

УДК 378.147

КВЕСТ ЯК ПРОЕКТНА ІНТЕРАКТИВНА ФОРМА РОБОТИ ПРИ ПІДГОТОВЦІ СТУДЕНТІВ ТУРИСТИЧНОЇ ГАЛУЗІ

Гаврилова О.В.

Відокремлений підрозділ «Миколаївська філія
Київського національного університету культури і мистецтв»

У статті проаналізовано особливості квестів як практики особистісно-зорієнтованого навчання і проектної форми роботи при підготовці студентів туристичної галузі. З'ясовано класифікацію квестів. Приділено увагу особливим формам квестів, що виникли внаслідок розвитку інформаційних технологій, як-от геокешинг, джипкешинг, квести з геотегуванням, веб-квести. Розглянуто етапи підготовки проекту квесту. Досліджено можливості інтерактивної екскурсії як частини квесту.

Ключові слова: самостійна робота студентів, проектні технології, інновації, інтерактивної форми роботи, квест.

Постановка проблеми. Підготовка конкурентоздатних фахівців – провідне завдання сучасного ВНЗ, що обумовлено новими умовами ринку і вимогами Болонської системи.

У часи економічної кризи актуальними стає пошук нових шляхів у боротьбі за клієнта, на перший план виходить орієнтування на його потреби та інтереси. Це сприяє пошуку і застосуванню інноваційних підходів, які будуть мати попит на ринку.

Сьогоднішній клієнт ринку екскурсійних послуг не вимагає енциклопедичної інформації про той чи інший об'єкт, адже в час розвинених інформаційних технологій зникає така потреба, клієнт сплачує гроші не лише за інформацію, яку він може отримати в Інтернеті, а і за враження, які він може здобути через взаємодію з іншими учасниками, за відчуття себе частиною дійства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проектні технології у навчальному процесі досліджували такі зарубіжні автори: Д. Дьюї, У. Кілпатрик, Е. Коллінгс. У 20-х роках ХХ ст. «метод проектів» привернув увагу радянських педагогів. Його прихильниками були С. Шацький, Г. Ващенко, В. Шульгін, М. Крупеніна, Б. Ігнат'єв [5, с. 488]. Серед сучасних науковців проектним технологіям приділяли увагу Л. Козак, О. Пометун, О. Пехота, В.Д. Симоненко та ін.

Метод проектів як один з ефективних, але мало використовуваних у сучасному інноваційному освітньому середовищі ВНЗ аналізували у своїх дослідженнях Л. Савченко, Г. Кравченко, М. Шевченко та ін.

Інновації ми розглядаємо (за Л. Ващенко) як систему, утворену з таких складників: власне ідеї та їх практична реалізація [5, с. 338–340]. Серед інноваційних особливе місце займають інтерактивні методи роботи, як спосіб налагодження взаємодії між учасниками, що сприяє активному включенню у процес, емоційному підкріпленню, що є важливим фактором сприймання інформації.

Інтерактивні методи навчання досліджували Р. Балан, Л. Величченко, Т. Дуткевич,

І. Підласий, С. Кашлев, О. Комар, М. Кларін, В. Мельник, О. Пометун, Л. Пироженко, Л. Щербина та інші. Важливість інтерактивних методів роботи у туристичній сфері, зокрема у екскурсійній діяльності підкреслювали І. Дашевська, Б. Ємельянов, М. Поколюдна, І. Чагайда, С. Грибанова, В. Бабарицька, А. Короткова, О. Малиновська, О. Томкович та ін.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. У психолого-педагогічній літературі недостатньо досліджені можливості квесту як проектної інтерактивної форми роботи при підготовці студентів туристичної галузі.

Мета статті: дослідити особливості квесту як проектної інтерактивної форми роботи при підготовці студентів туристичної галузі.

Формулювання завдань статті: визначити сутність та можливості квесту як проектної інтерактивної форми роботи при підготовці студентів туристичної галузі.

Виклад основного матеріалу дослідження. У доповіді міжнародної комісії з освіти, що була представлена у ЮНЕСКО зазначалось, що «...усе частіше підприємцям потрібна не кваліфікація, яка, з їхньої точки зору, занадто часто асоціюється з умінням здійснювати ті чи інші операції матеріального характеру, а компетентність, яка розглядається як свого роду сукупність навичок, властивих кожному індивіду, в якого поєднуються кваліфікація в глибокому сенсі цього слова, ... соціальна поведінка, здатність працювати в групі, ініціативність, готовність до ризику» [3].

