

УДК 378.011.3-051:796]:378.091.39:077

DOI: <https://doi.org/10.33989/2524-2474.2021.78.249813>

ОКСАНА ДАНИСКО

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4040-562X>

(Полтава)

Place of work: Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University

Country: Ukraine

Email: oksana.danisko76@gmail.com

ОКСАНА КОРНОСЕНКО

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9376-176X>

(Полтава)

Place of work: Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University

Country: Ukraine

Email: kornosenko@ukr.net

ВАЛЕНИНА БОНДАРЕНКО

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0326-0356>

(Полтава)

Place of work: Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University

Country: Ukraine

Email: val.vl.bond@gmail.com

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ЗАСІБ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ДО УМОВ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Актуальність дослідження полягає у нагальній потребі диверсифікації моделей вищої освіти з урахуванням сучасних тенденцій й вимог сьогодення, а також упровадження інформаційно-комунікаційних технологій як гнучких форм організації освітнього процесу та інноваційних засобів навчання у підготовку майбутніх учителів фізичної культури. Мета дослідження полягає в обґрунтуванні й експериментальній перевірці ефективності веб-квесту як засобу підготовки майбутніх учителів фізичної культури до умов змішаного навчання. На констатувальному етапі з'ясовано, що 74,2% респондентів обізнані із сутністю змішаного навчання, але досвід такого навчання мають лише 38,7%, виявлено недостатню сформованість навичок контент-пошуку й аналізу інформації в мережі Інтернет (48,4%), проектного (16,1%) та проблемно-дослідницького (13%) навчання. На формуальному етапі у програму обов'язкової дисципліни «Історія фізичної культури» було впроваджено веб-квест «Олімпіонік», що мало сприяти набуттю досвіду використання різних сервісів Веб 2.0 (відео-, мультимедійні, геосервіси тощо). Ефективність формуального впливу веб-квесту забезпечувалась використанням спеціальних методів – заохочення, гейміфікації, змагання, рефлексивного аналізу. Встановлено, що дидактичні можливості веб-квесту полягають у розвитку у студентів навичок дослідницької діяльності, формуванні стійкого пізнавального інтересу та позитивного ставлення до майбутньої професійної діяльності, вдосконалення умінь використовувати освітньо-інформаційні ресурси й сервіси з метою побудови та самоконтролю власної освітньої траєкторії. Експериментально доведено ефективність веб-квесту як засобу підготовки майбутніх учителів фізичної культури до умов змішаного навчання, виявлено покращення навичок використання інтерактивних вправ, проблемно-дослідницького навчання, здійснення контент-пошуку і аналізу інформації в мережі Інтернет, онлайн-тестування, роботи з навчальним відео.

Ключові слова: веб-квест; мультимедійна освітня технологія; змішане навчання; самостійна робота; історія фізичної культури; майбутні вчителі фізичної культури.

Постановка проблеми в загальному вигляді. В умовах глобалізації та диджиталізації простір педагогічної освіти зазнає прогресивних змін. До таких трансформацій відносимо впровадження інноваційних едукативних концепцій, підвищення якості вищої освіти і викладання на засадах компетентнісного підходу, узгодження навчальних програм і стандартів з вимогами міжнародної спільноти, створення та апробація нових форм, методів та засобів навчання. За таких умов сучасні

заклади вищої освіти стають агентами змін, на які покладається місія підготовки нової генерації вчителів, здатних до пошуку нових знань, продукування нестандартних рішень з урахуванням передових педагогічних концепцій.

У розвинених країнах світу новітньою освітньою стратегією, що дозволяє здійснювати професійну підготовку висококваліфікованих фахівців, здатних до прийняття самостійних рішень, креативного мислення, новаторства, є змішане (гібридне навчання). Так, Американське освітнє товариство оголосило змішане навчання найбільш популярним трендом в освіті, визнавши його перспективність у поширенні знань у цифрову епоху (Rooney, 2003).

Сучасні науковці розглядають змішане навчання як конвергентну концепцію (теорії, моделі, рівні, методи, засоби організації навчального процесу), що визначається інноваційністю до організації та результативності результатів освіти, як: «вдумлива інтеграція навчання в аудиторії з навчанням в інтернеті» (Garrison, & Kanuka, 2004, с. 96).

Відзначаючи інноваційний та інтегративний характер змішаного навчання, Ч. Дзюбан, Дж. Хатман, П. Москаль потрактовують його як педагогічний підхід, в основі якого – «фундаментальний редизайн традиційної освітньої моделі» (Dziuban, Hartman, & Moskal, 2004, с. 3). Означені зміни полягають в інтегруванні інформаційно-комунікативних засобів (*онлайн*) навчання у практику очної живої освітньої взаємодії (*face-to-face*), цілеспрямованому та спеціально організованому поєднанні найкращих елементів традиційних методик з інтерактивними технологіями та електронними ресурсами. Науковці визначили такі характеристики змішаного навчання: перехід від лекційного викладу матеріалу до орієнтованих на студентів інструкцій щодо організації навчання, в якому студенти мають стати активними учасниками (ця зміна повинна стосуватися всієї політики курсу чи освітньої програми); посилення взаємодії між студентом-викладачем, студентом-студентом, студентом-контентом, опора на життєві та професійні інтереси студента; розробленість інтегрованих формувальних та підсумкових механізмів оцінювання результатів навчальних досягнень здобувачів освіти (Dziuban, Hartman, & Moskal, 2004, с. 3).

