

**ДОСВІД УПРОВАДЖЕННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ В
МЕТОДИКУ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІН ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГІЧНОГО ЦИКЛУ**

Артюхова В.В., Щокіна Н.Б.

*Харківський національний університет Повітряних Сил імені Івана
Кожедуба*

У статті аналізуються можливості активних методів навчання, зокрема методу квесту, в професійній підготовці курсантів при вивченні дисциплін психолого-педагогічної спрямованості. Автори аналізують сутність поняття «квест», його структуру, підходи до класифікації, умови реалізації квестів у професійній підготовці курсантів. Представлено досвід використання квестів у викладанні психолого-педагогічних дисциплін.

Ключові слова: професійна підготовка, активні методи навчання, квест, структура квесту, класифікація квестів.

**ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В
МЕТОДИКУ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ЦИКЛА**

Артюхова В.В., Щекіна Н.Б.

*Харьковский национальный университет Воздушных Сил имени Ивана
Кожедуба*

В статье анализируются возможности активных методов обучения, в частности метода квеста, в профессиональной подготовке курсантов при изучении дисциплин психолого-педагогической направленности. Авторы анализируют сущность понятия «квест», его структуру, подходы к классификации, условия реализации квестов в профессиональной подготовке курсантов. Представлен опыт использования квестов в преподавании психолого-педагогических дисциплин.

Ключевые слова: профессиональная подготовка, активные методы обучения, квест, структура квеста, классификация квестов.

EXPERIENCE OF THE IMPLEMENTATION OF ACTIVE TRAINING METHODS IN THE TEACHING METHODOLOGY OF PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL CYCLE DISCIPLINES

Artuhova V. B., Schokina N.B.

Kharkov National University of Air Force Called Ivan Kozhedub

The article analyzes the possibilities of active teaching methods, particularly the quest method in the professional training of cadets in learning of disciplines of a psychological and pedagogical orientation. The authors analyze the essence of the concept of "quest", its structure, approaches to classification, conditions for implementing quests in the professional training of cadets. The experience of using quests in the teaching of psychological and pedagogical disciplines is presented.

Keywords: vocational training, active methods of training, quest, quest structure, classification of quests.

Постановка проблеми. Сучасна політична реальність в Україні, проведення антитерористичної операції на сході, зміни у формах та способах введення військових конфліктів висувають підвищені вимоги до військово-професійної підготовки майбутніх офіцерів. Впровадження сучасних інформаційних технологій в основні ланки бойового управління, озброєння та військову техніку, необхідність суттєвого збільшення бойового потенціалу ЗСУ потребують модернізації військової освіти та шляхів підготовки військовослужбовців до діяльності за призначенням.

Сьогодні військовослужбовці мають володіти не лише професійними навичками виконання оперативних (тактичних) завдань і психологічної готовності до ведення бойових дій, але й новими додатковими знаннями та вміннями протидії негативному психологічному впливу, боротьби з тероризмом, а також

володіти розвиненими професійними та соціальними якостями. За таких умов набула гострої актуальності проблема підвищення ефективності та покращення якості підготовки майбутніх офіцерів до професійної діяльності, яка реалізується відповідно єдиній Системі військової освіти Збройних Сил та Концепції військової освіти України, що визначає мету, принципи, складові підготовки військовослужбовців в особливий період та у мирний час з урахуванням досвіду застосування військ (сил) у антитерористичній операції. Головною метою даної Концепції є збереження досягнень вищої військової освіти України, її науково-педагогічного потенціалу, забезпечення якісної підготовки компетентних, конкурентоспроможних, всебічно освічених військових фахівців, здатних виконувати професійні завдання в складних економічних та політичних умовах. Такі завдання висувають перед вищою освітою необхідність упровадження сучасних технологій і методів навчання, що забезпечать підготовку фахівців, здатних в умовах конкуренції компетентно вирішувати професійно важливі завдання.

Основна мета визначити потенційні можливості використання активних методів навчання, зокрема квесту, при викладанні дисциплін психолого-педагогічної спрямованості в умовах закладу вищої військової освіти.

Виклад основного матеріалу з повним обґрунтуванням отриманих результатів. На думку більшості науковців, які досліджували проблему підготовки військових спеціалістів, серед яких О.В. Барабанщиков, О.В. Бойко, В.П. Давидов, Л. Джигун, О. Діденко, А. Зельницький, В. Осьодло, Л. Олійнік, В. Ягупов, результатом освітнього процесу у ЗВВО окрім професійних знань та вмінь мають бути способи мислення, алгоритми діяльності, прийоми вирішення різноманітних завдань, механізми саморозвитку, самовиховання, що є підґрунтям професійної компетентності та становлення особистості військовослужбовця як громадянина та патріота. Військовими педагогами визначається, що набуті та сформовані під час навчання компетентності значною мірою обумовлюють успішність професійної діяльності офіцера, дозволяють йому швидко адаптува-

тися до змін в умовах виконання завдань, у характері введення бойової операції.

