

УДК 372

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2022.4.9>

А. Б. УЛІЩЕНКО

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри ділової іноземної мови та міжнародної комунікації,
Національний університет харчових технологій, м. Київ, Україна*

Електронна пошта: ulish@ukr.net

<http://orcid.org/0000-0003-0539-7249>

В. В. УЛІЩЕНКО

доктор педагогічних наук, професор,

Навчально-науковий центр неперервної професійної освіти

Національного медичного університету імені О. О. Богомольця, м. Київ, Україна

Електронна пошта: ulish_violetta@ukr.net

<http://orcid.org/0000-0002-1072-7735>

ОНЛАЙН-КВЕСТ – ТЕХНОЛОГІЯ ПЕДАГОГІЧНОГО СКАФФОЛДИНГУ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

У статті розглянуто специфіку застосування навчальних веб-квестів як різновиду педагогічного скаффолдингу в системі вищої освіти (структуру, методику впровадження, особливості оцінювання), проаналізовано доцільність запровадження в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Педагогічний скаффолдинг передбачає створення умов для підвищення успішності кожного учня або студента. За такого підходу до навчання складніші теми зазвичай розбиваються на окремі мікротеми або концепції. Викладач надає підтримку (за потреби) на кожному етапі, створюючи умови для засвоєння окремих концепцій, понять у процесі виконання певних інструкцій, вправ. Опанування нових знань ґрунтується на вже засвоєних раніше, і цей процес набуває схожості з процесом будівництва високої споруди з допомогою риштувань (scaffold у перекладі з англійської – риштування). Таким чином створюється психологічно комфортне середовище, у якому учні, студенти можуть досягти вищого рівня розуміння нового матеріалу, сформованості необхідних навичок, ніж за відсутності сторонньої допомоги.

Для ілюстрації означеної проблеми авторами презентовано сценарій веб-квесту «Виграшне резюме».

Веб-квести поєднують різні дидактичні прийоми в одній інтегрованій навчальній діяльності, розвивають пізнавальні навички студентів, сприяють формуванню комунікативної компетенції з іноземної мови у професійній сфері, формуванню критичного мислення. Педагогічний скаффолдинг як спосіб керівництва пізнавальною діяльністю відіграє важливу роль у цьому процесі, оскільки знання неможливо передати в готовому вигляді. Навчальний процес може лише створити для студентів сприятливе середовище для успішного самобудування та само-розширення знань.

Студенти вдосконалюють навички інтерпретувати здобуту інформацію, знаходити аргументи «за» і «проти», аналізувати і оцінювати різні точки зору на певні питання.

Зауважимо також, що веб-квест допомагає створити умови для розвитку й самореалізації студентської молоді, покращує їхню адаптацію до дистанційного навчального процесу в умовах воєнного часу.

Ключові слова: квест, веб-квест, навчальний квест, педагогічний скаффолдинг, вища освіта, технологія.

Вступ. Мета сучасної освіти передбачає створення умов для особистісного зростання кожного суб'єкта навчання, оволодіння, удосконалення ним професійних компетентностей і компетенцій. І цілком зрозуміло, що конкуренція на ринку вищої освіти стимулює сьогодні навчальні заклади різних рівнів акредитації та форм власності шукати якомога цікавіші й ефективніші способи залучення до себе споживачів освітніх послуг, розширювати спектр навчальних пропозицій для тих, хто хоче оволо-

діти знаннями й уміннями. Серед таких пропозицій важливе місце посідають освітні технології, що застосовуються в навчальному процесі, які з огляду на масштабні цивілізаційні зміни не можуть залишатися статичними, незмінними.

Аналіз наукових джерел стосовно специфіки вибору і застосування освітніх технологій дає підстави стверджувати, що воно має підпорядковуватися таким критеріям:

– висока пізнавальна активність і результативність;

- проблемність;
- інтерактивність та інтерсуб'єктність;
- інтегрованість;
- опора на самоаналіз (рефлексію);
- активне використання інформаційних ресурсів Інтернет, освітніх платформ тощо.

Серед технологій, що відповідають зазначеним параметрам, на особливу увагу заслуговують кейсова (мультикейсова – воркшоп), ігрова (симуляційна), імерсійна, квестова (веб-квестова).