У 2016 році на Всесвітньому економічному форумі у Давосі були встановлені критерії, які будуть важливі для успішного фахівця у 2020 році: комплексне вирішення проблем, критичність мислення, креативність, управління людьми, координація дій з іншими, емоційний інтелект, формування суджень та прийняття рішень, сервіс-орієнтація, взаємодія, ведення переговорів, когнітивна гнучкість [1].

У зв'язку з набуттям чинності Закону України «Про вищу освіту» втратили чинність Положення «Про організацію навчального про-

цесу у вищих навчальних закладах», «Положення про організацію навчального процесу в кредитно-модульній системі, зменшилось аудиторне навчальне навантаження на студентів – кількість годин у одному кредиті змінена з 36 до 30 годин. Відповідно, для збереження якості навчального процесу більше годин відводиться для самостійної роботи студентів, що вимагає від викладачів використання відповідних форм і методів її організації. Саме тому ВНЗ поступово переходять від передачі інформації до керування навчальним процесом, формування у студентів навичок самостійної творчої роботи.

Самостійна робота студентів – планована індивідуальна або колективна робота студентів, що виконується за завданням і при методичному керівництві викладача, але без його безпосередньої участі [5, с. 804].

У ст. 50. Закону України «Про вищу освіту» зазначається, що «Освітній процес у вищих навчальних закладах здійснюється за такими формами: 1) навчальні заняття; 2) самостійна робота; 3) практична підготовка; 4) контрольні заходи» [6].

Формування у студентів навичок самостійної роботи належить до першочергових завдань ВНЗ. Адже під час виконання самостійної роботи формується основні професійні якості: спрямованість до творчої праці, критичність мислення, вміння швидко опрацювати великі обсяги інформації тощо. Враховуючи сучасну економічну ситуацію, необхідність студентів працювати ще під час навчання, а також збільшення обсягу самостійної роботи, нагальною для студентів стає потреба у плануванні вільного часу, формування самоконтролю досягнення результату.

З переходом до Болонської системи акцентується увага на компетентісному підході до освіти, змінюється вектор в напрямі компетентісної парадигми організації навчального процесу: від парадигми викладання (передачі інформації) до парадигми навчання (передачі компетентних знань як потенціалу дії). Актуальними залишаються позиції зарубіжних і вітчизняних педагогів стосовно мети парадигми навчання, що залежить не лише від покращання якості викладання («teaching»), а в постійному покращенні якості навчання («learning»), що в результаті визначає продуктивність освіти [2]. Відбувається становлення нової філософії освітнього процесу – перехід від знанневого до діяльнісного типу.

Вимогою до вищої освіти відповідно до Болонської системи є пріоритетність самостійної роботи студентів. Перевагою застосування проектних технологій у ВНЗ є те, що освітнє проектування є самостійною роботою, що обумовлює практичне застосування та інтеграцію набутих теоретичних знань і умінь з різних сфер науки. Збільшення ролі самостійної роботи студентів у навчальному процесу на сучасному етапі вже відбилось у реформуванні та розвитку системи вищої професійної освіти нашої

країни, що співзвучно з основними положеннями та вимогами Болонського процесу.

Застосування інноваційних технологій у освітній і виховній діяльності ВНЗ є вимогою сьогодення, адже неможливо ефективно готувати успішного майбутнього фахівця застарілими методами. Проектна технологія є однією з інноваційних технологій у навчальному і виховному процесі ВНЗ, що консолідує у собі практичне застосування набутих теоретичних знань відповідно до проблемної професійної чи життєвої ситуації.

Повернення уваги до проектних технологій з середини 90-х років минулого століття співпало зі зміною орієнтирів у навчально-виховному процесі – відбувся перехід до особистісно зорієнтованого навчання, що визначив зміни характеру об'єкта і процесу навчання, а також особливостей взаємодії викладача і студента – на зміну суб'єкт-об'єктної взаємодії між викладачем і студентом приходять суб'єкт-суб'єктна, що характеризується партнерським співробітництвом при розв'язанні навчальних завдань.

