

УДК 378.091.313

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/59-2-35>**Катерина КОРСІКОВА,***orcid.org/0000-0002-9690-8405*

кандидат педагогічних наук, доцент,
старший викладач кафедри педагогіки, психології,
початкової освіти та освітнього менеджменту
Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»
Харківської обласної ради
(Харків, Україна) *ekaterina38@ukr.net*

Тетяна АГЄЄНКО,*orcid.org/0000-0003-1867-6175*

старший викладач кафедри культурологічних дисциплін та образотворчого мистецтва
Комунального закладу «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»
Харківської обласної ради
(Харків, Україна) *tatiana110654@gmail.com*

ВПРОВАДЖЕННЯ ОСВІТНІХ КВЕСТІВ В ПРОЦЕС ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІЧНИХ ФАХІВЦІВ

У статті розглядається квест як аутентична та орієнтована на дослідження ігрова технологія. У дослідженні звертається увага на важливість підготовки майбутніх педагогічних фахівців у контексті оволодіння ігровими технологіями в освітньому процесі ЗЗСО з різними віковими категоріями дітей. Як зазначається, квест-технології часто привертали увагу учених та педагогів і сьогодні набувають широкого застосування в умовах дистанційного навчання.

Дослідники взяли на мету дослідити доцільність застосування квестів у підготовці майбутніх учителів початкових класів та бакалаврів культурології. У статті квест розкривають як дидактичну структуру, в рамках якої викладач удосконалює пошукову діяльність здобувачів освіти, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час. Перевагами квест-технологій є те, що вони сприяють співпраці; різноманітність квестів дає можливість застосовувати їх на будь-яких етапах уроку, пристосовувати для різного віку та рівня обізнаності здобувачів освіти.

У статті представлено варіативний підхід до організації квестів для майбутніх фахівців педагогічного напрямку. Представлено особливості конструювання даної технології як ланцюжка творчих завдань, що сліднують один за одним. Етапи підготовки до квестів: створення сюжету, визначення правил проходження, окреслення маршруту, наповнення завданнями та підказками, здобуття призу. Варіативність квест-технологій представлена у різноманітності сюжетів, назв та завдань для здобувачів різних років навчання. Готуючи майбутніх фахівців до здійснення виховної роботи в початковій школі та у галузі культури та мистецтва, розкрито методіку конструювання квестів для учнів початкових, середніх, старших класів. Молодші школярі з ентузіазмом відправляються у квест по «Казковому королівству», «Країні Уяви та Фантазії». Цікавими формами квестів для учнів середніх і старших класів можуть стати «Пошуки Скарбів мистецтва», «Мистецький марафон». Завданнями, що зацікавлять, будуть створення шаржів з використанням нетрадиційних матеріалів і технік зображення, «портретів» з букв або цифр. Квест-технологія є сучасною та перспективною, має значний освітній потенціал та легко адаптується для проведення у онлайн чи офлайн форматах.

Ключові слова: освітній квест, ігрові технології, креативність, здобувачі вищої освіти, варіативний підхід.

Kateryna KORSIKOVA,

orcid.org/0000-0002-9690-8405

Ph.D of Pedagogical Science, Associate Professor;

Senior Lecturer at the Department of Pedagogy, Psychology,

Primary Education and Educational Management

Municipal Institution "Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy"

of the Kharkiv Regional Council

(Kharkiv, Ukraine) ekaterina38@ukr.net

Tetyana AGEYENKO,

orcid.org/0000-0003-1867-6175

Senior Lecturer at the Department of Cultural Disciplines and Fine Arts

Municipal Institution "Kharkiv Humanitarian and Pedagogical Academy"

of the Kharkiv Regional

Council (Kharkiv, Ukraine) tatiana110654@gmail.com

IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL QUESTS IN THE PROCESS OF TRAINING OF FUTURE PEDAGOGICAL SPECIALISTS

The article examines the quest as an authentic and research-oriented gaming technology. The study draws attention to the importance of training future pedagogical specialists in the context of mastering game technologies in the educational process of an educational institution with children of different age categories. As noted, quest technologies have often attracted the attention of scientists and teachers and today are widely used in distance learning.