Компетентнісний підхід у військово-професійній освіті передбачає особливу організацію освітнього процесу, що характеризується збільшенням проблемно-дослідницької, практичної та творчої складової і орієнтований на сучасні вимоги суспільства. Навчання сьогодні не обмежується трансляцією знань від викладача до курсантів, воно потребує спільних зусиль обох учасників з метою набуття та продукування знань за допомогою пошуку. В межах даної парадигми найоптимальнішим та ефективним є реалізація у ЗВВО системного, діяльнісного та особистісно зорієнтованого підходів до підготовки майбутнього офіцера. Такий підхід забезпечується зміною позиції викладача, організацією відповідного освітнього середовища, використанням інноваційних технологій та методів, що стимулюють навчально-пізнавальну діяльність, творчу активність, самостійність і відповідальність за прийняття рішення, а також продуктивне й гнучке мислення курсантів, що в умовах гібридного характеру війни набуває особливого значення.

Потрібні технології та методи, що здатні готувати фахівців, готових нести особисту відповідальність за себе й за те, що відбувається навколо, здатних навчатися упродовж життя, використовувати і трансформувати набутті знання, вирішувати актуальні проблеми сьогодення та вірогідні завдання майбутнього. Серед сучасних технологій, що володіють подібним потенціалом, більшість науковців виокремлюють активні та інтерактивні методи навчання.

Активне навчання передбачає відмінну від звичної логіку освітнього процесу: йти не від теорії до практики, а від формування нового досвіду до його теоретичного осмислення через практичне застосування.

За твердженням науковців саме активне навчання сприяє:

- розвитку інтелектуальних здібностей курсантів, самостійності мислення, критичності розуму;

- досягнення швидкості і міцності засвоєння навчального матеріалу, глибокого проникнення в сутність досліджуваних явищ;
- розвитку творчого потенціалу – здатності до «бачення» проблеми, оригінальності, гнучкості, творчої уяви, легкості генерування ідей, здатності до самостійної пошукової діяльності;
- ефективності застосування професійних знань, умінь і навичок в реальній виробничій практиці.

Аналіз наукових робіт підтверджує, що проблема сучасної підготовки майбутніх офіцерів залежить від характеру організації освітнього процесу, впровадження сучасних методів навчання в процес військово-професійної підготовки майбутніх фахівців. Активні методи навчання дозволяють перевести навчальний процес на інтенсивний шлях розвитку, тобто, максимально його активізувати і надати більшої практичної спрямованості. Незважаючи на те, що їх розробкою займалися багато психологів та педагогів, ефективність використання даних методів у викладанні дисциплін психолого-педагогічного циклу курсантам ЗВВО залишається не визначеною, що і обумовило тему нашого дослідження.

Основні ідеї активного навчання були запропоновані ще у 1930 році видатними психологами та педагогами Л.С. Виготським, Д.Б. Ельконіним, В.В. Давидовим, О.М. Леонтьєви та ін., які розглядали пізнання як діяльність, що спрямована на оволодіння предметним світом, підкреслюючи таким чином активність суб'єкта пізнання. Однак систематична розробка цих методів відбувалася на початку 1970-х роках у межах досліджень психологів та педагогів проблемного навчання.

Більшість науковців під активними методами розуміють сукупність способів і прийомів педагогічного впливу, які допомагають активізувати увагу і мислення слухачів на заняттях. Отже, активні методи навчання – це способи активізації навчально-пізнавальної діяльності курсантів, які розвивають здібності молоді самостійно і критично мислити, проявляти творчий та дослідницький

підхід до пошуку нових ідей при вирішенні різноманітних завдань за спеціальністю, вміння працювати в команді, знаходити та фільтрувати необхідну інформацію, викликають особисту зацікавленість у вирішенні пізнавальних завдань. Використання даних методів сприяє кращому засвоєнню матеріалу, а їх застосування покликане підтримувати інтерес слухачів до навчального процесу, формувати практичні навички аналізу ситуацій, розширювати їхні творчі можливості та ініціативу.