Підготовка проекту – практика особистісно зорієнтованого навчання у процесі реалізації конкретного поставленого завдання на основі інтересів самого студента, який точно знає мету своєї діяльності і спрямований на результат її досягнення. Не дарма девізом у прибічників проектно-методики у Німеччині служать слова Конфуція: *Erzähle mir, und ich vergesse! Zeige mir und ich verstehe! La mir machen, und ich lerne* (Confuzius) – Скажіть мені, і я забуду! Покажи мені, і я зрозумію! Змусь мене що-небудь зробити, і я вивчу!

Тобто студент при підготовці проекту вчиться аналізувати, приймати рішення, вирішувати професійні проблеми, орієнтуватися у інформаційному просторі, прогнозувати результати своєї діяльності тощо.

Важливою компетенцією для студентів є підготовка проектів, адже вона дозволяє навчитись мислити конструктивно, планувати, делегувати повноваження, працювати у команді тощо.

При проектуванні квесту студенти-організатори враховують можливості брейн-стормінгу, тренінгових форм роботи, гри, адже квест їх вміщає в себе.

Організатори, так само як і потім учасники квесту, знайомляться із аутентичним матеріалом, що дозволяє формувати цікаві завдання, і, як наслідок, навчає учасників аналізувати, висувати нові теорії стосовно тих чи інших ситуацій.

При підготовці квесту існують такі етапи:

Аналітичний. Автор орієнтується на потреби цільової аудиторії, оцінює свої можливості та ресурси, визначає масштаби і термін впровадження квесту.

Формування квесту. Визначення загальної концепції квесту, мети і завдань, стратегії.

Мета має бути чіткою, конкретною і зрозумілою – конкретні досягнення наприкінці проведеного квесту, його результат.

Завдання – шлях досягнення мети, весь спектр робіт при підготовці квесту. Ефективним буде створення певної ієрархії проміжних завдань.

Стратегія – яким шляхом буде досягнута мета. За допомогою стратегії проведення квесту розбивається на проміжні часові етапи, наприклад: початковий, діяльнісний, кінцевий. Важливим аспектом є проміжний і фінальний самоконтроль при підготовці і проведенні квесту.

Визначення критеріїв успіху – визначення термінів виконання проміжних етапів підготовки квесту, дати проведення квесту, кількість учасників, кошторис, прибуток тощо.

Крім того обов'язковим є визначення умов участі кожного учасника, забезпечення їх змістової і технічної підготовки (за умови проведення веб-квесту, або квесту на місцевості із використанням сучасних інформаційних технологій).

Планування: визначення необхідних ресурсів, делегування повноважень, контроль результатів, адаптованість до змін, затвердження плану-графіку.

Організаційний: підготовка завдань, накопичення бази даних.

Діяльнісний: розробка документації, формулювання бізнес-пропозиції, кошторису.

Підведення підсумків. Аналіз результатів проведення квесту для себе та для учасників.

При підготовці квестів важливо чітко розуміти їх сутність, адже квест сьогодні виступає як ефективний інтерактивний метод при проведенні екскурсій виступають, що захоплює молодь через унікальність та вільність сюжетів і тематики.

Інтерактивні методи характеризуються діалогом та взаємодією між усіма учасниками: майстер-класи, обговорення, віртуальні екскурсії з творчим завданням, бесіди, опитування, конкурси, вікторини, інсценування, брейн-стормінг, тренінги, ділові ігри, заняття нестандартної форми тощо. «Інтерактивні підходи сьогодні є найбільш ефективними, бо ставлять того, хто шукає знань в активну позицію їх самостійного освоєння... і шукача істини» [7, с. 225].

Використання квесту як проектного методу дозволяє реалізувати особистісно-діяльнісний (В. Давидов, Ш. Амонашвілі) і особистісно-орієнтований підходи до освіти особистості (І. Якиманська, І. Бех, С. Подмазін та інші). Ці підходи базуються на застосуванні знань і вмінь, отриманих під час вивчення різних дисциплін на різних етапах навчання, інтегрувати їх у процесі роботи над проектом. Це забезпечує позитивну мотивацію і диференціацію у навчанні, активізує самостійну творчу діяльність студентів під час виконання проекту [7].

Для кращого розуміння сутності квестів пропонуємо таку їх класифікацію:

- за формою: веб-квести, QR-квести, медіа квести, квести на природі, комп'ютерні ігри і комбіновані;

- за режимом проведення: квести у реальному і віртуальному режимах, а також комбіновані;

- за змістом: предметні та інтегровані;

- за терміном реалізації: довгострокові і короткострокові;

- за кількістю учасників: індивідуальні та групові;

- за метою: інформаційний, дослідницький, творчий, волонтерський, рольовий.

