

**ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ
В РОБОТІ ПСИХОЛОГІЧНОЇ СЛУЖБИ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

В.В.Сторож

*к.пед.н.,ст. викладач кафедри психології
Одеського національного медичного університету
Україна, м. Одеса*

В.О. Терзі

*магістр кафедри психології
Одеського національного медичного університету
Україна, м. Одеса*

Анотація. У статті розглядається застосування квест-технологій в рамках профорієнтаційної діяльності психологічної служби закладу вищої освіти. Проаналізовано можливості квесту як освітньої технології, що дозволяє формувати професійні компетенції студентів, а старшокласникам зрозуміти специфіку професії і познайомитися з особливостями професійної діяльності.

Ключові слова: квести, інтерактивні технології, психологічна просвіта, професійне самовизначення, професійна орієнтація.

**APPLICATION OF QUEST TECHNOLOGIES
IN THE WORK OF THE PSYCHOLOGICAL SERVICE OF HIGHER
EDUCATION**

Storozh Viktoriia

*Ph.D., Lector of the Department of Psychology of
Odessa National Medical University
Ukraine, Odessa*

Terzi Viktoriia

*Master of the Department of Psychology
Odessa National Medical University
Ukraine, Odessa*

Abstract. The article examines the application of quest-technologies within the framework of vocational guidance activities of the psychological service of the

institution of higher education. The possibilities of the quest as an educational technology are analyzed, which allows forming professional competencies of students, and senior students to understand the specifics of the profession and get acquainted with the peculiarities of professional activity.

Key words: quests, interactive technologies, psychological education, professional self-determination, professional orientation.

Постановка проблеми. Глобалізаційні процеси і бурхливий розвиток технологій радикально змінили всі сфери життєдіяльності, в тому числі і вищу освіту. Нові вимоги до вищої освіти припускають в першу чергу зміни освітнього простору ЗВО. Ці зміни стосуються мети і змісту освіти, використовуваних методів і технологій. Активно впроваджуються динамічні технології, популярні вебінари, воркшопи, відкриті диспути, інші інтерактивні технології, індивідуальні траєкторії навчання.

Розвиток сучасної педагогіки характеризується підвищеною увагою до внутрішнього світу людини, створенням освітнього середовища, що сприяє професійної самореалізації особистості. У педагогічній літературі зазначається необхідність більш глибоко і змістовно залучати студента в професійну діяльність, прогнозувати особливості його роботи на основі даних про індивідуальні якості фахівця і їх проявів в структурі професійної діяльності. У професійне середовище впроваджуються технології майндфулнесса, як усвідомленого і концентрованого сприйняття дійсності, одним із принципів якого є допитливість і дослідницький інтерес до того, що відбувається.

Актуальність дослідження. Наявність і функціонування психологічної служби в ЗВО виступає свідченням високого рівня розвитку вищої освіти в країні. Метою створення служби є бажання допомогти студентам адаптуватися до соціальної і навчальної ситуації, в яку вони потрапляють з вступом до ЗВО, і забезпечити умови для розвитку суб'єктного потенціалу особистості, усвідомлення шляхів особистісного і професійного зростання в період навчання у ЗВО. Для підвищення професійної культури і формування професійних компетенцій майбутніх фахівців психологічна служба проводить майстер-класи,

круглі столи, веде дискусійний клуб, організовує тематичні вечори, пов'язані з детальним знайомством з діяльністю відомих психологів, педагогів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. На сьогоднішній день проблему створення та використання квестів в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б.Додж, Т. Марч, М.В. Андрєєва, Я.С. Биховський, О.Л. Гапєєва, М.С. Гриневич, Л.А. Іванова, Н.В. Кононец, Г.Л. Шаматонова та ін. [1]. На думку багатьох вчених (О. Багузіна, Я. Биховський, С. Напалков та ін.) однією з сучасних інноваційних технологій, яку необхідно впроваджувати в освітній процес для забезпечення всебічного розвитку молоді 21 століття, є квест-технологія.