Окрім того, особливістю активних методів навчання є те, що при їх застосуванні відбувається взаємодія викладача із слухачем, спрямована на виховання та самовиховання майбутнього фахівця, захисника своєї країни, формування моральної особистої позиції, військово-професійної спрямованості. Викладач створює таке педагогічне середовище, у якому слухачі самостійно організують проведення навчального заняття, виконуючи не тільки ретрансляторські функції з передачі інформації, а й розробляють алгоритм управління навчально-творчою діяльністю, що забезпечує загальне підвищення ефективності процесу засвоєння знань і формування творчого досвіду особистості.

Успішність активного навчання зумовлено тим, що курсанти мають можливість брати участь у різних формах освоєння навчального матеріалу: слухати, отримувати візуальне уявлення, задавати питання, моделювати ситуації, брати участь у ділових іграх, працювати із сучасним обладнанням і обговорювати актуальні проблеми.

Активність та інтерактивність навчання забезпечується на основі застосування специфічних методів, способів, засобів, прийомів організації міжсуб'єктної взаємодії в навчальному процесі. Серед яких набуває поширення метод квесту. Основна ідея методу квесту полягає у сприянні розвитку навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси курсанта, його увага, емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу.

До кінця ХХ століття поняття «квест» існувало лише у сфері комп'ютерних ігор. Завдяки активному розвитку та широкому розповсюдженню комп'ютерних технологій в освітній процес метод квесту почали реалізовувати в освітній діяльності. Уперше освітній квест було запропоновано у 1995 р. фахівцем у галузі освітніх технологій Берні Доджем, який визначив його як діяльність, спрямовану на пошук, яка містить проблемне завдання і передбачає самостійний пошук інформації. Квест (quest) - це тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою і припускає знаходження різних підказок та використання для досягнення мети [10].

Опрацювання інформаційних джерел з проблеми свідчить, що серед науковців, які займаються теоретичним обґрунтуванням ефективності впровадження методу квесту в освітній процес (Андрєєва М.В., Биховський Я. С., Ніколаєва Н.В. та інші), немає єдиного погляду на сутність та ефективність цього методу [1]. Так, на думку Михаличева Д.І. квест представляє проблемне завдання з елементами рольової гри, спрямоване на розвиток умінь спілкування, співпраці, роботі в команді, відстоювати свою точку зору, досягати мети діяльності, творчо підходити до вирішення навчальних завдань [1, 2, 7, 11]. Сокіл І. Н. розглядає квест як технологію, яка має визначене дидактичне завдання, задум, керівника (викладача), оговорені правила, і реалізується з метою підвищення рівня навчальних досягнень [5, 6, 7]. Він може поєднувати у собі активні та інтерактивні методи: тренінги, вікторини, дебати, дискусії, роботу у мікрогрупах, ділові ігри та мати форму освітнього «живого» квесту, відмінними рисами якого є необхідність швидкої адаптації до нових умов, прийняття рішень в умовах дефіциту часу тощо[6]. Ми погоджуємось з науковцями щодо розуміння квесту, як організованої спеціальним чином дослідницької діяльності, для виконання якої необхідно здійснити пошук інформації за вказаними адресами, що включає і пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань та ін. [5].

Щодо питання про класифікацію квестів, то на думку Сокіл І.Н. освітні квести розрізняються: • за формою проведення (комп'ютерні ігри-квести, веб-

квести, QR-квести, медіа-квести, комбіновані); • за режимом проведення (в реальному режимі; у віртуальному режимі; в комбінованому режимі); • за строком реалізації (короткострокові; довгострокові); • за формою роботи (групові; індивідуальні); • за предметним змістом (моноквест; міжпредметний квест); • за структурою сюжетів (лінійні; нелінійні; кільцеві); • за інформаційно-освітнім середовищем (традиційно-освітнє середовище; віртуальне освітнє середовище) [5].

Упровадження методу квесту дозволяє створити умови для: активізації розумової діяльності шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують достатньої свідомості й зрілості, здатності до подолання спеціально створених перешкод; формування стійкого інтересу до предмету; активізації сприйняття матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, зображень відеофрагментів, фотографій, малюнків, умовних графічних знаків, символіки); поєднання новітніх та традиційних дидактичних засобів навчання; розвитку універсальних форм розумової діяльності (аналіз, синтез, індукція, порівняння, систематизація тощо).

Аналіз структури квесту дозволив визначити такі його складові: *вступ, керівництво до дії* – визначення часових рамок, головних ролей учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, ознайомлення зі змістом квесту в цілому; *центральне завдання* – чітко визначений результат, який має отримати команда, виконавши задану серію завдань; *список інформаційних ресурсів* (на електронних чи паперових носіях), необхідних для виконання завдання, може даватися в процесі роботи на кожному з етапів; *опис процедури роботи*, яку необхідно виконати учасникам під час проходження етапу (може зазначатися на кожному етапі окремо чи на початку гри); *розробка критеріїв чи параметрів оцінювання* – залежить від типу навчальних завдань, які вирішуються на квесті; *висновок* – аналіз досвіду, отриманого учасниками квесту [3, 4, 6, 7].

