



ВІСНИК

НАЦІОНАЛЬНОГО
АВІАЦІЙНОГО
УНІВЕРСИТЕТУ



Збірник наукових праць

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ОРІЄНТАЦІЇ ШКОЛЯРІВ: АНАЛІЗ ПРАКТИЧНОГО КЕЙСУ

Резюме

Стаття присвячена інноваціям у сфері організації сучасної професійної орієнтації школярів. Автори зазначають, що нові розробки у сфері залучення інтерактивних технологій в освіті більшою мірою екстраполюються з інших сфер соціального життя. **Метою статті** є вивчення квест-технологій та аналіз практики її імплементації у професійну орієнтацію школярів. Автори статті оглядають мету професійної орієнтації з апеляцією до потреб сучасного українського ринку праці. У статті уточнюється різниця понять “квест”, “освітній квест” і “профорієнтаційний квест”. Дослідниці визначають мету профорієнтаційного квесту, яка включає в себе цілі загального й спеціалізованого спектрів. У статті використано такі **методи дослідження** як теоретичні (аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури за темою дослідження, інтерпретація, узагальнення досвіду педагогічної діяльності) та емпіричні (обсерваційні, інтерактивні та експериментальна апробація розробленого квесту). **Результати** проведеного дослідження показують, що особливо продуктивною технологією, яка відповідає сучасним вимогам профорієнтаційної діяльності зі школярами є інтерактивна гра – профорієнтаційний квест. У дослідженні профорієнтаційний квест тлумачиться як форма профорієнтаційної роботи, що сприяє формуванню складних психологічних новоутворень особистості та емоційно-вольової сфери, а її зміст, тобто виконання проблемно-пошукових завдань за допомогою ігрової технології, слугує основою формування в особистості необхідних знань про професійний ринок загалом та конкретну професійну сферу зокрема. Розроблений і реалізований на базі Сумського державного університету (СумДУ) профорієнтаційний квест “Абітурієнт і легенда Істинного Факультету Світових Ключів” описується у цій статті, а саме його структура, учасники, етапи проведення, позитивні аспекти та значення. У **висновку** узагальнюються результати проведеного дослідження, постулюється теза про те, що у профорієнтаційному квесті реалізується триєдність функцій навчання: навчально-пізнавальна, розвиваюча, виховна та втілюється четверта – профорієнтаційна.

Ключові слова: квест; квест-технологія; освітній квест; профорієнтаційний квест; професійна орієнтація.

Вступ. У сучасному світі на рівні держав панує конкуренція за інтелектуальний людський ресурс і тренд на постійний розвиток цього невичерпного нематеріального активу. У цей час український ринок праці переживає суттєвий кадровий голод серед українських роботодавців, спричинений російсько-українською війною, що також унеможливує його стабільний позитивний розвиток. За таких умов Міністерство освіти і науки України, Інститут модернізації змісту освіти спільно з Асоціацією інноваційної та цифрової освіти провели Національне форсайт-дослідження “Україна – 2035: людський капітал та ринок праці” (Веретюк, n.d.), у якому окрему увагу приділили й профорієнтації як одному з ключових напрямків.

Загальноприйнятою метою професійної орієнтації вважають формування здатності обрати конкретний тип професійної діяльності, оптимальний для індивідуально-психологічних особливостей особистості з урахуванням актуальних можливостей та потреб ринку праці (Сгорова et al., 2012: 31). Утім, сучасний ринок праці вже не задовольняється монопрофільними спеціалістами (Веретюк, n.d.), ба більше, серед нових вимог все частіше лунає крос-функціональність знань та навичок. Така динаміка беззаперечно впливає на розвиток профорієнтаційної активності, що було відображено в результатах дослідження: активне забезпечення навичок та знань суб’єкта суголосно загальним трендам ринку; акцент на фундаментальних знаннях, для забезпечення багатопрофільності вже отриманих м’яких і жорстких навичок, розвиток здатності до безперервного навчання (life-long learning).

Реалізація вищеперерахованого потребує використання відповідних методів та інструментів, які поєднують умови формування базових особистісних навичок й отримання актуальної професійної інформації. Поглиблене розуміння квест-технології та огляд практики її впровадження у професійну орієнтацію є **метою** пропонованого дослідження. Ключовими **завданнями** визначаємо:

1) вивчення теорії квестів як універсального виду діяльнісної технології, що вдало поєднує навички пошуку, аналізу й синтезу, і потрібного контентного наповнення;

2) огляд практики впровадження технології квестів для реалізації професійної орієнтації школярів старших класів.