Постановка завдання. Одним з традиційних напрямків діяльності психологічної служби є психологічне просвітництво. Разом з тим суб'єктами психологічного освіти є не тільки студенти, а й старшокласники, як майбутні абітурієнти. При цьому однією з провідних потреб старшокласників є професійна орієнтація. Затребуваність психологічного супроводу даного процесу обумовлена високою невизначеністю і мінливістю соціальних процесів.

Виклад основного матеріалу. В даний час розроблені такі технології супроводу професійного самовизначення: технології професійного інформування (екскурсійні технології, дослідницька діяльність та ін.); технології формування і розвитку компетенцій професійного самовизначення (технологія проектування особистісно-професійного плану, ігрові технології, кейс-технології, соціально-психологічні тренінги та ін.); практико-орієнтовані технології супроводу професійного вибору (професійні проби, проектна діяльність, майстер-класи та ін.); технології формуючого оцінювання (освітньо-професійне портфоліо).

В результаті дискусії з педагогами-психологами про проблеми профорієнтації сучасної молоді і способах їх вирішення, з питань професійного самовизначення старшокласників, виявлено запит практиків, покладений в основу розробки нових форм профорієнтації. Багато психологів і педагогів вказують на доступність реалізації діагностичної роботи при обмежених можливостях сформулювати уявлення про професію, відповідно реальності, а не

модним віанням. Основними причинами є відсутність контактів з представниками різних професій, готовими виступити соціальними партнерами в процесі професійної орієнтації школярів, а також обмеженість часу, відведеного на організацію зустрічей з представниками професій і недолік методичної підготовки в організації таких зустрічей. Деякі педагоги-психологи підкреслюють нездатність старшокласників здійснити самостійний вибір професії, також відзначається орієнтація школярів на фінансову підтримку батьків, домінуючу над власними професійними інтересами.

У зв'язку з виявленими запитом практиків в розширенні соціального партнерства загальноосвітніх установ і ЗВО, з метою формування адекватних уявлень старшокласників про професії можливо використовувати квест як форма профорієнтації. Поряд з традиційними формами професійної орієнтації (самопізнання за допомогою психодіагностики, ділові ігри, занурення в професію через включення в роботу професійних майстерень, зустрічі з фахівцями, успішними представниками професії; участь у днях відкритих дверей закладів вищої освіти та ін. Квест є формою інновації та задовольняє потребу студентів і старшокласників в новизні, соціальній взаємодії, професійної активності.

У роботах Т.В. Захарченко, М.Н. Кічерової, Е.А. Поречної та ін. Квест визначається як інтелектуальний вид гри, процес якої розгортається в спеціально підготовленому приміщенні, з якого учасники квесту повинні знайти вихід, вирішивши поставлені завдання. Від учасників вимагається прояв здатності швидко адаптуватися в нових умовах, приймати рішення в найнесподіваніших ситуаціях [4].

Освітній квест - інтегрована технологія, яка об'єднує ідеї проектного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді, поєднує цілеспрямований пошук, допоміжних завдань з пригодами і (або) грою за певним сюжетом.

Саме визначення квесту як особливої технології, на нашу думку, є найбільш коректним, таким, що не суперечить логіці наукового пізнання та дозволяє розкрити його сутнісні ознаки. Отже, *технологія* (від грец. *techne* –

майстерність, мистецтво, logos – знання, вчення) – це сукупність методів, засобів і реалізації людьми конкретного складного процесу шляхом поділу його на систему послідовних взаємопов'язаних процедур і операцій, які виконуються більш або менш однозначно і мають на меті досягнення високої ефективності певного виду діяльності.

Квест як педагогічна технологія – це продумана у всіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проектування, організації і проведення навчального процесу з чітко визначеними цілями, діагностикою поточних та кінцевих результатів, яка має певні етапи з виокремленими процедурними характеристиками.

Аналізуючи сучасні публікації, можемо виділити такі напрямки особистісного розвитку в залежності від типу, цілей і завдань квесту: інформаційне; операційне; емоційне; моральне; оволодіння технологіями саморозвитку та прийомами; прикладне. Отже, профорієнтаційний напрям є новим і актуальним на сьогоднішній день.