- Аналіз інформаційних джерел свідчить, що впровадження методу квесту в освітній процес ЗВО доцільно здійснювати на таких засадах:
- здійснювати проходження квесту за сюжетом, який має бути чітко визначеним або мати декілька варіантів, у залежності від вибору учасників;
- ставити питання, на які мають давати відповіді учасники квесту, з можливістю розвитку логічного мислення;
- відповідь має бути однозначною (одне слово - якщо це запитання для переходу між етапами; розширена відповідь - якщо це запитання самого етапу);
- виділяти на обговорення регламентовану кількість часу;
- з метою розвитку дослідницьких навичок доцільно ставити не завжди лаконічні та чіткі завдання, а саме: аналіз випадкових, на перший погляд, відомостей, збір різних, дещо абсурдних як за виглядом, так і за функціональністю даних-повідомлень;
- враховувати думку кожного учасника, висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань з метою залучення до участі в квесті;
- використовувати міжпредметні зв'язки, сприяти застосуванню знань у новій ситуації [3, 4, 8, 9].

Тенденцію до застосування квесту у викладанні дисциплін психолого-педагогічного циклу обумовлено тим, що він розвиває критичне мислення, вміння знаходити, порівнювати, аналізувати, класифікувати інформацію. Квест як ігрова форма навчання допомагає значно активізувати пізнавальну діяльність, реалізувати творчі компоненти розвитку особистості, а також знімає надмірну психологічну напругу.

У рамках проведення експериментального дослідження по впровадженню активних та інтерактивних методів навчання в освітній процес ЗВВО викладачами кафедри психології та педагогіки Харківського національного університету Повітряних Сил імені Івана Кожедуба було підготовлено квести, які викори-

стовувались протягом навчального року при викладанні психолого-педагогічних дисциплін, а саме дисципліни «Соціальна психологія» для курсантів льотного факультету спеціальності «Забезпечення військ (Сил)».

Відповідно до програми даної навчальної дисципліни нами були розроблені практичні заняття з використанням методу квесту, спрямовані на виконання групою курсантів певного проблемного завдання з елементами рольової гри, пов'язаною з пошуком місць, об'єктів, інформації. Квестові завдання виконувалися індивідуально або колективно. На заняттях з соціальної психології ми надали перевагу колективному квесту, що дозволило занурити курсантів в умови групової діяльності, яка позитивно вплинула на розвиток комунікативних навичок, лідерських якостей, вмінь працювати в команді, які є професійно важливими для військовослужбовців.

Серед основних завдань упровадження освітнього квесту в процес підготовки курсантів ми визначили:

- збільшення мотивації курсантів до навчально-пізнавальної діяльності;
- розвиток творчого мислення та навичок вирішення нестандартних професійних проблем;
- розвиток аналітичних здібностей та навичок роботи з інформацією;
- формування та розвиток навичок роботи в команді.

Особливість запропонованих нами квестів полягала в тому, що завдання кожної із локацій, які необхідно було проходити курсантам за маршрутом, були спрямовані на формування певної компетенції майбутнього фахівця, крім того їх вирішення сприяло актуалізації наданого на лекції чи запропонованого на самостійне вивчення матеріалу або ж вирішення творчого питання в процесі пошукової діяльності групи.

Так, при проходженні курсантами квесту «Механізми розвитку малої групи», їм пропонувалося переглянути спеціально підібрані відеоролики та виокремити ті з них, що демонстрували механізми саме розвитку малої групи. Під час групового обговорення курсанти мали змогу висловити свої аргументи на

підтвердження власної точки зору та продемонструвати, як саме ці механізми впливають на розвиток їх військового колективу.

При вивченні проблеми групових рішень, курсантам було запропоновано взяти участь у тематичному квесті. В його основу було покладено відому психологічну гру «Аварія», що дозволило оцінити ефективність групового рішення. Участь курсантів у цій грі надала їм можливість визначити недоліки та переваги групового рішення, аналізуючи власний практичний досвід, а також розвинути власні навички переконання та активного слухання. Колективна дискусія з цього питання сприяла систематизації отриманих знань.