The researchers set out to investigate the feasibility of using quests in the training of future primary school teachers and bachelors of cultural studies. In the article, the quest is revealed as a didactic structure within which the teacher improves the search activity of the students, sets the parameters of this activity and determines its time. The advantages of quest technologies are that they promote cooperation; the variety of quests makes it possible to use them at any stage of the lesson, to adapt them for different ages and levels of knowledge of students.

The article presents a variable approach to the organization of quests for future specialists in the pedagogical direction. Features of the design of this technology as a chain of creative tasks that follow each other are presented. Stages of preparation for quests: creating a plot, determining the rules of passage, outlining the route, filling in tasks and hints, winning a prize. The variability of quest technologies is presented in a variety of plots, titles and tasks for students of different years of study. Preparing future specialists to carry out educational work in elementary school and in the field of culture and art, the method of constructing quests for elementary, middle, and high school students has been revealed. Younger schoolchildren will enthusiastically go on a quest to the «Fairy Kingdom», «Land of Imagination and Fantasy». Interesting forms of quests for middle and high school students can be «Search for Art Treasures», «Art Marathon». The tasks of interest will be the creation of cartoons using non-traditional materials and image techniques, «portraits» from letters or numbers. Quest technology is modern and forward-looking, has significant educational potential and is easily adapted to be conducted in online or offline formats.

Key words: *educational quest, game technologies, creativity, students of higher education, variable approach.*

Постановка проблеми. Зростання діяльнісного підходу у навчанні викликає необхідність повернення до ігрових технологій, зокрема квестів. Як автентичний, структурований і орієнтований на дослідження, квест є освітньою суперзіркою. Він використовує необхідні ресурси та привертає увагу здобувачів освіти, які не тільки можуть обмірковувати власне навчання, але й краще розуміють матеріал кожної окремої теми. Саме тому важливим завданням ЗВО є підготовка фахівців, які володіють навичками використання ігрових технологій в освітньому процесі ЗЗСО з різними віковими категоріями дітей. Це завдання можна вирішити, упроваджуючи в освітній процес підготовки здобувачів вищої освіти квест-технології.

Аналіз останніх джерел і публікацій. Проблему створення та використання квестів в

освітньому процесі вивчають вітчизняні та зарубіжні дослідники Я. Биховський, Н. Кононець, О. Мішчагіна, І. Сокол, Г. Шаматонова, Б. Дожд, Т. Марч та ін. І. Сокол обґрунтовує поняття квесту як ігрової технології з чіткими дидактичними завданнями, правилами та сюжетом (Сокол, 2014).

На думку багатьох учених (І. Большакова, Я. Биховський, М. Бовтенко, П. Сисоєв, Додж Берні, Том Марч), під час застосування квест-технології здобувачі освіти проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення, знайомляться з автентичним матеріалом, який дозволяє їм досліджувати, обговорювати й усвідомлено будувати нові концепції і відносини в контексті проблем реального світу, створюючи проекти, що мають практичну значущість.

Незважаючи на те, що квест-технології набули широкого використання сьогодні у ЗЗСО особливо в умовах дистанційного навчання, однак у ЗВО досліджувана технологія залишається не досить вживаною і методично недостатньо розробленою.

Мета статті – дослідити доцільність застосування та методики конструювання квестів у підготовці майбутніх учителів початкових класів при вивченні теорії і методики навчання мистецькій галузі в початковій школі (образотворче мистецтво) та майбутніх бакалаврів культурології, педагогів-організаторів культурно-дозвілєвої діяльності, керівників гуртків художньої творчості.

Виклад основного матеріалу. Витоки квесту можна простежити аж до 1995 року, коли Берні Додж, професор університету у Сан-Дієго, мріяв використовувати нещодавно доступну мережу Інтернет як інструмент для навчання. Він думав, що здобувачі освіти можуть досліджувати ідеї в Інтернеті, щоб розв'язувати проблеми, узагальнюючи отриману інформацію. Квест розглядається дослідником як «діяльність, орієнтована на дослідження, в якій частина або вся інформація, з якою взаємодіють здобувачі освіти, знаходиться у мережі Інтернет» (Dodge, 1995).