У систему профорієнтаційної роботи входить поняття «Професійне самовизначення», так як вибір професії та оволодіння нею починається з нього [5]. Професійне самовизначення є одним з найважливіших компонентів самосвідомості людини як суб'єкта діяльності; під ним розуміється самостійна, усвідомлена і добровільна побудова, коригування та реалізація професійних перспектив, що передбачає вибір професії, отримання професійної освіти і вдосконалення в даній професійній діяльності.

Застосування квестових технологій в профорієнтаційній роботі направлено на розвиток пізнавального інтересу старшокласників і студентів. Організація спільної діяльності учасників команд заснована на принципах суб'єктно-діяльнісного підходу, представленого у вітчизняній психології в роботах К.А. Абульханової-Славської, А.В. Брушлинського, С.Л. Рубінштейна [7] та ін. Учасники та організатори в ході соціальної, творчої, самостійної діяльності виявляють активність, самовдосконалення, професійне самовизначення, тобто суб'єктні властивості. Алгоритм розробки квесту передбачає наступні етапи: визначення цілей і завдань. Для старшокласників

вирішується завдання розширення знань про професію психолога; для студентів, які виступають в ролі організаторів і виконавців, - завдання оволодіння прийомами організаторської роботи в процесі підготовки заходу; оволодіння навичками спостереження за груповими процесами та прийомами згуртування малих груп; актуалізації соціальної активності молоді. Розробка сценарію, об'єднаного ідеєю затребуваності психологічних знань в життєдіяльності кожної людини, уявлення напрямків роботи психолога. Квест може бути включений в систему навчальних занять, в план виховних заходів ЗВО, школи або навчального центру, тому дозволяє викладачам спільно зі студентами вивчати психологічні феномени в реальних умовах життєдіяльності.

Студенти розробляють сценарії занять для старшокласників, які можуть бути проведені під час практики, та в рамках занять зі старшокласниками, організованих психологічною службою ЗВО. Особливо варто відзначити, що можливість стати в позицію «психолога» по відношенню до молодшого покоління дозволяє продовжувати формувати у студентів професійні компетенції.

Для проведення квесту створюється організаційна група. До її складу входять студенти та викладачі. Студенти виконують роль провідних та кураторів команд на етапах квесту. Викладачі керують розробкою сценарію заходу, надають організаційну підтримку, беруть участь в психологічному аналізі феноменів, які проявилися в ході проведення квесту. Оцінка проходження етапу здійснюється за показниками часу і організованості. Крім того, ведучі на кожному етапі спостерігають і відзначають характер взаємодії і взаємин між учасниками кожної команди під час проходження етапу, емоційний стан групи, кількість помилок, а також виявляють лідерів. Результати спостережень можуть застосовуватися на навчальних заняттях для ілюстрації психологічних феноменів, а також в емпіричній частині курсових і дипломних робіт студентів.

Перед початком змагань команди отримують інструкцію, в якій оговорюється місце розташування кожного етапу, і маршрутні листи, які будуть заповнюватися в міру проходження завдань квесту. Перехід на черговий етап естафети здійснюється після закінчення попереднього. На проходження етапу

відводиться приблизно 8-10 хвилин. Після завершення випробувань на основі показників часу і правильності виконання завдань підбиваються підсумки, оголошуються результати. Проведення профорієнтаційного квесту у ЗВО дозволяє школярам активно включитися в його освітнє середовище, оцінити перспективи подальшого навчання.

Зміст завдань на етапах визначається цілями і завданнями квесту. Вони можуть включати в себе специфіку напрямків діяльності психолога, особливості перебігу пізнавальних процесів, психологічні феномени і їх трактування, спиратися на особливості групової взаємодії. Це можуть бути тестові методики, групові методики, діагностичні матеріали, що дозволяють визначити особистісні якості, та ін. [6].

Наприклад, етап «Типи темпераменту» спрямований на розширення уявлень про типах темпераменту. Застосовуються картинки із зображеннями представників чотирьох типів темпераменту, сюжети з мультфільмів. Школярі знайомляться з теоретичної характеристикою кожного типу темпераменту, типовими ознаками, проявами, їх перевагами і недоліками. Переглядаючи та аналізуючи сюжети мультфільмів, вони вчаться на практиці визначати тип темпераменту того чи юного героя. В результаті міні-дискусії приходять до висновку про роль темпераменту в професії.