Учні, які беруть участь у різних формах професійної орієнтації, рано проявляють інтерес до майбутньої професії. Високий рівень залученості, відповідно, впливає на підвищення рівня особистого благополуччя, позитивні академічні та в подальшому професійні результати.

Професійна орієнтація розглядається як система науково-практичної діяльності, спрямована на готовність особистості до самостійного та усвідомленого вибору професії. Цей вид діяльності охоплює оцінку інтересів, здібностей, життєвих цінностей суб'єкта, а також виявлення та оцінку його професійно важливих якостей. Мета професійної орієнтації – вплинути на особистість задля усвідомлення нею себе як суб'єкта майбутньої професійної діяльності й обраної професії – оптимальної ключової сфери реалізації своїх потенційних можливостей.

Спроби дослідити профорієнтацію науково як психолого-педагогічну сферу в її функціональному аспекті були викладені в роботах багатьох вчених (Балл Г., Єгорова Є. В., Нечипорук З., Перепелиця П., Побірченко Н., Рибалка В., Синявський В., Кошчо І., С'юпер Д., Фукаяма С., Квірог- Гарц М. Е.). Профорієнтація загалом розглядається вченими як одна з ключових професійних технологій, оскільки націлена на професіоналізацію особистості, одночасно сприяючи гуманізації, технологізації професійного самовизначення. Через поліаспектність явища, її сутність описують по-різному:

- ознайомлення молоді з найважливішими професіями;
- система заходів задля професійного самовизначення;
- система наукового управління мотивами вибору професії тощо.

Ми схилиємося до психологічно-орієнтованого підходу, й розуміємо під профорієнтацією комплексну діяльність, яка включає такі обов'язкові елементи: когнітивний (суб'єкт отримує інформацію про професію); оцінювальний (суб'єкт формує певне ставлення до професії на основі отриманих знань); ціннісний (реалізація вибору професії, яка відповідає вимогам суб'єкта) (Лозовецька, 2012).

Ключову мету професійної орієнтації можна розкласти на окремі складові: надання суб'єктові розуміння власних професійних можливостей та орієнтирів, які відображають кількісну і якісну потребу в кадрах певних сфер, водночас із забезпеченням успішного входження особистості у невідомий світ професій, просування ньому до бажаної мети. Ба більше, на основі вищезгаданого дослідження (Веретюк, n.d.) професійна орієнтація має нині розширювати діапазон впливу: від спеціалізованості до крос-професійності, від суто професійних навичок до широкого спектру навичок загального плану, доповнених професійними. Реалізація такої полі-мети вимагає адекватних форм профорієнтації, які можуть поєднати базові ідеї профорієнтації з вимогами сучасності.

У межах програми ЄС "EU4Skills: кращі навички для сучасної України" були розроблені рекомендації до модернізації інфраструктури профосвіти й профорієнтації в українській школі середньої ланки з метою підвищення ефективності змін (Професійна орієнтація у новій українській школі, 2020). Услід рекомендованим формам профорієнтаційної діяльності квест-технологія є однією із ефективних видів інтерактиву, який може бути якісно інтегрований як власне в школах, так і бути організованими університетами для школярів. Квестові завдання здатні відігравати важливу роль у реалізації професійної орієнтації учнів, надаючи їм можливість виявити інтереси, розвивати навички та отримати початковий практичний професійний досвід упродовж їх виконання. На основі такої активності учні здатні здійснювати вибір професії, виходячи з їхнього розуміння власних потреб і схильностей, а також на основі даних про практичний досвід в різних сферах (Професійна орієнтація у новій українській школі, 2020: 27).

Детальний огляд теорії квестів показав, що для профорієнтації ця технологія є корисною через такі елементи як співпраця й командна робота учасників квесту, розвиток навичок прийняття рішень та проблемного розв'язання. Крім того, участь у квестах сприяє розвитку критичного мислення та підвищенню мотивації до навчання (Кулішов, 2018: 14). Важливою перевагою цього методу є можливість ознайомлення учнів із варіантами професійного розвитку та крос-професійності за рахунок залучення завдань із різних сфер.