На нашу думку, найповніше сутність змішаного навчання розкрито американськими дослідниками Х. Стаккер та М. Горном, які визначили його як формальну освітню програму, де студент частково навчається онлайн під вдумливим керівництвом викладача з певним елементом самоконтролю часу, місця, темпу засвоєння матеріалу (Staker, & Horn, 2012).

Вищезазначене дозволяє виокремити концептуальні основи змішаного навчання: воно може застосовуватися лише в рамках інституційної освіти; передбачає спеціально організований педагогічний супровід у тих ситуаціях, коли одна частина академічних контактів відбувається безпосередньо в аудиторії, а також частково віддалено у віртуальному середовищі, що певною мірою дозволяє студентам обирати час, місце та швидкість навчання; у процесі такого навчального дискурсу, де елементи традиційної та електронної інтеракції є взаємодоповнюваними, має сформуватися новий індивідуальний пізнавальний досвід здобувача освіти (Даниско, & Семеновська, 2018, с. 5).

Водночас організація змішаного навчання – це не одномоментна дія, а відтак потребує певної підготовки студентів як в когнітивному, так і в процесуальному аспектах. Це зумовлюється, різним рівнем сформованості їх пізнавальних і соціальних здібностей, навчальних мотивів та професійних інтересів. Значні труднощі у першокурсників викликає організація самостійної, переважно позааудиторної роботи, що в умовах скорочення аудиторного навантаження стає пріоритетною формою здобуття знань. За даними сучасних досліджень, позааудиторна самостійна робота є проблемною для 37 % майбутніх учителів фізичної культури, а 60 % взагалі негативно ставляться до її виконання. Причинами, що заважають першокурсникам ефективно та в повному обсязі виконувати самостійні завдання, а отже, засвоювати знання, є незрозуміле формулювання завдань, високі вимоги викладачів, занадто великий обсяг інформації та невміння її структурувати (Бондаренко, & Квак, 2017).

На нашу думку, однією з новітніх технологій, що дозволяє сформувати необхідні для навчання у змішаних (*онлайн + офлайн*) середовищах навички, активізувати самостійну роботу студентів, є веб-квест.

Концепція веб-квесту була розроблена професорами державного університету Сан Дієго Б. Доджем (Dodge, 1995) і Т. Марчем (March, 1995) «як стратегія ефективної інтеграції Інтернету в аудиторні навчальні заняття». Її назва походить від двох складових: 1) *web* (англ. павутина), що вказує на всесвітню мережу Інтернет та систему доступу до її ресурсів; 2) *quest* (англ. пошук, пригода).

У сучасній педагогічній літературі поняття «веб-квест» трактується як дослідження з елементами рольової гри, в основі якого – виконання завдань за допомогою використання інформаційних ресурсів, «спеціальним чином організований вид пізнавальної діяльності, що передбачає пошук заданої інформації в мережі за вказаними адресами» (Напалков, 2013, с. 51), «навчальна структура, що використовує посилання на суттєво важливі інтернет-ресурси та автентичні завдання з метою мотивування студентів на дослідження проблеми з неоднозначним рішенням» (March, 2003, с. 42). Як вказують К. Відоні та С. Маддух, веб-квест як форма організації освітнього процесу «збалансовує вказівки викладача і свободу дій учнів з метою самостійного вирішення ними навчальної проблеми» (Vidoni, & Maddux, 2002, с. 110).

У нашому дослідженні веб-квест розглядаємо як засіб підготовки та адаптації майбутніх вчителів фізичної культури до умов змішаного навчання. Це зумовлено тим, що веб-квест являє собою пошук та систематизацію певного матеріалу за заданими параметрами, що, по-перше, сприяє формуванню навичок самостійної роботи; по-друге, за рахунок електронного компоненту може використовуватися як під час аудиторних занять, так і під час самостійного опрацювання студентами навчального матеріалу та охоплювати всі етапи процесу навчання (від повідомлення нового матеріалу до перевірки та контролю рівня його засвоєння); по-третє, відповідає концептуальним положенням змішаного навчання. Погоджуємося з думкою вітчизняних дослідників О. Абрамової (2018), О. Кузьмінської (2014) В. Мироненко та Г. Алексеевої (2014); про те, що використання сучасних освітніх ресурсів є першочерговим завданням і орієнтиром у руслі інформатизації освіти, побудови відкритого науково-освітнього простору. Аналіз попередніх досліджень свідчить, що проблемі використання веб-квесту у навчальному процесі присвячені праці вчених, які досліджували особливості формування якісно нових, альтернативних педагогічних систем. Зокрема, обґрунтовано теоретико-методичні засади розробки та використання концепції веб-квестів як типу інноваційного навчального завдання та виду освітньої діяльності (Dodge, 1995; March, 1995), як засобу розвитку пізнавальної активності учнів здобувачів освіти (Напалков, 2013; Сокол, 2014).