В даний час поняття «квест» в педагогічній науці має багато значень. Квест (англ. Quest) – пошук, предмет пошуків, пошук пригод. Квест (Quest) в перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з прикладами або грою; також слугує для позначення однієї з різновидів комп'ютерних ігор (Большакова, 2016).

Квест – інноваційна ігрова технологія, яка вчить знаходити необхідну інформацію, аналізувати та систематизувати її, вирішувати поставлені завдання, часто проходячи послідовно певний маршрут або виконуючи елементи єдиного сюжету.

Освітній квест – педагогічна технологія, що включає в себе набір проблемних завдань з елементами ролєвої гри, для виконання яких потрібні будь-які ресурси, і в першу чергу ресурси Інтернету.

У зв'язку з новими викликами, які постали перед нашою державою, особливо актуальною є технологія квесту за допомогою мережі Інтернет. Веб-квест (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 пра-

цюють здобувачі освіти, надходить з Інтернету (Radetskaya, 2020).

Отже, квест, незважаючи на те, чи від організований безпосередньо у кабінеті, чи в мережі Інтернет, можна розуміти як гру-пригоду, яка побудована за певним сюжетом, зі задалегідь підготовленими завданнями, і звершується досягненням ігрової мети (Швірка, 2019).

У нашому дослідженні квестом називаємо дидактичну структуру, в рамках якої викладач удосконалює пошукову діяльність здобувачів освіти, задає їм параметри цієї діяльності і визначає її час. Викладач перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку і обробки інформації. Така діяльність перетворює здобувачів освіти на активних суб'єктів освітньої діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але і відповідальність за результати цієї діяльності і їх презентацію.

Б. Додж розробив технологічну структуру ідеального квесту, який складається з шести модулів: вступ, завдання, ресурси, процес, оцінка та висновок. Викладач спочатку представляє тему (вступ), надаючи подробиці діяльності, яку мають виконати здобувачі освіти (завдання). Потім надаються веб-посилання, щоб переконатися, що вся інформація є точною та надійною (ресурси), а викладач перелічує кроки для успішного виконання завдання (процес). На початку роботи викладач надає критерії оцінювання виконаних здобувачем освіти завдань (оцінка). Результати підсумовуються після того, як кожен здобувач освіти пройде всі завдання та отримає певний результат (висновок) (Dodge, 1995).

Досліджуючи квести, варто перерахувати їх переваги. По-перше, вони сприяють співпраці. Квести часто виконуються у малих групах і здобувачі освіти повинні розділити обов'язки, щоб виконати поставлені завдання. По-друге, квести різноманітні та цікаві. Цей інструмент можна використовувати різними способами: як вивчення нової теми, підсумкове оцінювання або пошукову діяльність. Здобувачі освіти стають самостійними, умотивованими до виконання роботи, зацікавленими у вивченні теми. По-третє, квести можна легко диференціювати для здобувачів освіти різного віку, рівня знань та особливостей навчання.

Розглянемо класифікацію квестів, яку у своєму дослідженні запропонувала І. Сокол:

1. За формою проведення: комп'ютерні ігри; веб-квести – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів та створення веб-продукту (сайт, блог тощо), серед яких відрізняються: вебквест за типом «методу проектів» і веб-квест за типом «змагання»;

QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів (двовимірний штрих-код); медіа квести – спрямовані на пошук і аналіз медіа ресурсів (до такого виду квестів можна віднести фото/відео квести); квести на природі (вулиці, парках тощо); city-квести – командні квести, що проводяться в парках, торгових центрах, метро та ін., в окремих районах міста або в місті в цілому; комбіновані.

2. За режимом проведення: реальні, віртуальні, комбіновані.

3. За терміном реалізації: короткострокові, розраховані на поглиблення знань та їх інтеграцію (1–3 заняття); довгострокові – поглиблення і перетворення знань (семестр або навчальний рік).

4. За формою роботи: групові, індивідуальні.

5. За структурою сюжетів: лінійні, нелінійні, кільцеві.

6. За технічною платформою: віртуальні щоденники та журнали, сайти, форуми, Вікі-сторінки, Google-групи, соціальні мережі.