У туристичній практиці найчастіше застосовують екологічні, етнографічні, культурологічні, краєзнавчі квести у реальному режимі. Квест активізує пошукову діяльність, сприяє застосуванню на практиці теоретичних знань, вмінь і навичок, розвитку інтелектуальних, творчих і організаційних здібностей, розвитку командного духу учасників тощо. Під час квесту можливе дослідження краєзнавчої інформації через практичні форми вдало підібраних питань та завдань на місцевості.

Учасники спільно вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки. Після завершення чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Переможцем стає команда, яка швидко і правильно виконає всі завдання.

Важливість квестів полягає у поєднанні самостійного пошуку інформації з прийомом руху – суттю екскурсії, однією з визначальних її рис.

Квест здобув популярність серед молоді, адже учасники мають змогу самостійно провести екскурсію, іноді із застосуванням додаткових творчих завдань, за визначеним організаторами маршрутом. Під час квесту учасники досліджують краєзнавчу інформацію через практичні форми вдало підібраних питань та завдань на місцевості. За умови командної гри, учасники разом вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, знаходять оригінальні рішення і підказки, розробляють оптимальні маршрути пересування. По завершенню чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Переможцем стає команда, яка швидко і правильно виконає всі завдання.

Сьогодні набуває популярності селфіквест, завданням якого є пошук потрібних місць відповідно до маршрутного листа учасника або команди, зробити біля визначеного об'єкту селфі та відправити його на сторінку у соціальну мережу. Така форма роботи сприяє популяризації компанії-організатора.

Із застосуванням сучасних інформаційних технологій серед квестів можна виокремити:

Геокешинг (geo – земля, cache – схованка) – стара гра з новим можливостями, адже у всі часи пошук скарбів був захоплюючим заняттям, що стало загальнодоступним завдяки можливостям Інтернет на супутникової навігації. На сьогодні у 177 країнах світу заховано десятки тисяч скарбів, і кожен заре-

естрований учасник має можливість долучитись до їх пошуку.

Історія створення цієї гри пов'язана із скасування режиму «selective availability» 1 травня 2000 року Біллом Клінтоном і визнання урядом США GPS як популярної технології, що необхідна у всьому світі у різних сферах життєдіяльності. 2 травня Дейв Алмер (Dave Ulmer) з Портленда (штат Орегон) запропонував друзям нову гру Stash (схованка) в одній з мережеских конференцій. Суть гри полягала в тому, що одна людина створює схованку і публікує її координати в Інтернеті, а інші учасники мають її знайти. На наступний день Дейв відправився в ліс і недалеко від свого міста зробив першу схованку, інформацію про яку він відправив у конференцію sci.geosatellite-nav.

Через чотири дні Майк Тір (Mike Teague) робить другу і третю схованку в гористому районі в штаті Вашингтон, а 8 травня оголошує про запуск Інтернет-сайту нової гри. 13 травня гра виходить за межі США: схованку закладено в Новій Зеландії. 30 травня Метт Стам (Matt Stum) змінює назву гри на Geocaching.

У вересні Джеремі Айріш (Jeremy Irish) реєструє домен geocaching.com і домовляється з Майком Тігом про перенесення бази схованок на новий сайт. Потім він засновує компанію Grounded, Inc. і прикладає зусилля, щоб зробити геокешінг вигідним комерційним проектом. Паралельно розвиваються інші сервери, присвячені геокешінгу, зокрема Navicache і кілька сайтів в різних країнах світу.

За правилами сайту geocaching.su, схованки рекомендовано створювати тільки в місцях, що представляють природний, історичний, культурний чи географічний інтерес. Сьогодні сайт гри geocaching.su перетворився на змістовну базу даних культурних пам'яток країн колишнього СРСР. Причому кожна схованка має не тільки свої координати, а й докладний опис місцевості і пам'ятки, фотографії. За статистичними даними сайт щодня відвідує близько 7500 осіб. За кілька років геокешінга гра стала масовим у масовим захопленням і сформувала своєрідну субкультуру геокешінгу – тематичні зустрічі, вишколи для нових учасників гри з основ GPS-навігації, власний магазин з продажу ігрової символіки і GPS-навігаторів, а також заходи з просування продукту – корпоративні і «призові» ігри та конкурси для спонсорів тощо. Формою геокешінгу є джипкешінг, або квести на авто – пошук схованок на авто (додаткову інформацію про послуги можна знайти на сайтах України: <http://autoquest.ua/>, <http://cq.ua>, <http://dzzr.kiev.ua>, <http://quest.kgb.ua/>, <http://cq.com.ua/>, <http://restquest.kiev.ua/>, <http://www.agame.com.ua/>, <http://ekipazh.org/>, <http://kbect.net.ua/> [3].