Предметом наукового пошуку є також питання розробки та використання веб-квесту у вищій школі. Дослідники одноставні в думці про те, що ця медіаосвітня технологія містить потужний дидактичний потенціал. Так, науковці дійшли висновку, що веб-квест сприяє формуванню у студентів цифрових та комунікативних навичок, розвитку критичного мислення та позитивної академічної мотивації, уміння продукувати нові ідеї та креативного мислення (Peterson, & Koeck, 2001), формуванню когнітивних операцій вищого рівня, стимулювання аналітичних здібностей (Гриневич, 2009), навичок спільного та саморегульованого навчання в малих групах (Zheng, Stucky, McAlack, Menchaca, & Stoddart, 2005).

Особливості використання веб-квестів у процесі професійної підготовки майбутніх педагогів висвітлено в наукових працях зарубіжних (Шульгіна, 2016; Dell, 2005; Perkins, & McKnight, 2005) та вітчизняних дослідників Т. Бондаренко (2013). У дослідженнях обґрунтовано, що використання цієї технології сприяє підвищенню пізнавальної мотивації, формуванню у студентів індивідуальної стратегії засвоєння навчального матеріалу, розвитку творчого потенціалу та якості знань. Утім, переважно вони стосуються вчителів початкових класів, філологічних або природничих дисциплін.

Отже, контент-аналіз наукової літератури засвідчує, що ця інноваційна освітня технологія може бути ефективним інструментом навчання та професійного розвитку майбутніх учителів фізичної культури. Водночас проблема адаптації майбутніх учителів фізичної культури до умов змішаного навчання засобами веб-квесту ще не отримала належного теоретичного узагальнення та практичної реалізації, не була предметом системних наукових експериментальних досліджень, що й зумовлює актуальність проблеми з вивчення трансформаційного потенціалу цього освітнього ресурсу на здатність студентів соціально та академічно адаптуватися до навчання в умовах ресурсозбагаченого інформаційного освітнього середовища.

Формулювання цілей статті. Мета дослідження полягає у визначенні особливостей та експериментальній перевірці ефективності використання веб-квесту як засобу підготовки студентів спеціальності 014.11 Середня освіта (Фізична культура) до умов змішаного навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Зауважимо, що веб-квест технологію в освітньому процесі вчителів фізичної культури ми використовуємо з 2018 року. Зокрема, веб-квест «Олімпіонік» був розроблений з метою активізації уваги та підвищення мотивації студентів факультету під час проведення заходів у рамках Тижня факультету фізичного виховання. Однак, під час карантинних обмежень, що були зумовлені пандемією COVID-19 та посиленням онлайн-компоненти під час екстре-

ного дистанційного навчання, цю форму було використано з метою підготовки першокурсників до умов змішаного навчання шляхом включення веб-квесту в освітній процес під час викладання дисципліни «Історія фізичної культури» у першому семестрі 2021 – 2022 навчального року.

З метою перевірки дидактичних можливостей веб-квесту як засобу адаптації майбутніх учителів до умов змішаного навчання було проведено педагогічний експеримент, який проходив у три етапи.

На першому, *констатувальному етапі* було виявлено первинний рівень підготовленості майбутніх учителів фізичної культури до умов змішаного навчання, для чого було розроблено авторську анкету. Вона містила 12 альтернативних закритих запитань, що умовно згруповані у такі блоки: 1) рівень обізнаності про змішане навчання; 3) рівень володіння інформаційно-комунікативними навичками; 3) характеристика досвіду використання освітньо-інформаційних ресурсів і сервісів у навчальній діяльності. Опитувальник було створено за допомогою Google-форми, що дозволило забезпечити його анонімність та автоматизовано зібрати й узагальнити дані. Об'єктом дослідження виступили 45 студентів першого курсу першого освітнього рівня спеціальності 014.11 Середня освіта (Фізична культура), що забезпечило виконання принципу однорідності та репрезентативності вибірки.

На *формульовальному етапі* педагогічного експерименту в програму нормативної навчальної дисципліни «Історія фізичної культури» був уведений веб-квест «Олімпіонік», який мав на меті формування у першокурсників позитивної мотивації та навичок самостійного навчання, досвіду використання сервісів Веб 2.0 (відео-, мультимедійні, геосервіси тощо). Ефективність формульовального впливу веб-квесту забезпечувалась використанням спеціальних методів – заохочення, підтримки, гейміфікації, змагання, рефлексивного аналізу).