7. За характером контактів: здобувачі освіти одного класу, школи чи ЗВО, одного району, країни, різних країн.

8. За рівнем складності завдань: репродуктивні, репродуктивно-когнітивні, когнітивні, когнітивно-креативні, креативні (Сокол, 2016).

Зупинимося докладніше на варіативних підходах щодо організації квестів для майбутніх учителів початкових класів при вивченні теорії і методики навчання мистецької галузі в початковій школі (образотворче мистецтво) та майбутніх бакалаврів культурології, педагогів-організаторів культурно-дозвілєвої діяльності, керівників гуртків художньої творчості. Виходячи з проблеми формування у них здатності до впровадження нових освітньо-виховних технологій, інноваційних підходів у виховній роботі, що спрямовані на прищеплення загальнолюдських цінностей у дітей, підлітків і молоді, конструємо квест як ланцюжок творчих завдань, що слідує один за одним.

Підготовка до квесту передбачає виконання наступних етапів:

1. Сюжет. Створення композиційного оформлення, пригоди, задуму квесту, певної загадковості; за необхідності, оформлення приміщення, виготовлення роздаткових матеріалів відповідно до задуму, атрибутики.

2. Правила проходження квесту. Діємо за висловом «Що не озвучено, то не заборонено». Тому дуже важливо прописати всі правила або ознайомити учасників квесту з ними усно.

3. Маршрут квесту. Визначається організатором: маршрутний лист, карта, проходження маршруту за підказками тощо.

4. Система оцінювання. Визначається заздалегідь організатором квесту: оцінювання кожного завдання або оцінювання результату всього квесту.

5. Завдання і підказки. Кожне завдання повинно відповідати тематиці квесту. Завдань повинно бути не менше, ніж учасників команди. Підказки можуть бути за бажанням організатора квесту.

6. Приз. Продумати певний результат квесту: призові місця, оцінка, солодкі подарунки тощо.

Сюжети квестів для майбутніх педагогічних фахівців можуть бути наступними:

– Знайти предмет (художнє приладдя, картину, скульптуру тощо);

– Мандрівка (музеями світу, культурними або історичними епохами, напрямками мистецтва, вулицями, містами з метою культурологічного аналізу тощо). Мандрівка може бути віртуальною чи реальною;

– Проникнення у замкнену кімнату (треба віднайти художнє приладдя, картини або діячів художнього мистецтва для того, щоб зайти у творчу кімнату);

– Врятувати... (якогось реального чи вигаданого персонажа, художника, персонажа з картини, скульптуру тощо);

– Відгадати ім'я певного персонажу з культурно-естетичного напрямку (художника, скульптора, персонажа картини тощо);

– Скласти із знайдених частин пазл або відгадати зашифроване слово (організатор квесту під кожним завданням ховає частини, які команда збирає після проходження всіх етапів та складає розгадку).

Варіативними назвами квестів можуть бути такі, як от: «Веселка», «Палітра», «Художня майстерня», «Галерея Творчості», «Арт-мозаїка» та ін. Кожний з квестів може складатися з 5–8 творчих завдань. Так, у «Веселці», «Палітрі» кожне з семи завдань можна позначити відповідним кольором, виконувати їх слід також у закономірній послідовності: (Червоний – Оранжевий – Жовтий – Зелений – Блакитний – Синій – Фіолетовий). Завдання можна закріпити під QR-кодами. Орієнтовні завдання:

1. Зашифруй ребусом своє ім'я (або: свій девіз, якщо гра командна – назву команди тощо).

2. Віднови вислів: ЧИТЕРІНПОТА НЯВНО-ХИВА (*ПАТРІОТИЧНЕ ВИХОВАННЯ*).

3. Створи образ прибульця з різних геометричних фігур (або тільки з трикутників, квадратів, кіл).

4. Хто зайвий у цьому списку? *І. Репін, К. Білокур, О. Шовкуненко, В. Городецький, А. Куїнджі,*

М. Дерезус, Ф. Кричевський. (В. Городецький – архітектор).

5. Закінчи думку: Система зображення об'ємних тіл на площині або якій-небудь іншій поверхні, яка враховує їх просторову структуру й віддаленість окремих їх частин від спостерігача – (перспектива).