Зосередимось на особливостях застосування веб-квестової. Що далі, то більша зацікавленість цією навчальною технологією безпосередньо пов'язана із зростанням питомої ваги онлайн-навчання в загальному контексті усього педагогічного процесу. Якщо слово «квест» походить від англ. «quest» – «інтелектуально-логічні ігри, що передбачають розгадування різноманітних загадок, пошук відповідей на запитання, виконання завдань» [Slovnyk. Ua]; слово «веб» (з англ. «web» – павутина, мережа) – інтернет-простір, то WebQuest тлумачиться як цілеспрямований пошук в мережі Інтернет [Serhat]. Такий пошук, як стверджує професор Серат Курт (Serhat Kurt), захоплює студентів, відкриває широкі можливості встановлювати нові смислові зв'язки між окремими складовими різних тем. Учений вдається навіть до такого емоційного порівняння: «...a WebQuest is an educational superstar» [Serhat].

Піонерами у розробці навчальних Web-квестів є Б. Додж і Т. Марч. За понад 20 років Б. Додж створив близько 30 000 сценаріїв веб-квестів, які розмістив на власному сайті «QuestGarden». Дослідник тлумачить WebQuest як «діяльність, орієнтовану на дослідження, в якій частина або вся інформація, з якою взаємодіють учні, надходить з ресурсів в Інтернеті, необов'язково доповнених відеоконференцією» [Dodge].

Т. Марч одним із перших визначив веб-квест як педагогічний скаффолдинг, що передбачає використання посилань на важливі ресурси у мережі Інтернет, необхідних для виконання певних завдань, заохочення допитливості і мотивацію досліджувати основну проблему, набувати нові знання та брати участь у груповій роботі [March]. Такий підхід сприяє структуруванню отриманої інформації, усвідомленню

складних концептів, формуванню навичок застосовувати набуті знання на практиці. Добре розроблені веб-квести надихають учнів, студентів на розширення своїх знань, на творче застосування їх при виконанні складніших завдань.

Зауважимо, що педагогічний скаффолдинг передбачає створення умов для підвищення успішності кожного учня або студента. За такого підходу до навчання складніші теми зазвичай розбиваються на окремі мікротеми або концепції. Викладач надає підтримку (за потреби) на кожному етапі, створюючи умови для засвоєння окремих концепцій, понять у процесі виконання певних інструкцій, вправ. Опанування нових знань ґрунтується на вже засвоєних раніше, і цей процес набуває схожості з процесом будівництва високої споруди з допомогою риштувань (scaffold у перекладі з англійської – риштування). Таким чином створюється психологічно комфортне середовище, у якому учні, студенти можуть досягти вищого рівня розуміння нового матеріалу, сформованості необхідних навичок, ніж за відсутності сторонньої допомоги.

Коли риштування навколо споруди вже не потрібне, воно знімається, і так само підтримка педагога поступово припиняється, якщо вже не потрібна. Педагогічний скаффолдинг допомагає усунути негативні емоції, пов'язані із втратою віри у власні креативні можливості, розчаруванням, побоюванням не впоратися із завданням. В основі такого підходу в освіті лежить філософія конструктивізму. Світ, що вибудовується у свідомості людини, залежить від особливостей сприйняття його, він має корелюватися із накопиченим досвідом, відображати його. «Це передбачає постійну активну роботу всіх учасників процесу навчання, а роль викладача, котрий співпрацює поруч, має бути спрямована на формування самостійності кожного учня під час самоконструювання ними свого досвіду» [Yamshynska].

Вивченню специфіки «веб-квесту», його типології і структури, особливостям застосування в навчальній діяльності присвячено роботи (Bernie Dodge, Serhat Kurt, J.A.Farreny та інш.), де акцент робиться на таких константах:

- використання мережі Інтернет для пошуку інформації;

– розв’язання проблемного навчального завдання;

– діалогічність, інтерсуб’єктність у навчанні.

Б. Додж розрізняв веб-квести як довгострокові та короткострокові, де довгострокові пропонувалося запроваджувати для проведення підсумкового оцінювання, розгляду однієї складної теми в аспекті вивчення цілісної концепції (як важливий складник великої теми) або ж для ретельного, багатогранного дослідження певної теми. Ця ідея близька і професору Серату Курту (Serhat Kurt), який називає довгостроковий веб-квест великим проектом, що дає можливість учню, студенту ретельно проаналізувати інформацію, дійти аргументованих висновків і презентувати їх в есе або іншій творчій роботі [Serhat].