Веб-квест ми розглядатимемо як «веб-проект, розміщений на окремому веб-сайті, робота з яким спрямована на дослідження та всебічне вивчення окремо взятого проблемного питання, пов'язаного з майбутньою професійною діяльністю студента» (Шульгина, 2016, с. 167).

За типом «Олімпіонік» – це короткотривалий медіаосвітній проект, спрямований на створення у студентів уявлення про синергетичний зв'язок між ідеями, фактами та явищами фізичної культури і спорту, узгодження їх в єдину систему культурних та професійних цінностей майбутніх учителів. За видом – веб-квест – змагання, відповідно до якого студенти мають правильно і якомога швидше виконати завдання. Основний акцент у такому веб-квесті переноситься на пошук артефактів за заданими параметрами на основі аналізу джерел та інтернет-ресурсів.

На *контрольному етапі* було здійснено вторинну діагностику рівня підготовленості майбутніх учителів фізичної культури до умов змішаного навчання за допомогою опитувальника, ідентичного експерименту першого порядку. Дотримання логіки експериментального дослідження дозволило нам обрати лінійну експериментальну групу; створити незвичну експериментальну ситуацію; простежити величини змінних характеристик, узагальнити та інтерпретувати отримані результати.

Констатувальний етап. Результати констатувального дослідження представлені в таблиці 1. На основі проведеного анкетування було встановлено, що 74,2% респондентів усвідомлюють суть змішаного навчання, але лише 58,2% респондентів мали досвід такого навчання (Табл. 1).

Таблиця 1

Дані констатувального етапу дослідження

Вибірка запитань закритого анкетування	Так	Частково	Ні
1. Чи знаєте Ви, що таке змішане навчання?	74,2%	13,2	12,6
2. Чи маєте Ви досвід змішаного навчання?	58,2%	31,3	10,5
3. Які засоби змішаного навчання Вам відомі?			
Електронна пошта	58,2%	31,3	10,5
Навчальні групи у соціальних мережах	32,7%	28	39,3
Навчальне відео	64,5%	32,7	2,8
Електронні навчальні матеріали (підручники, посібники, методичні рекомендації)	35,5%	22,6	41,9
Сайти, блоги	48,4%	34,8	16,8
Інтерактивні вправи, навчальні ігри	41,9%	36,4	21,7
Онлайн-тести	47,3	42,2	10,5
Веб-квести	13%	41,6	45,4
Онлайн-проекти	16,1%	30,5	53,4

Як видно з Табл. 1, переважна частина студентів першого курсу не володіє на достатньому рівні навичками навчальної взаємодії в комбінованих освітніх середовищах, що здебільшого стосуються

перегляду навчального відео та відео-лекцій (64,5%), використання електронної пошти (58,2%), інтерактивних вправ та навчальних ігор (41,9%), обміну повідомленнями в соціальних мережах (32,7%), опрацювання електронних підручників, посібників, методичних рекомендацій (35,5%). Поряд із цим, недостатньо сформованими є навички контент-пошуку й аналізу інформації в мережі Інтернет (47,3%), проєктного (16,1%) та проблемно-дослідницького (13%) навчання.

Формувальний етап. З метою формування у студентів необхідних навичок самоосвіти та активізації їхньої пізнавальної діяльності, досвіду використання освітньо-інформаційних ресурсів і веб-сервісів на початку першого семестру 2021-2022 навчального року першокурсникам було запропоновано в якості альтернативного завдання позааудиторної самостійної роботи з курсу «Історія фізичної культури» участь у міжпредметному веб-квесті «Олімпіонік».

На самостійне опрацювання студентів було винесено матеріал трьох тем, об'єднаних однією наскрізною проблемою – історією розвитку олімпійського руху.

Тема 1.2. Фізична культура країн Стародавнього Сходу, Античної Греції та Риму.

Тема 1.4. Фізична культура Нового часу (Відродження Олімпійського руху сучасності).

Тема 2.5. Фізична культура і спорт у незалежній в Україні.

Вибір тематики був зумовлений міждисциплінарним характером нормативної дисципліни «Історія фізичної культури». Під час її вивчення у студентів формується система знань щодо виникнення й розвитку засобів, форм, методів, ідей, теорій фізичного виховання та спорту, яка в подальшому визначає успішність в оволодінні такими курсами, як «Теорія і методика фізичного виховання», «Олімпійський спорт», «Професійний спорт», «Спортивні споруди і обладнання» тощо.

Веб-квест містить чотири основні завдання (стадії) – «На старт!», «На пагорбах Олімпії», «Олімпійський у серцях вогонь», «Олімпійці серед нас». Виконання першого передбачає актуалізацію знань з історії виникнення Олімпійських ігор, їх високого соціокультурного значення. Друге логічно впливає із попереднього, і покликане сформувати в студентів розуміння ролі фізичної культури в становленні особистості, сформувати емоційно-ціннісне ставлення до майбутньої професійної діяльності. Третє спрямоване на узагальнення досвіду видатного українського спортивного діяча О. Бутовського, який народився на Полтавщині, щодо відродження сучасних Олімпійських ігор. Четверте завдання зосереджує увагу першокурсників на спортивних здобутках колишніх випускників і сучасних студентів факультету на світовій арені.