У процесі підготовки майбутніх офіцерів нами також було запроваджено метод квестів з елементами ділової гри військово-професійної спрямованості. Використання квесту з теми «Лідерство у військовому колективі» з елементами ділової гри дозволило максимально занурити курсантів в умови їх майбутньої професійної діяльності, сприяло розвитку креативного мислення, виробленню індивідуального стилю спілкування та практичних навичок при колективному вирішенні завдань. Саме участь у квесті-грі, що імітує службову діяльність, дозволила курсантам «приміряти» на себе ту чи іншу роль та модель поведінки, що позитивним чином впливає на розвиток їх професійних навичок, лідерських якостей та професійне самовизначення у цілому.

Зазначимо, що квест використовувався нами і для оцінювання рівня навчальних досягнень курсантів при проведенні модульного контролю, що дозволило провести атестацію курсантів в активній формі та реалізувати отримані знання на практиці. Так, викладачами кафедри було розроблено освітній квест «Злочинні угруповання», що містив 5 локацій, на кожній з яких група отримувала спеціальний конверт із завданням на вирішення якого відводилось 10 хвилин. При правильному вирішенні завдання, курсанти отримували підказку, де шукати наступну локацію. Локації були розташовані по всьому корпусу університету (бібліотека, кафедра, навчальні аудиторії), на кожній з них курсанти мали знайти конверт та вирішити завдання. Перша локація знаходилась в аудито-

рії, по стінам якої були розвішані портрети. У якості завдання курсанти мали за зовнішніми ознаками зображених на портретах людей виокремити злочинців та із літер на зворотному боці портретів скласти назву місця наступної локації. Завдання наступної локації полягало у встановленні співвідношення автора та назви злочинної теорії з її основними положеннями. Правильне розв'язання завдання дозволяло курсантам отримати підказку про місце знаходження наступної локації. Метою третьої локації було інсценування найвідомішого тюремного експерименту та представлення відомих фактів про його мету та автора. Під час проходження четвертої локації курсантам було запропоновано переглянути відеоролик, що зображує відомий психологічний синдром з демонстрацією позитивних почуттів жертви до свого кривдника та визначити його назву. І, нарешті, п'ята локація передбачала створення проекту заходів щодо попередження злочинної поведінки серед курсантів.

Після закінчення циклу занять нами було проведено опитування курсантів щодо визначення їх відношення до методики проведення занять на основі впровадження методу квесту. Так, результати спостереження та опитування дозволили встановити, що в цілому використання методу квесту позитивно оцінюється курсантами. Результати їх рефлексії свідчать про збільшення пізнавального інтересу до дисципліни, покращення комунікативних навичок, навичок вирішення конфлікту, встановлення емоційних відносин у групі та покращення морально-психологічного клімату у підрозділі, збільшення практичної складової освітнього процесу.

Висновки з дослідження і перспективи подальших розробок. Таким чином, використання методу квесту в освітньому процесі ВВНЗ набуло позитивної оцінки. Слід підкреслити, що при використанні освітніх квестів було вирішено не тільки освітні, але й розвивальні та виховуючі завдання. На думку курсантів, участь у квесті сприяла командоутворенню, налагодженню ефективної взаємодії в групі, ефективному розподілу обов'язків, розвитку здатності мобілізуватися та швидко вирішувати нестандартні завдання. Крім цього, упрова-

дження в освітній процес методів, які дозволили реалізувати діяльнісний підхід, сприяло покращенню рівня засвоєння знань, розвитку професійних якостей особистості та особистісної відповідальності за виконання поставлених завдань, сприяло формуванню навичок дослідницької діяльності, умінь працювати самостійно тощо.

Список використаних джерел

12. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт “Информационные технологии в образовании” [Электронный ресурс] / Я.С. Быховский. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
13. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями / А.А. Каравка // Мир науки. – 2015. – №3. – С. 20.
14. Кичерова М.Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (доступ свободный).
15. Мішагіна О. Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. [Електрон. ресурс]. / О.Д. Мішагіна. – Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/.
16. Сокол И. Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Молодой ученый. - 2014. – № 6(2). – С. 138-140.
17. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? / І.М. Сокол // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 2(114). – С. 28-32.
18. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання / І. М. Сокол // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти. – 2013. – Вип. 7. – С. 168-171.
19. Технологія підготовки і проведення квесту [Електрон. ресурс]. – Режим доступу http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=10827

20. Чудакова А. О. Перспектива интерактивного метода «квест» в профессиональной подготовке студентов психолого-педагогического факультета / А.О. Чудакова, С.О. Щелина // Молодой ученый. – 2014. – №21. – С. 709-712.
21. Dodge, B. (1995). Some thoughts about Web Quests [Online]. – Available: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html; <http://ozline.com/learning/index.htm>.
22. Kaivola T., Salomaki T., Taina J. In quest for better understanding of student learning experiences // Procedia - Social and Behavioral Sciences, 2012. – №46, p. 8-12.