Відтак, квест є дієвим і як суто навчальна технологія, і як інструмент модернізації та ефективізації професійної орієнтації серед школярів з метою їхньої професійної самоідентифікації. З урахуванням зазначеного, пропонуване дослідження вивчає теоретичне підґрунтя такої форми

профорієнтаційної роботи як “профорієнтаційний квест”, розглядає її можливості для реалізації профорієнтаційної полі-мети та аналізує конкретний приклад профорієнтаційного квесту.

Методи та методики дослідження. Під час проведення дослідження використовувався комплекс таких методів дослідження:

- теоретичні (аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури за темою дослідження, інтерпретація, узагальнення досвіду педагогічної діяльності);
- емпіричні (обсерваційні, в тому числі спостереження за процесом проходження учнями профорієнтаційного квесту, інтерактивні (колективно-групові та пошукові методи) та експериментальна апробація розробленого квесту).

Зупинимось детальніше на профорієнтаційному квесті, що є основою презентованого дослідження, а саме на методиці його створення та імплементації. Так, квест, який активно використовується в освітній діяльності останні тридцять років (Папіжук & Лозко, 2017; Dodge, 1995; March, 1998; Сокол, 2014; Haskell, 2012; Мельниченко, 2018) може бути успішно екстрапольований і в профорієнтаційну діяльність, що проводиться з учнями старших класів.

Будь-який квест має свою структуру та технологію проведення. У структурі квесту Жигайло О. виокремлює:

- постановку задачі (вступ) і розподіл ролей;
- список завдань (етапи проходження, список питань тощо);
- порядок виконання поставленого завдання (штрафи, бонуси);
- кінцева мета (приз) (Жигайло & Вівсик, 2018).

Сокол І., визначаючи його структуру, описує такі елементи квесту:

- цікавий сюжет (пошук скарбів, детективне розслідування тощо);
- завдання – забезпечує виконання учнями певних рольових завдань (пошукових, дослідницьких, пригодницьких тощо);

- мета – виконати завдання, знайти скарби, розгадати загадку/таємницю;
- винагорода – нові знання, скарб/подарунок, грамота/диплом (Сокол, 2014: 4).

За Кулішовим В. орієнтовна структура квесту виглядає так:

- вступ (в якому прописується сюжет квесту, розподіляються ролі);
- завдання (етапи, питання, рольові завдання);
- порядок виконання (бонуси, штрафи);
- оцінка (підсумки, призи, результати) (Кулішов, 2018: 10).

Таким чином, ключовими компонентами в структурі квесту є проблемно-пошукові завдання (набір або система завдань), сюжетна лінія та певні ресурси, які необхідні для його виконання.

Основа технології квесту – структурування його за певним алгоритмом. Бажаний результат можна отримати лише при дотриманні всіх технологічних стадій, які складають його структуру. Вивчення психолого-педагогічної та методичної літератури, а також власний практичний досвід імплементації освітніх та профорієнтаційних квестів, дозволив виокремити такі компоненти у структурі квесту:

- вступ до квесту, коли прописуються правила, описується майбутній сюжет розвитку квесту та визначаються ролі, ставиться мета, даються рекомендації щодо виконання завдань та черговість їх виконання;

- завдання, куди входять етапи проходження квесту, список питань, рольові завдання;
- створення підсумкової продукції відповідно до виконаних завдань;
- рефлексія – осмислення та узагальнення отриманого у квест-грі певного досвіду;
- підбиття підсумків.

Представлена базова структура профорієнтаційного квесту є аналогічною структурі інших підвидів квестів, якої дотримувалися розробники профорієнтаційного квесту “Абітурієнт і легенда Істинного Факультету Світових Ключів”, проведеного в січні 2023 р. на факультеті іноземної філології та соціальних комунікацій (ІФСК) Сумського державного університету для учнів одинадцятих класів шкіл міста Суми.

Результати. Перш ніж детально дослідити структуру та етапи імплементації профорієнтаційного квесту, розглянемо сутність поняття “квест”, його особливості та застосування в освітньому процесі. Іноді освіта за основу бере елементи з інших сфер соціального життя, використовуючи ідеї, структуру або прийоми, наповнюючи їх педагогічним змістом. Так, квест потрапив зі сфери дозвілля в систему Нової української школи.