На проходження веб-квесту відведено 20 академічних годин. Доступ до завдань кожної стадії надавався щодня упродовж тижня у визначений час (у другій половині дня після завершення навчальних занять), також було обумовлено чіткі терміни виконання завдань, що мало на меті сформувати в студентів навички планування власного часу та прогнозування результатів діяльності. Поряд із цим студентам була надана можливість виконати додаткові завдання між стадіями у формі інтерактивних вправ і в такий спосіб отримати приховане посилання на сторінку наступного етапу, й виконати його завчасно.

Моделюючи веб-квест «Олімпіонік», ми намагались використовувати такі дидактичні електронні сервіси, що сприяли б формуванню у першокурсників навичок ефективно добирати та систематизувати інтернет-ресурси; аналізувати значний обсяг інформації, вміння виокремлювати її визначені завданнями параметри; засвоювати мультимедійний контент; працювати з різними веб-застосунками. Так, веб-квест було сконструйовано за допомогою додатку Google-сайт. Це дозволило інтегрувати в середовище такі мережеві сервіси: QR-код (доступ до сайту), Google-карта (позначення географічних об'єктів), Google-документ (інструктивні матеріали щодо особливостей проходження етапів, оформлення виконаних завдань), Google-презентація (створення музею досягнень студентів факультету), Google-форма (опитування, тестування), Google-таблиця (таблиця просування учасників), а також сторонні сервіси LearningApps (мультимедійні завдання), підкасти YouTube (навчальне відео), віртуальну дошку Padlet (демонстрація віднайдених артефактів), електронна пошта (координатія взаємозв'язку між учасниками та викладачем).

Використання означених інструментів з одного боку, спрямоване на посилення у студентів мотивації до навчання, активізації інтелектуальних та емоційних функцій у процесі розв'язання творчих завдань, з іншого – потребує від них певних знань та практичних умінь. Для підтримки було створено сторінку «Організаційні питання», яка містить алгоритми роботи з хмарними сервісами, опис маршруту та графік відкриття завдань, вимоги до завдань і критерії їх оцінювання, поради щодо пошуку інформації в мережі. Також першокурсникам була надана можливість обго-

ворення особливостей проходження веб-квесту. У соціальній мережі Facebook було створено закриту групу, де студенти могли спілкуватися, а у разі виникнення проблемних запитань – вернутися за допомогою до інших учасників або до викладача.

З метою структурування роботи студентів з інформаційними джерелами на сторінці «Біблію» розміщено список літератури та інтернет-ресурсів, рекомендованих для ефективного виконання завдань. Це дозволило першокурсникам зосередитись на основних аспектах конкретного питання.

Оцінювання результатів роботи відбувалось за заздалегідь розробленими критеріями: *рівень розуміння завдання* (чи стосується матеріал теми, чи аналізується інформація), *повнота відповіді* (змістовність та логічна послідовність, граматична правильність), *результативність* (обсяг та вчасність виконаних завдань), *рівень творчості* (креативність та самостійність у представленні матеріалів), чіткість і зрозумілість яких дозволяє студентам передбачити та оцінити результати своєї роботи. Загалом студенти могли набрати 12 балів (по 3 за кожне з чотирьох завдань). З метою підвищення їх пізнавальної мотивації, формування позитивного емоційного ставлення до виконання завдань було використано прийоми формувального оцінювання та гейміфікації: нагородження студентів віртуальними відзнаками (за аналогією зі спортивним змаганнями) – за 1-4 бали – бронзовою, за 5-8 – срібною, за 9-12 – золотою медалями.

Заключним етапом проведення веб-квесту була рефлексія, що спрямована на формування у першокурсників навичок самоаналізу діяльності, узагальнення результатів дослідження, формулювання висновків, осмислення перспектив і напрямів використання отриманих знань та досвіду в навчальній і професійній діяльності.

Контрольний етап. Результати аналізу, узагальнені на основі саморефлексії студентів, та отримані в ході анкетування після проходження ними веб-квесту, переконливо засвідчують, що першокурсники отримали новий позитивний досвід самостійної позааудиторної роботи. Зокрема, студенти відзначили, що веб-квест як вид дослідницької роботи сприяв розвитку у них пізнавального інтересу до навчальної дисципліни, формування дослідницько-пошукових умінь, реалізації творчого потенціалу; навичок аналізу та систематизації навчального матеріалу, самостійності й відповідальності за результати власної навчальної діяльності, створення самостійних електронних ресурсів.