Квести з геотегуванням. Геотегування (англ. *geotagging*) або геокодування – додавання географічних метаданих до різних інформаційних ресурсів (веб-сайти, RSS стрічки, або зображення). Геотегування є однією із форм геопросторових метаданих, що складаються із

координат (широти та довготи), висоти, магнітного схилення та назв місцевості.

Геотегування допомагає гравцям у пошуку багатоманітної інформації, що прив'язана до місцевості. Наприклад, пошук фотографій, зроблених поблизу від конкретного місця шляхом введення координат в пошукову систему з підтримкою геотегування. Пошукові системи з підтримкою геотегування можуть бути корисними для пошуку культурних пам'яток.

Веб-квест (від англ. *webguest* – інтернет пошук) – це цілеспрямований пошук у мережі Інтернет, що допомагає перетворити інформаційні технології на універсальний інструмент, здатний допомогти у вирішенні різноманітних проблем сучасної людини. Може бути застосований у ігровій чи навчальній діяльності.

Веб-квести в освітньому процесі останнім часом набувають популярності і їх потенціал ефективно застосовується при підготовці студентів туристичної галузі. Освітній веб-квест – вид проектного навчання, за допомогою якого учасники можуть самостійно оцінити рівень своїх професійних можливостей. Він укладається в межах певної теми із пов'язаних між собою розділів, насичених посиланнями на Інтернет-ресурси. Веб-квест створює умови за яких студенти не просто шукають інформацію, а працюючи над завданням, збирають, аналізують, узагальнюють, оцінюють інформацію, роблять висновки – вчаться використовувати Інтернет-простір для розширення сфери своєї творчої діяльності. Це самостійна форма роботи що сприяє підвищенню мотивації студентів до вивчення дисципліни, розвитку пізнавальної, дослідницької діяльності, де основна частина інформації здобувається ними через Інтернет. Результати виконання веб-квесту представляються у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, буклетів, публікації робіт у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернеті) [8].

Подорожам on-line сприятимуть такі сервіси як **Google Street View** – функція панорамного перегляду вулиць, що надається за допомогою розширення Карти Google та Google Земля. Уперше сервіс почав працювати 25 травня 2007 року у декількох містах США. Зараз він охоплює 52 країни. З 2015 року було відзнято більшість території України. Користувачі Google можуть додавати власні панорамні зображення. З 2016 року в Україні почав працювати сервіс Street View Trusted, що дозволяє додавати панорами приміщень та бізнес закладів за технологією Street View від Google.

Елементом квесту може бути сучасна інтерактивна екскурсія, що поєднує у собі прийоми показу і розповіді з комплексом інтерактивних методів. Спорідненість інтерактивної екскурсії з навчанням дає їй широке поле використання всього комплексу навчально-виховних методів.

Інтерактивна екскурсія – це організація екскурсійного процесу таким чином, що практично всі його учасники стають залученими до процесу пізнання, мають можливість розуміти

та рефлексувати з приводу того, яку інформацію вони отримують. Упровадження інтерактивних методів передбачає самостійне сприйняття інформації клієнтами, орієнтуючись на їх життєвий досвід, а також на їх активну взаємодію між собою та експозицією.

Отже, під час інтерактивної екскурсії учасник опиняється у соціальній ситуації розвитку, яка спонукає до розвитку його творчих здібностей:

- надає можливість засвоїти до 90% інформації (на відміну від 20% засвоєної інформації під час лекції);
- дозволяє зменшити на засвоєння інформації до 30–50% часу;
- дає можливість учаснику спробувати себе у різних ролях, з демонстрацією власних найкращих якостей;
- екскурсійна взаємодія забезпечує постійне позитивне підкріплення самостійної пошукової активності учасників;
- оволодіння прийомами мислетворчості є засобом розвитку суб'єктивності особистості;
- екскурсивод може займати фасилітативну позицію у взаємодії з екскурсантами.

