відгадати ім'я персонажа з культурно-естетичного напрямку, як-от художник, скульптор, персонаж картини.

6. Розгадування головоломок: складання пазлів або відгадування зашифрованих слів. Організатор квесту ховає частини пазла, які команда збирає під час проходження всіх етапів та складає розгадку, роблячи кожну ланку важливим етапом.

З метою перевірки дидактичних можливостей освітніх квестів було проведено педагогічний експеримент. Об'єктом дослідження стали 30 здобувачів освіти спеціальності 034 Культурологія та 013 Початкова освіта. На першому етапі було виявлено початковий рівень професійної мотивації майбутніх педагогів. Для цього було використано адаптоване анкетування навчальних мотивів М. Матюхіної, у результаті якого нами було визначено інтенсивність кожного мотиву та загальна професійна мотивація особистості. Анкетування було створено за допомогою Google-форми, що дозволило забезпечити

анонімність і автоматизовано зібрати й узагальнити дані.

Результати анкетування показали, що в більшості здобувачів освіти переважають мотиви уникнення неприємностей у навчанні. Такі результати показали, що майбутні педагоги не досить вмотивовані змістом і процесом навчання.

Другий етап експерименту був спрямований на використання освітніх квестів під час викладання професійно орієнтованих дисциплін і у процесі позааудиторної роботи. Ефективність формувального впливу квестів забезпечувалася використанням таких методів, як заохочення, змагання, гейміфікація, рефлексія. Також студенти створювали власні освітні квести для учнів початкової, середньої та старшої школи, упроваджували їх під час педагогічної практики.

На фінальному етапі експерименту було здійснено повторну діагностику рівня професійної мотивації майбутніх педагогів за допомогою адаптованого анкетування навчальних мотивів М. Матюхіної. Результати повторного анкетування показали, що у здобувачів освіти почали переважати зацікавленість змістом навчальної діяльності та процесом навчання, самовидячності та процесом навчання, самовизначення та самовдосконалення. Зазначимо, що здобувачі освіти із захопленням розробляли власні квести, творчо підходили до завдань, проявляли ініціативу, наполегливість, висловлювали думки, що квести є одним із найцікавіших способів організації освіти для молоді будь-якого віку. Порівняльні дані першого та фінального етапів експерименту представлено в таблиці 1.

Отже, результати дослідження підтвердили доцільність і дидактичний потенціал квест-технологій у підготовці майбутніх педагогів. Квест як одна з форм гейміфікації стимулює мотивацію здобувачів вищої освіти, сприяє не лише зацікавленню змістом професійної діяльності, а й заохочує до розвитку спостережливості, пам'яті, кмітливо-

Порівняння мотивів професійної діяльності здобувачів вищої освіти на різних етапах експерименту

Мотиви професійної діяльності	Перший етап експерименту (кількість осіб)	Фінальний етап експерименту (кількість осіб)	Різниця
Мотив самовизначення та самовдосконалення	4	7	+3
Мотивація престижності	2	2	0
Мотив уникнення неприємностей у навчанні	14	2	-12
Мотивація змістом навчальної діяльності	4	10	+6
Мотивація процесом навчання	6	9	+3

сті, тобто властивостей, необхідних для формування різнобічно розвинутої особисті. Тому освітні квести заслуговують

на широке впровадження під час підготовки до професійної діяльності майбутніх педагогів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. **Большакова, І., Пристінська, М., & Ареф'єва, В.** (2016). Квести в початковій школі : посібник. Київ: Перше вересня. 132 с.
2. **Іванова, Н.** (2016). Мотивація фахівця до професійної діяльності: поняття, зміст та функції. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Військово-спеціальні науки*. Вип. 1. С. 21–24.
3. **Павлова, О.** (2015). Теоретичні основи професійної мотивації до педагогічної діяльності. *Наукові записки кафедри педагогіки*. Вип. 38. С. 196–204.
4. **Сокол, І.** (2014). Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. Вип. 36 (89). С. 369–375.
5. **Сокол, І.** (2016). Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Класичний приват. ун-т. Запоріжжя. 284 с.
6. **Швирка, В.** (2019). Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Педагогічні науки*. № 6 (329), Ч. 2. С. 135–141.

## REFERENCES

1. **Bolshakova, I., Prystinska, M., & Aref'eva, V.** (2016). *Kvesty v pochatkoviy shkoli [Quests in elementary school]*. Kyiv: Pershe veresnya [in Ukrainian].
2. **Ivanova, N. G.** (2016). *Motyvyatsiya fakhivtsya do profesiyynoy diyal'nosti: ponyattya, zmist ta funktsiyi [Motivation of a specialist for professional activity: concept, content and functions]*. *Bulletin of Taras Shevchenko Kyiv National University. Military special sciences*. Vol. 1. 21–24 [in Ukrainian].
3. **Pavlova, O.** (2015). *Teoretychni osnovy profesiyynoy motyvatsiyi do pedahohichnoy diyal nosti [Theoretical foundations of professional motivation for pedagogical activity]*. *Scientific notes of the department of pedagogy*. Vol. 38. 196–204 [in Ukrainian].
4. **Sokol, I. M.** (2014). *Klasyfikatsiya kvestiv [Classification of quests]*. *Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*. Vol. 36 (89). 369–375 [in Ukrainian].
5. **Sokol, I. M.** (2016). *Pidhotovka vchyteliv do vykorystannya kvest-tekhnohohiyi v systemi pislyadyplomnoy osvity [Preparation of teachers for the use of quest technology in the system of postgraduate education]*. *Candidate's thesis*. Zaporizhzhia: Classical private university [in Ukrainian].
6. **Shvyrka, V.M.** (2019). *Kvest yak suchasna tekhnolohiya navchannya u vyshchiy shkoli [Quest as a modern learning technology in higher education]*. *Bulletin of Taras Shevchenko Luhansk National University: Pedagogical Sciences*. № 6 (329), Part 2. 135–141 [in Ukrainian].

7. **Dodge, B.** (1995). Some Thoughts About WebQuests. URL: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) (дата звернення: 12.11.2023).

8. **Radetskaya, I., Rudenko, I., Nikolayuk, A., & Busoedov, A.** (2020). Educational Quest as an Innovative form of Professional Self-Determination of the Youth. *International Journal of Applied Exercise Physiology*. Pp. 186–197.

**Tetyana AGEYENKO, Kateryna KORSIKOVA, Svitlana NIKULENKO**  
**EDUCATIONAL QUESTS AS A MEANS OF FORMING THE PROFESSIONAL  
MOTIVATION OF FUTURE TEACHERS**

*The article presents an actual problem of modern education, which consists in building such an educational process that could stimulate the professional motivation of future teachers. Despite the wide variety of approaches, most scientists emphasize the complexity and multi-element nature of such a concept as “motivation”. The solution to the problem of formation of professional motivation can be seen in the use of active learning methods, in particular, quest technologies.*

*The purpose of the research is to check the didactic possibilities of educational quests as a means of forming the professional motivation of future teachers. The research presents a variable approach to the organization of quests for future specialists in the pedagogical field and features of the construction of this technology as a chain of creative tasks that follow one another. The experimental research was aimed at the implementation of educational quests during the teaching of professionally oriented disciplines and in the process of extracurricular work, as well as the diagnosis of the level of professional motivation of future teachers.*

**Key words:** educational quest, game technologies, creativity, students of higher education, motive, motivation.