Також підвищилися показники рівня сформованого у першокурсників досвіду використання з освітньою метою різних інформаційно-комунікаційних сервісів та інструментів та інформаційно-комунікаційних сервісів, що, на нашу думку, є важливою передумовою успішного навчання у змішаних освітніх середовищах (Рис. 1)



Рис. 1. Динаміка сформованого у першокурсників досвіду використання інформаційно-комунікативних інструментів і сервісів до та після впровадження технології веб-квесту

Як видно з Рис. 1, переважна частина студентів першого курсу покращила показники навчальної взаємодії в комбінованих освітніх середовищах, що здебільшого стосуються перегляду навчального відео та відео-лекцій, використання інтерактивних вправ, навчальних ігор, онлайн-тестів, веб-квестів, сайтів, блогів. Разом із цим, потребують подальшого розвитку навички використання електронної пошти, групової роботи в соціальних мережах, проєктної діяльності.

Таким чином, переважна більшість студентів у процесі виконання завдань веб-квесту не лише здобули навички позааудиторної самостійної роботи у віртуальному навчальному середовищі, а й розвинули вміння контент-пошуку й аналізу інформації в мережі Інтернет; використання інструментів електронного навчання (мультимедійних посібників, освітніх сайтів, навчального відео, інтерактивних вправ, онлайн тестів) та проблемно-дослідницького навчання.

Узагальнююч вищевикладене, можна сказати, що застосування засобів інформаційно-комунікаційної підтримки навчання майбутніх учителів фізичної культури дозволив: 1) розширити сферу самостійної діяльності студентів за рахунок можливості організації різноманітних видів навчальної діяльності на основі використання арсеналу ІКТ-засобів; 2) озброїти студентів стратегіями пошуку та засвоєння навчального матеріалу, вирішення освітніх завдань певного класу за рахунок реалізації можливостей систем штучного інтелекту; 3) сформувані навички користування сучасними інформаційно-комунікаційними засобами, підготувати до подальшого навчання в комбінованому освітньому середовищі; 4) підвищити мотивацію до навчання, сформувані позитивне ставлення до майбутньої професійної діяльності.

Отримані результати засвідчують високий дидактичний потенціал веб-квесту як засобу активізації самостійної роботи майбутніх учителів фізичної культури та їхньої адаптації до умов змішаного навчання.

Висновки дослідження і перспективи подальших розвідок. З'ясовано, що змішане навчання є інноваційною технологією організації пізнавальної діяльності студентів, що поєднує найкращі аспекти традиційної та електронної освітньої взаємодії шляхом використання інформаційно-комунікативних технологій найбільш зручним для студента способом; характеризується певними особливостями: студентоцентрованість (персоніфікація пізнавального досвіду студента); інтерактивність (активна взаємодія з суб'єктами та об'єктами навчального процесу); технологізованість (автоматизованість упорядкування й доставки навчального матеріалу, контролю його засвоєння).

Виявлено дидактичні можливості веб-квесту: розвиток у студентів навичок дослідницької діяльності, систематизації та аналізу інформації; формування стійкого пізнавального інтересу та позитивного ставлення до майбутньої професійної діяльності; вдосконалення умінь використовувати освітньо-інформаційні ресурси й сервіси з метою побудови та самоконтролю власної освітньої траєкторії.

Експериментально доведено ефективність використання веб-квесту як засобу адаптації майбутніх вчителів фізичної культури до умов змішаного навчання. За результатами здійсненої вторинної діагностики між середніми значеннями даних показників, отриманих до та після експерименту існують відмінності. Особливо слід відзначити зростання у першокурсників навичок використання таких засобів, як: веб-квести (>84,7%); інтерактивні вправи, навчальні ігри (>55,8%); онлайн-тести (>50,4%); сайти, блоги (>47,2%); навчальне відео та відео-лекції (>26,6%), що загалом корелює з даними щодо ефективності веб-квесту як сучасної освітньої технології. На основі проведеного анкетування було встановлено, що 74,2% респондентів усвідомлюють суть змішаного навчання, але лише 58,2% респондентів мали досвід такого навчання. Вважаємо, що веб-квест необхідно систематично впроваджувати у практику професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури.

Подальшої розробки потребує визначення дидактичного потенціалу хмарних сервісів як засобу формування позитивної академічної мотивації майбутніх учителів фізичної культури в процесі їх професійної підготовки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Абрамова О., Мироненко В. Застосування мультимедіа-технологій у реалізації індивідуального підходу до навчання студентів. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2018. Вип. 68. С. 12–15.