Знайомство з особистісними якостями, важливими для психолога, відбувається в рамках етапу «Зламаний емоційний телефон». Першому учаснику загадується яке-небудь психічне стан (наприклад, втома, зосередженість, заклопотаність, заздрість, здивування). Він зображує його для другого, другий - для третього і т.д. Останній учасник називає, що це було за стан, по яким типовим ознаками він його впізнав. Обговорюються помилки, які завадили відгадати даний стан. Аналізується роль емоцій і емпатії в нашому житті і в професії психолога.

Вивчення лабільності розумових процесів відбувається на етапі «Словесний лабіринт». Учасникам пред'являють картки зі словесними лабіринтами. Завдання гравців знайти приховані в лабіринтах осмислені слова і підкреслити їх. Подальший аналіз результатів виконання завдання дозволяє

зробити висновок про здатність швидко (або повільно) перемикатися з одного способу розв'язання на інший.

Етап «Вгадай портрет» розширює уявлення про риси характеру особистості, їхнє значення в досягненні професійного успіху. Для цього застосовується презентація з дитячими і дорослими портретами відомих особистостей, а також характеристика людини в дитинстві, складена за матеріалами інтерв'ю. Завдання учасників припустити, якими якостями характеру володіла дитина і як вони могли вплинути на його майбутнє професійне життя. Ключовим результатом є усвідомлення школярами затребуваності психологічних знань в повсякденному житті.

Також існують недоліки застосування квестів в освітньому просторі ЗВО, які вказують на інфраструктурні обмеження; рамки освітніх програм, в яких переважають такі традиційні форми занять, як лекції та семінари; інерційність професорсько-викладацького складу; розрив поколінь цінностей суб'єктів освітнього процесу. До недоліків використання квестів відноситься тривалість підготовки заходу, включення в процес створення і проведення обмеженої кількості студентів, переважно організаційного активу і лідерів.

Висновки. Основні переваги використання квестів в профорієнтаційній роботі полягають в тому, що актуалізуються і розвиваються професійні компетенції студентів; синтезується матеріал, вивчений студентами в рамках різних дисциплін; відбувається набуття студентами досвіду прийняття на себе відповідальності за результат значимого для ЗВО громадської справи; відбувається особистісне збагачення в результаті взаємодії покоління старшокласників, студентів і викладачів.

Старшокласники отримують можливість підвищити рівень психологічних знань, познайомитися зі специфікою професійної діяльності педагога-психолога, визначити ставлення до професії психолога і затребуваності психології в практичній життєдіяльності, в доступній формі познайомитися з досягненнями психологічних досліджень в ході рішення завдань кожного етапу квесту.

При цьому ЗВО виступає як соціальний партнер загальноосвітніх установ в побудові особистісного професійного плану школяра шляхом участі в орієнтуванні його в світі професій. Психологічна служба ЗВО реалізує завдання психологічного освіти старшокласників, а також психолого-педагогічної підтримки студентів у формуванні універсальних навчальних дій, що забезпечують високий рівень самоорганізації та успішності навчально-професійної діяльності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт «Информационные технологии в образовании». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
2. Вебинар "Живые" квесты в образовании» [Электронный ресурс] – режим доступа: - <https://www.youtube.com>
3. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. – 2015. – №3. – С. 20.
4. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%E2%E5%F1%F2>.
5. Пряжников Н.С. Перспективы отечественной профориентации [Текст] / Н. Пряжников // Школьный психолог : прил. к газ. "Первое сент.". – 2000. – № 19. – С. 5.
6. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / Т.В. Азарова, О.И. Барчук, Т.В. Беглова, М.Р. Битянова, Е.Г. Королева, О.М. Пяткова; под ред. М.Р. Битяновой. СПб., – 2011
7. Рубинштейн С.Л. Человек и мир. М.: Наука, 1998.
8. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140.