

Дерев'янка С. П. Навчальний потенціал онлайн-квестів з психології. *Актуальні питання розвитку особистості: сучасність, інновації, перспективи: матеріали Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. (м. Житомир, 25 квітня 2023 р.)*. Житомир: Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2023. С. 95-98.

НАВЧАЛЬНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ОНЛАЙН-КВЕСТІВ З ПСИХОЛОГІЇ

Актуальність проблеми навчальних можливостей онлайн-квестів полягає в кількох важливих аспектах: по-перше, це інтерактивність та залучення. Онлайн-квести можуть виступати посередником між студентами та навчальним матеріалом, що сприяє більш активному залученню студентів до навчального процесу. Вони можуть містити різні формати завдань, такі як головоломки, загадки, практичні вправи та інші активності, які допомагають студентам розвивати критичне мислення, креативність та інші важливі компетенції.

По-друге, це мотивація та захоплення. Онлайн-квести можуть бути мотивуючими для студентів, оскільки вони часто мають елементи гри, змагання та виклику. Це може стимулювати студентів до активного навчання, пошуку рішень та досягнення кращих результатів.

Отже, актуальність теми навчальних можливостей онлайн-квестів полягає в можливості залучити студентів до активного навчання, адаптувати навчальний матеріал, сприяти мотивації студентів та врахувати сучасні умови навчання засобами сучасних інформаційних технологій.

Зазначеній проблематиці присвячена низка робіт [1; 2], проте недостатньо конкретизованими залишаються питання, пов'язані з навчальними можливостями онлайн-квестів у підготовці фахівців з психології.

Мета даної роботи – визначити можливості використання онлайн-квестів у підготовці студентів – майбутніх психологів.

Існує розмаїття платформ, які можна використовувати для підготовки онлайн-квестів:

1. Kahoot! (<https://kahoot.com/>). Це популярна платформа для створення і проведення інтерактивних квестів, опитувань та інших освітніх активностей. Вона має велику кількість готових шаблонів та можливість створювати власні питання, додавати мультимедійний контент, встановлювати таймери та режими гри.

2. QuestBase (<https://www.questbase.com/>). Це веб-платформа для створення квестів, тестів та віртуальних екскурсій. Вона дозволяє створювати різноманітні типи питань, додавати зображення, відео та звуки, налаштовувати правила гри та отримувати звіти про результати.

3. Classtime (<https://www.classtime.com/>). Це платформа для створення онлайн-тестів та опитувань, включаючи можливість створювати квести. Вона має функції для інтерактивного навчання, відстеження прогресу учнів, статистику та звіти.

4. Quizlet (<https://quizlet.com/>). Це онлайн-сервіс для створення і вивчення флеш-карток, який можна використовувати для створення квестів. Він дозволяє створювати набори питань та відповідей, додавати зображення та звуки, тестувати знання та відстежувати прогрес.

5. Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>). Це платформа для створення інтерактивних відеоуроків, яку можна використовувати для створення квестів на основі відео. Вона дозволяє додавати питання, коментарі, переклади та інші елементи до онлайн-занять.

6. Questroom (questroom.com.ua). Це українська платформа для створення онлайн-квестів, яка надає можливість створювати власні квести за допомогою готових шаблонів або створювати унікальні квести з нуля. Здебільшого ця платформа популярна у сфері бізнесу.

7. Loquiz (loquiz.com). Це інтерактивна платформа для створення онлайн-квестів, яка дозволяє створювати геолокаційні квести, розміщувати завдання на карті, використовувати фото, відео та інші мультимедійні елементи. Вона широко використовується для створення квестів в містах, парках або на відкритому повітрі.

В зарубіжній психології онлайн-квести широко використовуються у моніторингу знань з психології [3].

В Україні найбільш популярними засобами для створення онлайн-квестів є продукти Google (Google Сайт, Google Форма) та сервіс Genially.

Genially – це онлайн-платформа, яка дозволяє створювати інтерактивні презентації, включаючи квести. Етапи використання Genially для підготовки онлайн-квестів:

1. Визначення мети квесту. Необхідно обрати тему квесту, визначити цілі та об'єктиви.

2. Наповнення змісту квесту. Можна використовувати тексти, зображення, відео, аудіо та інші елементи в Genially для створення змісту квесту.

3. Застосування функцій відстеження прогресу. Genially також надає можливості відстеження прогресу учасників квесту, такі як відстеження відповідей, підрахунок балів або фіксування прогресу на кожному етапі квесту.

4. Призначення квесту для учасників. Можна використовувати різні способи поширення квесту, такі як посилання на презентацію, вбудування його на певний веб-сайт або передача посилань через електронну пошту або соціальні медіа.

Навчальні можливості онлайн-квестів з психології полягають в тому, що вони надають унікальну можливість студентам вивчати психологію в захопливій формі. Онлайн-квести з психології можуть мати різні форми, такі як віртуальні гри, завдання з використанням мультимедіа, віртуальні практичні вправи.

Онлайн-квести можуть використовувати реальні сценарії з реальними ситуаціями, з якими стикаються психологи у своїй професійній діяльності. Це може допомогти студентам отримати реалістичний уявлення про те, як застосовувати психологічні знання на практиці.

Онлайн-квести з психології можуть охоплювати різноманітні теми, від загальних основ психології до спеціалізованих проблемних питань. Вони можуть також забезпечувати доступ до різноманітних ресурсів, таких як наукові статті, книги, відео-лекції, що дозволяє студентам розширювати свої знання та глибше досліджувати певні проблеми психології.

Отже, в сучасних умовах поширення онлайн-навчання квести можна використовувати у підготовці майбутніх психологів з метою активізації інтересу студентів до складного матеріалу, закріплення вже наявних знань в ігровому форматі. Подальші розвідки даного питання вбачаємо у вивченні особливостей сприйняття онлайн-квестів студентами в процесі їх професійного навчання.

Література:

1. Кольцова Н. С. Онлайн-квести як технологія навчального процесу: характеристика, структура та цілі. *Чорноморські наукові студії: матеріали П'ятої всеукраїнської мультидисциплінарної конференції* (м. Одеса, 17 травня 2019 року). Одеса: Міжнародний гуманітарний університет, 2019. С. 209 – 211.

2. Прокопенко А. О. Особливості едукації здобувачів освіти в умовах діджиталізації. *Розвиток професійної освіти регіону: інновації та перспективи*. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Запоріжжя, 21 квітня 2022 р.). Запоріжжя: НМЦ ПТО у Запорізькій області, 2022. С. 221 – 225.

3. Renom-Pinsach J., Sanchez-Bermejo P., Doval-Dieguez E. Testing-Quest: a Procedure and Technology to Audit Tests and Exams. *12th Annual International Conference of Education, Research and Innovation (ICERI)* (Seville, Spain, 11-13 November 2019). 2019. p. 637 – 645.