Спочатку квест виник як комп’ютерна розвага, яка швидко стала формою організації масового розважального дозвілля та перетворилась на альтернативу комп’ютерним іграм. Термін “квест” у

загальному розумінні (від англ. *quest* – пошук) означає “цілеспрямований (або орієнтований на завдання) пошук чогось цінного, що регулює або направляє гравця/учня під час гри/курсу” (Haskell, 2012: 11). Ланж зазначає, що квести “передбачають низку випробувань, головоломки та завдання (наприклад, пошук секретних кімнат і отримання прихованої інформації), яку учасник повинен знайти, щоб його герой перейшов на наступний рівень гри” (Lange, 2010: 27). Якщо розглядати квест в освітній сфері, то це “спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації за вказаними адресами, що включає пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань тощо” (Кулішов, 2018: 6). Мета такого квесту покращити сприйняття навчального матеріалу, навчити учнів аналізувати та систематизувати вивчений матеріал, перетворювати загальні знання в досвід їх використання у практичній діяльності.

Одним із підвидів освітнього квесту виступає саме профорієнтаційний квест, який попри свою аналогічність до освітніх і розважальних квестів, набуває характерних ознак. Функціонуючи у профорієнтаційній сфері він має інші завдання, а саме: посилити індивідуально-психологічні особливості суб'єкта, зорієнтувати в системі професій, сформувати позитивне ставлення, розвинути психологічну готовність до певної професійної діяльності, розвинути потреби в самооцінці, самопізнанні та саморозвитку, поінформувати про актуальні запити на ринку праці (Єгорова et al., 2012: 29).

Опрацювання релевантної теоретичної літератури дозволяє тлумачити профорієнтаційний квест саме як форму профорієнтаційної роботи, що володіє певним активізуючим потенціалом, сприяє формуванню складних психологічних новоутворень особистості (наприклад, професійна спрямованість, готовність до професійного самовизначення) та емоційно-вольової сфери; її зміст, а саме виконання проблемно-пошукових завдань за допомогою ігрової технології, слугує основою формування в особистості необхідних знань про професійний ринок загалом, конкретну професійну сферу зокрема, а також про можливості прийняття суб'єктом профорієнтаційної роботи обґрунтованого рішення щодо вибору чи зміни професії, працевлаштування.

Так, профорієнтаційний квест “Абітурієнт і легенда Істинного Факультету Світових Ключів”, реалізований на базі СумДУ, паралельно із стимуляцією відповідних когнітивних навичок при виконанні завдань, мав на меті розкрити основну інформацію про спеціальності факультету ІФСК, їхні практичні особливості й можливі сфери реалізації набутих знань на ринку праці в аспекті крос-професійності.

На етапі вступу були визначені тема, мета та завдання, поставлені відповідно до мети квесту, озвучені правила для учнів та модераторів (помічники для кожної команди), описана легенда (сценарій), проведено огляд всього квесту. Елемент змагальності було закладено до профорієнтаційного квесту, то ж кінцева ігрова мета – загальна для всіх команд, це головний внутрішній мотиватор квесту.

Надалі відбувся розподіл учнів класу на п'ять команд, за кожною командою був закріплений модератор-студент, який мав маршрутний лист та покрокові інструкції. Заздалегідь модератори підготували інформаційні ресурси, необхідні для виконання завдань (карти, схеми, тести, довідники, картки, газети, елементи пазлу тощо).

Події та випробування для команд були різноманітні та несподівані (навчальні завдання: активні, логічні, творчі, пошукові тощо). Виконуючи успішно кожне завдання, учасники квесту знайомилися із кожною спеціальністю факультету ІФСК та отримували елемент пазлу – ключі, які вели до розгадки легендарної таємниці факультету. Під час виконання завдань підказки могли надавати модератори, проте загальний час проходження квесту командою збільшувався.

Під кінець квесту кожна група створила підсумковий продукт, який відкрив двері до світу улюбленої професії. Отриманий результат команда демонструвала та озвучувала своєму модераторові. На етапі рефлексії відбулося осмислення та узагальнення отриманого у квесті певного досвіду. У підсумку оцінювався рівень розуміння завдань учнями, достовірність використовуваної інформації, критичний аналіз, логічність, структурованість представленої інформації, підходи до вирішення проблеми, загальний час проходження квесту. Все перелічене дало змогу визначити переможців.

Дискусія. Профорієнтаційний квест “Абітурієнт і легенда Істинного Факультету Світових Ключів” є результатом командної роботи, вміщуючи контент з кількох різних професійних сфер та маючи на меті вплинути на суб'єкта квесту (школярів) і змінити їхнє ставлення до професійної орієнтації та вступу у вищий навчальний заклад задля отримання потрібних знань. Зважаючи на поліаспектність квестової форми роботи зі школярами, ми вважаємо доцільним виокремити отримані результати згідно навичкам, які тренувалися під час квесту:

1) навички командної роботи, вміння оцінювати здібності партнерів та приймати рішення про розподіл командних ролей, комунікативні здібності.