6. Домалюй зображення: (у малюнку подається ліва половина зображення, праву частину форми потрібно домалювати. Можуть використовуватися об'ємні зображення предметів побуту, зображення комах у фронтальному положенні, фронтальні зображення постаті чи обличчя людини).

7. Об'єднай митців спільним словом: Клод Моне, П'єр-Огюст Ренуар, Едуард Мане, Едгар Дега, Каміль Піссарро, Альфред Сіслей, Поль Сезанн. (імпресіоністи).

Готуючи майбутніх фахівців до здійснення виховної роботи в початковій школі та у галузі культури та мистецтва, розкриваємо методику конструювання квестів для учнів початкових, середніх, старших класів.

Діти молодшого шкільного віку з ентузіазмом відправляються у квест по «Казковому королівству», здійснять «Подорож до Королівства Творчості», потраплять до «Країни Уяви та Фантазії» тощо. Наведемо приклади завдань квесту «Графічна подорож».

1. Старт. (Початок гри. Визначається «транспорт», за допомогою якого буде здійснюватися ця «подорож». Це може бути «літак», «потяг», «пароплав» та ін. «Відправляючись» у подорож, діти можуть робити відповідні до певного виду транспорту рухи руками, тупати ногами, «озвучувати» обраний транспортний засіб).

2. Нарешті ми й дісталися Казкового Намальованого міста. Зараз ми знаходимося на вулиці Загадок. На цій «вулиці» дітям потрібно розгадати 3–5 загадок, наприклад:

«Дерев'яний та довгенький,

Маю носик я гостренький.

На білому слід лишаю

І всіх діток потішаю» (олівець).

3. Рухаємося далі. Не відомо, на якій вулиці Намальованого міста ми зараз опинилися, тож потрібно «прочитати» вказівник. На ньому написано: ФІКАГРА. Що за дивна назва?! Здається, у написі переплутані літери! Спробуйте їх переставити так, щоб отримати правильну назву вулиці (ГРАФІКА).

4. Казкові мешканці задають вам досить складне завдання: придумати візерунок – прикрасу для святкового тістечка: його потрібно намалювати, не відриваючи руки: (пропону-

ється намалювати курчатко, кошеня, рукавичку, квітку тощо).

5. Наступне завдання від мешканців Намальованого міста: потрібно перетворити літеру (або цифру) на зображення. (Наприклад: перетворити «З» на зайчика, «В» – на вовка тощо).

6. Фініш. (Повернення додому. Обмін враженнями, підведення підсумків, релаксація).

Безперечно, що для учнів середніх і старших класів завдання мають бути більш складними щодо виконання. Цікавими формами квестів можуть стати «Пошуки Скарбів мистецтва», «Мистецький марафон» та подібні. Квести звичайно мають починатись зі «старту», визначення «маршруту» (завдання типу «Лабіринт»). Замість звичайних загадок можуть використовуватись логічні задачі, кросворди з 6–8 слів, ребуси. Завдання для учнів середніх і старших класів можна також приховувати під QR-кодами. Наведемо деякі пропозиції завдань з образотворчого мистецтва для такої категорії учасників.

Для учнів 5 класу. («Зупинка в Кольоровому місті»).

– Чарівниця Акварелька дає завдання намалювати з овалів три повітряні кульки та пропонує розфарбувати їх ОСНОВНИМИ КОЛЬОРАМИ. (Потрібно пригадати, які кольори ми називаємо «основними»). Додаткова пропозиція: намалювати кульки так, щоб вони частково перекривали одна одну. Тоді можна буде побачити й ПОХІДНІ КОЛЬОРИ. (Потрібно пригадати, які кольори ми називаємо «похідними», назвати їх.) Отже, розфарбуйте кульки аквареллю.

Для учнів 5–6 класів. («Зупинка в Гончарному місті»).

– Який красивий посуд роблять тутешні майстри! Дуже шкода, коли тільки-но створена посудина раптом розбивається... Дітям пропонується «склеїти» розбитий посуд. Для цього їм дається контурне зображення глечика, клейовий олівець і аркуш кольорового паперу. Потрібно «відновити» форму посудини за допомогою техніки мозаїки (аплікація) з шматочків паперу).