- Алексеева Г. М. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в процесі професійної підготовки студентів педагогічних вузів. *Актуальні питання фізико-математичної освіти*. 2014. Вип. 3. С. 184–191.
- Бондаренко В. В., Квак О. В. Самостійна робота студентів факультету фізичного виховання: проблеми та перспективи. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 16 : Творча особистість учителя : проблеми теорії і практики*. 2017. № 29(39). С. 92–97.
- Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх учителів початкових класів. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. 2013. № 13(2). С. 224–230.
- Гриневич М.С. Медіаосвітній квест. *Вища освіта України. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології*. 2009. № 3, С. 153–155.
- Даниско О., Семеновська Л. Генеза та сучасний зміст поняття змішаного навчання у зарубіжній педагогічній теорії і практиці. *Інформаційні технології та засоби навчання*. 2018. Т.65. № 3. С. 1–8.
- Кузьминская Е. Г. Информационные технологии и научная коммуникация: инструменты и модели внедрения в условиях университета. *Образовательные технологии и общество*. 2014. № 17 (1). С. 447–456.
- Напалков С. В. Тематические образовательные вэб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Саранск, 2013. 166 с.
- Сокол І. М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. № 36 (89). С. 369–375.
- Шульгина Е. М., Мотиваци понавательной деятельности студентов посредством технологий вэб-квест. *Вестник Томского государственного университета, Гуманитарные науки*. 2016. № 5–6. С. 40–45.
- Dell E. Trainee teachers developing WebQuests as a form of assessment: An assessment tool for all seasons? *Paper presented at the Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*. Orlando, FL, 2006.
- Dodge B., WebQuests: a technique for Internet based learning. *Distance Educator*. 1995. № 2. P. 10–13.
- Dziuban C., Hartman J., Moskal P. Blended Learning. *EDUCAUSE Review*. 2004. № 7. P. 1–12.
- Garrison R., Kanuka H., Blended learning Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*. 2004. № 7. P. 95–105. DOI10.1016/j.iheduc.2004.02.001
- March T. The learning power of webquests. *Educational Leadership*. 2003. № 61 (4). P. 42–47.
- March T. Web-Quests for Learning, 1995. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/>
- Perkins R., McKnight M. L. Teachers' attitudes toward webquests as a method of teaching. *Computers in the Schools*. 2005. № 22(1/2). P. 123–133.
- Peterson C. L., Koeck D. C. When students create their own webquests. *Learning and Leading with Technology*. 2001. № 29(1). P. 10–15.
- Rooney J. E. Blending learning opportunities to enhance educational programming and meetings. *Association Management*, 2003. № 55 (5). P. 26–32.
- Staker H., Horn M. B., Classifying K–12. *Blended Learning*. 2012. URL . <https://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/fromClassifying-K-12-blended-learning.pdf>
- Vidoni K. L., Maddux C. D. WebQuests: Can they be used to improve critical-thinking skills in students? *Computers in the Schools*. 2002. № 19(1/2). P. 101–117.
- Zheng R., Stucky B., McAlack M., Menchaca M., Stoddart S. WebQuest Learning as Perceived by Higher-Education Learners. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*. 2005. № 49 (4). P. 41–49. URL : <https://www.learntechlib.org/p/65672/>

REFERENCES

- Abramova, O. & Myronenko, N. (2018). Zastosuvannya mul'tymedia-tekhnologiy u realizatsiyi indyvidual'noho pidkhodu do navchannya studentiv [Multimedia technologies in realization of individual approach to training of students using]. *Academic Notes. Series: Pedagogical Sciences*, 168, 12-15 [in Ukrainian].
- Aliexsieieva, H. M. (2014). Vykorystannya informatsiino-komunikatsiinykh tekhnologii v protsesi profesiinoi pidhotovky studentiv pedahohichnykh vuziv [The use of information and communication technologies in the process of professional training of students of pedagogical universities]. *Topical issues of natural science and mathematics education*, 3, 184-191 [in Ukrainian].
- Bondarenko, T. M. (2013). Veb-kvest tekhnologiiia yak zasib aktyvizatsii samostiinoi diialnosti maibutnikh uchyteliv pochatkovykh klasiv [Web-quest technology as a means of fostering of independent learning for primary school teachers]. *Bulletin of Luhansk Taras Shevchenko National University. Pedagogical Sciences*, 13 (2), 224-230 [in Ukrainian].
- Bondarenko, V. V., & Kvak, O. V. (2017). Samostiina robota studentiv fakultetu fizychnoho vykhovannia: problemy ta perspektyvy [Independent work of the students of the faculty of physical education: problems and perspectives]. *Scientific Journal of National Pedagogical Dragomanov University*, 29 (39), 92-97 [in Ukrainian].