Так, на початку квесту відбувається поділ школярів – потенційних учасників на команди для проходження квесту. Організатори квесту дали можливість учням самостійно поділитися на команди з метою уникнення можливих конфліктів під час роботи над завданнями квесту. Вже на етапі командування учні могли підібрати команду із потенційно сильних учасників, знаючи переваги й недоліки своїх однокласників, що сприяло активізації навичок оцінки інших й судження про їхню перевагу.

У подальшому команди-учасники не мали необхідності розподіляти внутрішні ролі, утім після оприлюднення легенди квесту логічним кроком для кожної команди було визначення відповідального за завдання, роботу з матеріалами, пошуком додаткової інформації, комунікацію з модераторами різних рівнів. Розподіл командних ролей є важливим етапом: навичка об'єктивної оцінки власних здібностей у купі із усвідомлення відповідної командної ролі знизить ризик потенційного поведінкового напруження упродовж спільної роботи й мінімізує слабкі місця команди, забезпечуючи максимально швидкий та ефективний результат.

Окрім того, ми також виділили тренування навичок фіксації досягнень, групових та індивідуальних. Ці навички впливають на ефективність спільної роботи: визнання досягнень й умотивованість дозволяють розподілити роботу над завданнями відповідно до вмінь у процесі проходження квесту, якщо були вже допущені помилки на етапі розподілу командних ролей.

2) стимуляція навичок активного пізнання, критичного мислення, емоційно-вольової організації.

Завдання у рамках квесту були різноплановими, стосувалися багатьох професійних сфер та особливостей навчання на відповідних спеціальностях. Виконуючи спроби вирішення завдань квесту, учні мали активізувати навички креативного підходу, логічного мислення та вміння шукати потрібну інформацію у відкритих джерелах.

Окрім того, впродовж проходження квесту були випадки, коли команда не могла вирішити завдання за певний час. На наше переконання, такі ситуації також мають користь для стимуляції й розвитку певних здібностей, як-то регуляція емоційного фону команди, підтримка, мотивування та самомотивування до пошуку варіантів вирішення проблеми.

3) опанування елементів професійних знань, навичка крос-професійності, готовність до професійного самовизначення.

Змістова частина профорієнтаційного квесту “Абітурієнт і легенда Істинного Факультету Світових Ключів” була наповнена інформацією про спеціальності факультету ІФСК, навички відповідних професій, а також особливостями вступу та університетського навчання. Упродовж вирішення завдань квесту учасники мали можливість також застосовувати уміння з однієї професійної сфери для вирішення завдань з іншої, що забезпечувало активізацію навички крос-професійності.

Важливим елементом процесу роботи над квестом була комунікація між студентами-модераторами й командами/учасниками команд. У ході підготовки квесту рішення про безпосередню модурацію роботи команд студентами було прийнято умисно з метою стимуляції обміну інформацією стосовно університетського навчання, й, що важливіше, про реальні приклади професійного самовизначення. На переконання авторів дослідження, спілкування в атмосфері, позбавленій офіційності традиційного профорієнтаційного заходу, уможливило активний обмін корисною інформацією між абітурієнтами та студентами та стимулювало навичку прийняття рішень щодо обрання професії.

Висновки. Динамічність сучасного світу вимагає введення нових адекватних форм реалізації профорієнтаційної діяльності, які сприятимуть розвитку особистісних якостей і навичок суб'єкта (школяра), а також допоможуть у його професійній самоідентифікації. Описане дослідження підтверджує ефективність імплементації квест-технології як нової інтерактивної форми профорієнтаційної роботи, систематизує уявлення про універсальні елементи її компонентного складу й визначає організаційно-методичний потенціал квесту для сфери професійної орієнтації.

Профорієнтаційний квест виступає підвидом власне освітнього квесту, під час якого учні виконують проблемно-пошукові завдання в змагальній формі, при цьому формуючи загальне уявлення про різні типи спеціальностей, основні умови успішного вибору професії з урахуванням інтересів і здібностей, освітніх можливостей міста та особливостей сучасного ринку праці. Основа технології квесту – структурування його за певним алгоритмом. У структурі профорієнтаційного квесту виділяємо п'ять етапів: вступ, завдання, створення підсумкової продукції, рефлексія та

підбиття підсумків. Ефективний результат можливий лише при дотриманні всіх етапів його реалізації. Обов'язковою умовою успішності квесту є чітко сформульовані на першій стадії мета та завдання, а також чітко обговорені на останній стадії результати завдань та кінцевої мети.