Для учнів 5–7 класів. («Зупинка в Скульптурному місті»).

Дітям пропонується представити себе у вигляді різних скульптурних зображень. (Вправи на перетворення). Варіанти пластичних композицій: «Клоун», «Балерина», «Лелека», «Півник» тощо.

Заохочують учнів середніх та старших класів завдання на створення шаржів з використанням нетрадиційних матеріалів і технік зображення: наприклад, «крапковий» малюнок, малюнок на основі попередньо виконаних заготовок у техніках

елементарного друку: («прямографія», «ниткографія», «друк листям»); створення «портретів» з букв або цифр, символів.

Учням старших класів можна запропонувати завдання на такі «пошуки скарбів мистецтва», як складання пазлів з репродукцій картин відомих художників; у разі командної гри, може бути презентація «живих картин» за відомими творами тощо.

Головним при розробці сценарію освітнього квесту, залишається чітке усвідомлення логіки його конструктивної побудови: початок гри, входження, розвиток ситуації, кульмінація гри та її

завершення, що передбачає повернення до звичайної ситуації, обмін враженнями, підведення підсумків, релаксацію.

Всі запропоновані завдання можна адаптувати до віртуального простору та перемістити проведення у мережу Інтернет.

Висновки. Таким чином, квест-технологія є сучасною та перспективною, має великий дидактичний потенціал, заслуговує на широке впровадження при підготовці до професійної діяльності майбутніх учителів початкових класів та бакалаврів культурології, педагогів-організаторів культурно-дозвілєвої діяльності, керівників гуртків художньої творчості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Большакова І., Пристінська М., Ареф'єва В. Квести в початковій школі : посібник. Київ: Перше вересня, 2016. 132 с.
2. Сокол І. М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*: зб. наук. пр. / редкол.: Т. І. Сущенко (голов. ред.) та ін. Запоріжжя: КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369–375.
3. Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Класичний приват. ун-т. Запоріжжя, 2016. 284 с.
4. Швирка В.М. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Педагогічні науки. 2019. № 6 (329), Ч. 2. С. 135–141.
5. Bernie Dodge. Some Thoughts About WebQuests. 1995. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (дата звернення: 12.12.2022).
6. Radetskaya I., Rudenko I., Nikolayuk A., Busoedov A. Educational Quest as an Innovative form of Professional Self-Determination of the Youth. *International Journal of Applied Exercise Physiology*; Mazandaran, 2020. Pp. 186–197.

REFERENCES

1. Bolshakova I., Prystinska M., Aref'eva V. Kvesty v pochatkoviy shkoli [Quests in elementary school]: manual. Kyiv: First of September, 2016. 132 p. [in Ukrainian].
2. Sokol I. M. Klyasyfikatsiya kvestiv. [Classification of quests]. *Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools: coll. of science pr. / editor: T. I. Sushchenko (chief editor) and others. Zaporizhzhia: KPU, 2014. Issue 36(89). P. 369–375 [in Ukrainian].*
3. Sokol I. M. Pidhotovka vchyteliv do vykorystannya kvest-tekhnologiyi v systemi pislyadyplomnoyi osvity. [Teacher training for the use of quest technology in the postgraduate education system]: dissertation. ... candidate ped. Sciences: 13.00.04 / Classical private. Univ. Zaporizhzhia, 2016. 284 p [in Ukrainian].
4. Shvyrka V.M. Kvest yak suchasna tekhnolohiya navchannya u vyshchii shkoli. [Quest as a modern learning technology in higher education]. *Bulletin of Taras Shevchenko Luhansk National University: Pedagogical Sciences. 2019. No. 6 (329), Part 2. P. 135–141 [in Ukrainian].*
5. Bernie Dodge. Some Thoughts About WebQuests. 1995. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (дата звернення: 12.12.2022).
6. Radetskaya I., Rudenko I., Nikolayuk A., Busoedov A. Educational Quest as an Innovative form of Professional Self-Determination of the Youth. *International Journal of Applied Exercise Physiology*; Mazandaran, 2020. Pp. 186–197.