Короткострокові веб-квести потребують менше часу для виконання, а тому їхнє запровадження буде цікавим для стислого повторення великого обсягу інформації (як рефлексія вивченого), для створення стійкої мотивації до опанування нових навчальних тем, для бліц-огляду знань і вмінь (в аспекті збору матеріалу для формульованого оцінювання).

Серед переваг веб-квестів Серат Курт називає такі:

– розвиток умінь працювати в команді, уникнення міжгрупових і внутрішніх конфліктів, відповідальне ставлення до виконання спільного завдання;

– поглиблення вмінь і навичок критичного мислення під час роботи з Інтернет джерелами, компетентне застосування комп’ютерних технологій, виявлення проактивності;

– можливість реалізації диференційованого підходу для різних студентів (груп).

Виклад основного матеріалу. Зупинимось на структуральних особливостях веб-квестів.

1. Викладач має створити мотивацію, аби зацікавити аудиторію завданням, що виконуватиметься протягом певного часу. Для цього необхідно запропонувати цікавий і невеликий за обсягом текст (1–2 абзаци), який міститиме ключове запитання проблемного характеру. За характером ключового запитання Дж. Фаррені пропонує класифікувати квести як журналістське, аналітичне, творче чи наукове дослідження [Farreny]. Один із таких способів мотивувати студентів до вивчення теми – роз-

робити цікавий сценарій, де студентам, припустимо, пропонується роль експертів, які за певної змодельованої уявної ситуації знайти оптимальний шлях вирішення поставленої проблеми.

2. Завдання квесту, з одного боку, має бути академічно складним, з іншого – цікавим і динамічним. Центральне завдання передбачає виконання декількох мікрозавдань, виконання яких послідовно відкриватиме шлях до підготовки підсумкового звіту (підсумкової роботи). Важливо, щоб у сценарії докладно було прописано маршрутний лист квесту, вимоги до презентації кінцевого результату.

3. Процес проходження квесту передбачає звернення до матеріалів, розміщених в Інтернеті, їхній аналіз, синтез і формулювання відповіді, яка відкриватиме шлях до подальшого руху. Тобто процесуальна якість значною мірою залежатиме від чіткості інструкцій, наданих викладачем, повноти і якості запропонованої джерельної бази для роботи в мережі.

4. Підсумкова робота вибудовується і презентується за попередньо представленими критеріями. В аспекті студентоцентрованої технології навчання важливо дотримуватися прозорості, передбачуваності в оцінюванні знань та вмінь студентів.

5. Веб-квест завершується загальним висновком і рефлексією, під час якої кожен учасник має дійти усвідомлення того, який шлях він подолав, аби набути практичний досвід, як він буде використовувати знання в житті та професійній діяльності.

Інтегративний характер веб-квесту переконливо свідчить про можливість і доцільність поєднання в навчанні студентів проблемного, діалогічного (інтерсуб’єктного), проектного, ігрового та інтерактивного навчання [Dodge 1997].

Викладач, який розробляє веб-квест, має глибоко й багатогранно володіти навчальною темою, методикою викладання предмету та інформаційно-комунікаційною компетентністю [Dodge 2002]. Залучення інформаційно-комунікаційних технологій підвищують мотивацію, покращують комунікацію між членами навчальної групи в процесі виконання спільних завдань, позначаються на ефективності виконання самостійної роботи студентами [Nielsen].