Метою квесту є патріотичне виховання, залучення учнівської та студентської молоді до активної туристичної діяльності з вивчення історії України, етнографічних, історичних об'єктів, традицій, звичаїв культури українського народу, змістовного дозвілля. Саме тому розробляються маршрути з урахуванням місцевих пам'яток культури та природно-заповідного фонду.

Під час роботи налагоджується тісна співпраця з діючими об'єктами туристичної діяльності. Набирає обертів пошукова робота в музеях історично-краєзнавчого профілю.

Висновки і пропозиції. Отже, при підготовці проекту квесту студенти набувають знань, умінь і навичок планування та виконання практичних завдань, що постійно ускладнюються. Ці проекти можуть мати індивідуальний або груповий характер. У їх основу покладено ідею здійснення навчання студентів на активній основі, через самостійну і практичну діяльність з урахуванням їх особистих інтересів.

За допомогою підготовки квесту як проекту формується клієнтозорієнтованість – відбувається налаштування на цільову аудиторію, враховуються її потреби і запити, що часто вимагає застосування інформаційних технологій та інтерактивних методів у роботі. Їх використання допомагає встановити партнерські стосунки, підвищити рівень якості надання послуг екскурсійної діяльності.

Квест як проектна інтерактивна форми роботи сприяє розвитку дослідницької діяльності, активізує пошукову, організаційно-творчу роботу, обмін досвідом у питаннях популяризації туризму та краєзнавства, підвищує професійну майстерність, стимулює розвиток творчих ініціатив та реалізацію творчого потенціалу майбутніх фахівців туристичної галузі.

Перспективу подальшого дослідження вбачаємо у вивченні інших інноваційних форм роботи при підготовці студентів туристичної галузі.

Список літератури:

1. 10 ключевых навыков до 2020-го [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.eduget.com/news/10_klyuchevykh_navukov_do_2020-go-909 – Назва з екрана.
2. Die Umsetzung der Ziele des Bologna-Prozesses 2009-2012. Nationaler Bericht von Kultusministerkonferenz und Bundesministerium für Bildung und Forschung unter Mitwirkung von HRK, DAAD, Akkreditierungsrat, fzs, DSW und sozialpartnern [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_00_00-Bologna-Bericht-2009-2012.pdf
3. Автоквесты в Киеве [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://relax.com.ua/what-to-do/with-friends/autoquest> – Назва з екрана.
4. Доклад международной комиссии по образованию, представленный ЮНЕСКО «Образование: сокрытое сокровище». – М.: ЮНЕСКО, 1997.
5. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний ред. В. Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
6. Закон України «Про вищу освіту». – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1556-18> – Назва з екрана.
7. Підласий І. П. Практична педагогіка або три технології. Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти / Підласий І. П. – К.: Видавничий Дім «Слово», 2004. – 616 с.
8. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734 – Назва з екрана.

Гаврилова Е.В.

Обособленное подразделение «Николаевский филиал
Киевского национального университета культуры и искусств»

КВЕСТ КАК ПРОЕКТНАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА РАБОТЫ ПРИ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ТУРИСТИЧЕСКОЙ СФЕРЫ

Аннотация

В статье проанализированы особенности квестов как практики лично-ориентированного обучения и проектной формы работы при подготовке студентов туристической отрасли. Выяснено классификацию квестов. Уделено внимание особым формам квестов, которые возникли в результате развития информационных технологий, таких как геокешинг, джипкешинг, квесты с геотегирования, веб-квесты. Рассмотрены этапы подготовки проекта квеста. Исследованы возможности интерактивной экскурсии как части квеста.

Ключевые слова: самостоятельная работа студентов, проектные технологии, инновации, интерактивной формы работы, квест.

Havrylova O.V.

Separated Subdivision «Mykolaiv Branch
of Kyiv National University of Culture and Arts»

QUEST AS PROJECT AND INTERACTIVE WORK IN THE STUDYING STUDENTS OF TOURISM INDUSTRY

Summary

The main features of quests as practice of personality-oriented teaching and project work in the studying students of tourism industry has been analyzed in the article. Classification of quests is defined. We pay attention to the special forms of quests, resulting from the development of information technology, such as geocaching, jeepcaching, quests with geotagging, web quests. The possibilities of interactive excursion as part of the quest are researched.

Keywords: independent seatwork, project technology, innovation, interactive forms of work, quest.