- Danyško, O., & Semenovska, L. (2018). Geneza ta suchasnyi zmist poniattia zmishanoho navchannia u zarubizhnii pedahohichnii teorii i praktytsi [Genesis and modern content of blended learning concept in foreign pedagogical theory and practice information]. *Information Technologies and Learning Tools*, 3 (65), 1-8 [in Ukrainian].
- Dell, E. (2006). Trainee teachers developing WebQuests as a form of assessment: An assessment tool for all seasons? *Paper presented at the Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*. Orlando.
- Dodge B. (1995). WebQuests: a technique for Internet-based learning. *Distance Educator*, 2, 10-13.
- Dziuban, C., Hartman, J., & Moskal, P. (2004). Blended Learning. *EDUCAUSE Review*, 7, 1-12.
- Garrison, R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7, 95-105. doi 10.1016/j.iheduc.2004.02.001
- Hrynevych, M. S. (2009). Mediaosvitnii kvest [Media-education quests]. *Vyshcha osvita Ukrainy. Pedahohika vyshchoi shkoly: metodolohiia, teoriia, tekhnolohii [Higher education of Ukraine. Higher School Pedagogy: Methodology, Theory, Technology]*, 3, 153-155 [in Ukrainian].
- Kuz'minskaja, E. G. (2014). Informacionnye tehnologii i nauchnaja kommunikacija: instrumenty i modeli vnedrenija v uslovijah universiteta [Information technology and scholarly communication: tools and models of implementation in a university environment]. *Obrazovatel'nye tehnologii i obshhestvo [Journal of Educational Technology & Social]*, 17 (1), 447-456 [in Russian].
- March, T. (1995). Web-Quests for Learning, 1995. Retrieved from <https://tommmarch.com/strategies/webquests/>
- March, T. (2003). The learning power of webquests. *Educational Leadership*, 61 (4), 42-47.
- Napalkov, S. V. (2013). *Tematicheskie obrazovatelnye veb-kvesty kak sredstvo razvitiia poznatelnoi samostoiatel'nosti uchashchikhsia pri obuchenii algebre v osnovnoi shkole [Thematic web-quests as a means of the pupils' cognitive activity in algebra classes at comprehensive school]*. (PhD. dissertation). Saransk [in Russian].
- Perkins, R., & McKnight, M. L. (2005). Teachers' attitudes toward webquests as a method of teaching. *Computers in the Schools*, 22(1/2), 123-133.
- Peterson, C. L., & Koeck, D. C. (2001). When students create their own webquests. *Learning and Leading with Technology*, 29 (1), 10-15.
- Rooney, J. E. (2003). Blending learning opportunities to enhance educational programming and meetings. *Association Management*, 55 (5), 26-32.
- Shulgina, E. M. (2016). Motivatsiia ponavatelnoi deiatelnosti studentov posredstvom tekhnologii veb-kvest [Motivation of cognitive activity with the help of web-quests technology]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Gumanitarnye nauki [Bulletin of Tomsk State University. Humanitarian sciences]*, 5-6, 40-45 [in Russian].
- Sokol, I. M. (2014). Klasyfikatsiia kvestiv [Classification of the quests]. *Pedagogy of creative personality formation in higher and general academic schools*, 36 (89), 369-375 [in Ukrainian].
- Staker, H., & Horn, M. B. Classifying K-12. *Blended Learning*. Retrieved from <https://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/fromClassifying-K-12-blended-learning.pdf>
- Vidoni, K. L., & Maddux, C. D. (2002). WebQuests: Can they be used to improve critical-thinking skills in students? *Computers in the Schools*, 19 (1/2), 101-117.
- Zheng, R., Stucky, B., McAlack, M., Menchaca, M., & Stoddart, S. WebQuest Learning as Perceived by Higher-Education Learners. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, 49 (4), 41-49. Retrieved from <https://www.learnlib.org/p/65672/>

OKSANA DANYSKO

OKSANA KORNOSENKO

VALENTYNA BONDARENKO

WEBQUEST AS A MEANS OF TOOL OF FUTURE PHYSICAL EDUCATION TEACHERS TO THE CONDITIONS OF BLENDED LEARNING

The urgency of investigation lies in the urgent need to diversify models of higher education taking into account current modern trends and requirements, as well as the introduction of information and communication technologies in training of future physical culture teachers as flexible forms of educational process and innovative teaching means. The aim is to substantiate and experimentally test the effectiveness of web-quest as a means of preparation of future physical culture teachers to the conditions of blended learning. The object of the study was the 45 first-year students at speciality 014.11 Secondary Education (Physical Culture) of the first level of higher education. At the ascertaining stage it was found that 74.2% of respondents are familiar with the essence of blended learning, but only 38.7% have experience of such learning, it was discovered the insufficient skills of content search and analysis of information from the Internet (48.4%), project (16.1%) and problem-research (13%) training. At the formative stage, the obligatory discipline «History of Physical Culture» included a web-quest «Olympionic», which was to help to gain experience using various Web 2.0 services (video, multimedia, geoservices etc.). The effectiveness of the formative influence of the web-quest was ensured by the use of special methods: encouragement, support, gamification, com-

petition, reflective analysis. The didactic possibilities of the web-quests lie in developing of students' research skills, forming of stable cognitive interest and positive attitude to future professional activities, improving the ability to use educational information resources and services in order to build and self-control of their own educational trajectory. The effectiveness of the web-quest as a means of adaptation of future physical culture teachers to the conditions of blended learning has been experimentally proved, it was discovered the improvement of the skills of using interactive exercises, problem-research and project training, content search and analysis of information from the Internet, online testing.

Keywords: *webquest; multimedia educational technology; blended learning; independent work; history of physical culture; future physical culture teachers.*