Технологічна карта навчального веб-квесту

Складники структури	Пропозиції до розроблення сценарію веб-квесту у вищій школі
Тема квесту	має бути цікавою, несподіваною, інтригувати й водночас мотивувати до дій, активувати дух змагання і налаштувати на перемогу своєї команди (тема не повинна збігатися з формулюванням теми заняття в навчальній програмі)
Мета і завдання	мають бути чітко виписані – що вивчатимуть (систематизуватимуть, аналізуватимуть тощо) студенти, етапність веб-квесту (що після кожного етапу усвідомлюватимуть), особливості оцінювання досягнень (сумативне чи формувальне)
Тривалість	короткостроковий (від однієї пари), довгостроковий (на період вивчення теми, навчальної дисципліни тощо)
Вступ (легенда)	захоплююча вигадана історія (змодельована ймовірна ситуація), що мотивує учасників веб-квесту до пошуку, до руху вперед. Може містити гіперболізацію, фантазію, яка ніякою мірою не повинна нівелювати науковість, системність, достовірність результатів дослідження
Квест-герої	залежно від складності і тематичної спрямованості веб-квесту студентам може бути запропоновано обрати до своєї команди одного з героїв (це можуть бути вчений, історичний діяч, якщо студенти працюватимуть саме з його працями або опановуватимуть теорію) або ж це може бути вигаданий герой, якщо тема, припустимо, стосується сфери емоцій, комунікації тощо)
Ключове завдання	має бути проблемного характеру, що спонукатиме команди для фінальної презентації шукати вагомі аргументи на захист власної думки, позиції, рішення. У процесі розробки ключового завдання варто звертатися до пропозицій Дж. Фаррені.
Сюжетна лінія	вибудовується як гра-мандрівка, тобто є заданий вектор руху (він відповідає зорієнтованості веб-квесту на опанування студентами певними знаннями, на формування певних навичок); по маршруту заплановано декілька зупинок (3–4 проміжні станції), де на студентів очікують завдання, відповідь на які відкриватиме їм шлях до наступної станції.
Ресурсна підтримка	виконання завдань веб-квесту обов'язково потребують залучення Інтернет-ресурсів у вигляді списку посилань на сайти, електронні книги, презентації, таблиці, малюнки, фото, відео (кількість і обсяг джерельної бази залежить від мети оцінювання – для формувального вона буде ширша)
Критерії оцінювання	обґрунтування загальної кількості балів за весь шлях веб-квесту, вартість проходження кожної станції, презентація підсумку (усна, письмова, візуалізація тощо)

Ураховуючи структуральні особливості, ініційовані засновниками веб-квесту (Б. Доджем, Т. Марчем), ми пропонуємо таку технологічну карту, що допомагатиме викладачам вищих навчальних закладів формувати сценарій веб-квесту зі своєї дисципліни.

Приклад навчального веб-квесту «Виграшне резюме» для студентів ВНЗ

Веб-квест «Виграшне резюме» передбачає опанування студентами навчальної теми «Job Search Process» з дисципліни «Англійська мова за професійним спрямуванням».

Алгоритм роботи

Вступ (пропонуючи випереджувальне завдання, викладач звертається до студентів).

Шановні студенти, кожна людина у житті робить дуже важливий вибір – вибір першого місця своєї роботи. Тому ви маєте знати основні правила підготовки такого резюме, що неодмінно зацікавить керівництво компанії, у якій ви мрієте працювати.

Перший етап. Самостійна позааудиторна робота. Виконання випереджувального завдання, заздалегідь запропонованого викладачем: ознайомлення з джерелами в мережі Інтернет, що стосуються особливостей підготовки якісного резюме.

Другий етап. Заняття в режимі реального часу (онлайн або офлайн)

Легенда:

Уявімо: компанія N дала оголошення про набір фахівців з вашої спеціальності. Ця компанія є однією з провідних на ринку, розташована у Європі, вирізняється високими заробітними платами персоналу, високими соціальними стандартами. У цій компанії мріяв би працювати кожен фахівець зі стажем, але цього разу пропозиція стосується вищих навчальних закладів. З-поміж усіх наданих резюме ви маєте запропонувати найкращі – презентувати себе максимально вигідно, акцентувати увагу на своїх компетентностях і компетенціях так,

щоб під час проміжних етапів – роботи менеджерів з персоналу, директорату компанії – вам було надано шанс вийти на співбесіду з директором.

Робота в команді допоможе вам не тільки розширити свої знання, але й здобути певні навички застосовувати їх на практиці.

Студентам пропонуємо довільно об'єднатися в чотири групи, які рухатимуться за певним маршрутом і змагатимуться за перемогу. Усі групи на маршруті матимуть однакові завдання. Завдання оцінюватимуться за швидкістю виконання, повнотою та обґрунтованістю. Це і буде перепусткою на другий етап (другу станцію).

Перша станція (перше завдання) – менеджери по роботі з персоналом. Зміст завдання – для міжнародної фірми підібрати фахівців, які володіють англійською мовою (мають навички, достатні для листування, комунікації). Студенти мають сформулювати англійською мовою п'ять критеріїв якісного резюме, обґрунтувати свій

вибір. Правильна відповідь стане перепусткою на другий рівень.

Друга станція – претенденти на посаду. Зміст завдання – скласти резюме (кожна група готує одне спільне резюме) таким чином, щоб воно максимально зацікавило роботодавця. Перепусткою на третій рівень є підготовлене резюме, що відповідає визначеним на першій станції критеріям.

Третя станція – роботодавець або директор компанії N (кожна група окремо виступає в цій ролі). Кожна група проводить ретельний розгляд всіх резюме (включно зі своїм) і для подальшої співбесіди обирає тільки два резюме для подальшої співбесіди (особливості проведення співбесіди розглядаються на окремому занятті).

Результати й висновки. Наведений варіант веб-квесту не тільки мотивує до вивчення англійської мови, зокрема лексики, граматики чи то стилістики, до активної комунікації іно-

Таблиця 2

Особливості проведення веб-квесту «Виграшне резюме»

Етапи	Знання, уміння, що формуються на етапі	Зміст завдання	Інформаційна підтримка	Оцінювання
Випереджувальне завдання	Знання й уміння ефективної командної роботи	Робота з Інтернет-джерелами	Посилання на відповідні джерела в мережі Інтернет, наприклад https://resume.io/ , https://www.jobseeker.com/ , https://www.youtube.com/watch?v=kCgn-7NBPSs (“This resume got me offers from Google, Microsoft, and Amazon!”)	Навички володіння засвоєним лексичним матеріалом, чіткість, плавність, зв'язність усного мовлення, його логічна структурованість
Станція 1 Менеджери з персоналу	Знання й уміння диференціювати основне й другорядне, обирати важливе і обґрунтовувати це	З понад ста уявних претендентів обрати п'ятьох для подальшої співбесіди з менеджерами компанії	Вимоги компанії до претендентів на посаду	Навички володіння засвоєним лексичним матеріалом, чіткість, плавність, зв'язність усного мовлення, його логічна структурованість
Станція 2 Претенденти на посаду	Уміння викладати думки лаконічно, чітко, послідовно, уміння виграно подати свій попередній досвід, набуті знання і навички	Скласти резюме	Вимоги компанії до претендентів на посаду	Навички володіння засвоєним лексичним матеріалом, чіткість, плавність, зв'язність усного мовлення, його логічна структурованість
Станція 3 Директорат компанії	Уміння об'єктивно оцінити переваги й недоліки кожного претендента, з поданих резюме (їхня кількість відповідає кількості команд) обрати два для подальшої співбесіди	Аналіз всіх резюме, отриманих від різних команд	Вимоги компанії до претендентів на посаду	Навички володіння засвоєним лексичним матеріалом, чіткість, плавність, зв'язність усного мовлення, його логічна структурованість

земною мовою. Його проведення, налаштування на конструктивне спілкування під час виконання різноманітних завдань, сприяє певному емоційному злагодженню колективу, студентської групи, створює позитивне психологічне тло, що допомагає досягати ситуації особистого успіху.

Веб-квести поєднують різні дидактичні прийоми в одній інтегрованій навчальній діяльності, розвивають пізнавальні навички студентів, сприяють формуванню комунікативної компетенції з іноземної мови у професійній сфері, формуванню критичного мислення. Педагогічний скаффолдинг як спосіб керівництва пізнавальною діяльністю віді-

грає важливу роль у цьому процесі, оскільки знання неможливо передати в готовому вигляді. Навчальний процес може лише створити для студентів сприятливе середовище для успішного самобудування та саморозширення знань.

Студенти вдосконалюють навички інтерпретувати здобуту інформацію, знаходити аргументи «за» і «проти», аналізувати і оцінювати різні точки зору на певні питання.

Як різновид педагогічного скаффолдингу веб-квест також допомагає створити умови для розвитку й самореалізації студентської молоді, покращує їхню адаптацію до дистанційного навчального процесу в умовах воєнного часу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ямшинська Н. В., Невкіпілова О. Я. Освітній процес у контексті ідеї конструктивізму. Теорія навчання, 2019. Вип. 11. Т. 2. С. 193.
2. Dodge, B. (1997). Some thoughts about WebQuests. URL: https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата звернення: 20.12.22).
3. Dodge, B. (2002). WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. URL: <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html> (accessed 20.12.22).
4. Farreny, J.A. (2022) Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching. URL: <https://silo.tips/download/webquests-and-blogs-web-based-tool-for-efl-teaching> (дата звернення: 20.12.22).
5. Halat E. A. Good Teaching Technique: WebQuests. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*. 2008. vol. 81, issue 3. P. 109–112.
6. Jones T., Cuthrell K. YouTube: Educational Potentials and Pitfalls. *Computers in the Schools*. 2011. Vol. 28, issue 1. P. 75-85.
7. March, T. (2004). What are WebQuests (really)? URL: [tommarch.com/writings/what-webquests-are/#:~:text="](http://tommarch.com/writings/what-webquests-are/#:~:text=) (дата звернення: 20.12.22).
8. Nielsen Jakob, Norman Don. The definition of user experience. URL: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/> (дата звернення: 20.12.22).
9. Serhat Kurt (2021) WebQuest: An Inquiry-oriented Approach in Learning. URL: <https://educationaltechnology.net/webquest-an-inquiry-oriented-approach-in-learning/> (дата звернення: 20.12.22).
10. Словник UA. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=квест> (дата звернення: 20.12.22).

REFERENCES

1. Yamshynska N.V., Nevkipilova O. Ya. (2019) Osvitnii protses u konteksti idei konstruktyvizmu. Teoriia navchannia. Vypusk 11. T. 2. S. 193. (in Ukrainian).
2. Dodge, B. (1997). Some thoughts about WebQuests. Retrieved from https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (accessed 20.12.22).
3. Dodge, B. (2002). WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. Retrieved from <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html> (accessed 20.12.22).
4. Farreny, J.A. (2022) Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching. Retrieved from <https://silo.tips/download/webquests-and-blogs-web-based-tool-for-efl-teaching> (accessed 20.12.22).
5. Halat E. A. (2008) Good Teaching Technique: WebQuests. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*. vol. 81, issue 3. P. 109–112.
6. Jones T., Cuthrell K. (2011) YouTube: Educational Potentials and Pitfalls. *Computers in the Schools*. Vol. 28, issue 1. P. 75–85.
7. March, T. (2004). What are WebQuests (really)? Retrieved from [tommarch.com/writings/what-webquests-are/#:~:text="](http://tommarch.com/writings/what-webquests-are/#:~:text=) (accessed 20.12.22).
8. Nielsen Jakob, Norman Don. The definition of user experience. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/> (accessed 20.12.22).

9. Serhat Kurt (2021) WebQuest: An Inquiry-oriented Approach in Learning. Retrieved from <https://educationaltechnology.net/webquest-an-inquiry-oriented-approach-in-learning/> (accessed 20.12.22).
10. Slovnyk UA. Retrieved from <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=квест> (accessed 20.12.22) (in Ukrainian).
-

A. B. ULISHCHENKO

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Business Foreign Language and International Communication, National University of Food Technologies, Kyiv, Ukraine
E-mail: ulish@ukr.net
<http://orcid.org/0000-0003-0539-7249>

V. V. ULISHCHENKO

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Training and Research Center for Lifelong Professional Education of Bogomolets National Medical University Kyiv, Ukraine
E-mail: ulish_violetta@ukr.net
<http://orcid.org/0000-0002-1072-7735>

**ONLINE QUEST AS A TECHNIQUE
OF PEDAGOGICAL SCAFFOLDING IN HIGHER SCHOOL**

The article considers the specifics of the use of educational web quests as a kind of pedagogical scaffolding in the higher education system (structure, implementation methodology, assessment features), analysed the feasibility of implementation in the conditions of distance and mixed education.

Pedagogical scaffolding involves creating conditions for improving the success of each pupil or student. With this approach to learning, more complex topics are usually broken down into separate microtopics or concepts. The teacher provides support (if necessary) at each stage, creation of conditions for the mastering of certain concepts in the process of carrying out instructions, exercises. The acquisition of new knowledge is based on the previously acquired knowledge, and this process becomes similar to the process of building a tall structure with the help of scaffolding. In this way, a psychologically comfortable environment is created in which pupils and students can achieve a higher level of understanding of the new material and the formation of necessary skills than in the absence of outside help.

To illustrate the stated problem, the authors presented the scenario of the web quest “Winning Resume”.

Web quests combine various didactic techniques in one integrated educational activity, develop students’ cognitive skills, contribute to the formation of communicative competence in a foreign language in the professional sphere, and the formation of critical thinking. Pedagogical scaffolding as a way of guiding cognitive activity plays an important role in this process, since knowledge cannot be transferred in a ready-made form. The educational process can only create for students a favorable environment for successful self-development and self-expansion of knowledge.

Students improve the skills to interpret the information obtained, find arguments for and against, analyse and evaluate different points of view on certain issues.

We also note that the web quest helps to create conditions for the development and self-realization of student youth, improves their adaptation to the distance educational process in wartime conditions.

Key words: quest, web quest, educational quest, pedagogical scaffolding, higher education, technique.