Значна варіативність змісту квестів, широка функціональність в плані актуалізації затребуваних особистісних навичок учасників, адаптивність до місця проведення – усе це підтверджує високу ефективність квест-технології як сучасної форми професійної орієнтації. Такий формат забезпечує реалізацію полі-мети профорієнтаційної діяльності, до якої входять як цілі загального спектру, орієнтованого на базові особистісні навички, так і спеціалізованого спектру, пов'язаного із професійною орієнтацією суб'єкта.

Так, квест впливає на розвиток навчально-пізнавальних здібностей через стимуляцію навичок активного пізнання, принцип крос-професійності, застосування критичного мислення й емоційно-вольової організації. Участь у такому виді діяльності дозволяє покращити навички командної роботи, комунікативних здібностей, уміння оцінювати потенціал партнерів у команді, здатність прийняття рішень про розподіл командних ролей. Квестова діяльність також сприяє виховній діяльності, а саме: виховання особистої відповідальності за виконання завдання, визнання досягнень інших учасників і команди в цілому, поваги до суперників, культурних традицій та різних професій.

Профорієнтаційний квест як актуальна форма професійної орієнтації має значний потенціал, який вимагає подальшого вивчення як у теорії, так і на практиці. Утім воєнний стан впливає на можливість проведення профорієнтаційних квестів із фізичною присутністю значної кількості школярів на одній локації. Саме тому вважаємо перспективним вивчення профорієнтаційних веб-квестів – онлайн-формату описаних квестів, і їх можливе порівняння з точки зору ефективності для суб'єктів професійної орієнтації.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

Єгорова, Є. В. (2009). *Теорія і практика психологічного супроводу учнів закладів професійної освіти* : науково-методичний посібник. Київ: Науковий світ.

Жигайло, О. & Вівсик, О. (2018). Особливості організації і методики проведення позакласної роботи з математики з використанням елементів квест-технологій. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 18. 87-94.

Кулішов, В. С. (2018). *Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти*: навчально-методичний посібник. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України.

Лозовецька, В. Т. (2012). *Професійна орієнтація молоді в умовах сучасного ринку праці*. Київ: Інститут професійно-технічної освіти НАПН України.

Професійна орієнтація у новій українській школі. (2020). URL: https://uied.org.ua/wp-content/uploads/2020/12/konczepczia-proforientaczii-dlya-gromadskogo-obgovorennya-16_12_20-.pdf

Мельниченко, Р. К. (2018). Квест як технологія розвитку креативності майбутніх вчителів біології. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 64. 148-153.

Папіжук, В. О. & Лозко, О. В. (2017). Квест-технології у навчанні іноземних мов. *Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки. Наукові дослідження. Досвід. Пошуки*. 31. 64-74.

Веретюк, С. (no date). *Україна – 2035: людський капітал та ринок праці*. URL: <https://hryoutest.in.ua/learn/capital/#/lessons/XC6mFHPP7vKORvVa5JPH-fGvVJOaLYAJ>

Єгорова, Є. В., Ігнатівч, О. М., Кобченко, В. В., Литвинова, Н. І., Марченко, І. Б., Мерзлякова & ін. (2014). *Професійна орієнтація*: підручник. Ігнатівч, О. М. (Ed.). Кіровоград : Імекс-ЛТД.

Сокол, І. М. (2014). Квест: метод чи технологія? *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2. 28-31.

Dodge, B. (1995). *Some Thoughts About Webquests*. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf

Haskell, C. C. (2012). *DESIGN VARIABLES OF ATTRACTION IN QUEST-BASED LEARNING* [Doctoral dissertation, Boise State University].

Lange, P. G. (2010). Learning Real-Life Lessons From Online Games. *Games and Culture*, 6(1), 17-37. doi:10.1177/1555412010377320

March, T. (2008). *What WebQuests are (Really)*. URL: <https://tommmarch.com/writings/what-webquests-are/>

REFERENCES

Yehorova, Ye. V. (2009). *Teoriia i praktyka psykholohichnoho suprovodu uchniv zakladiv profesiinoi osvity [Theory and practice of psychological support of students of vocational education institutions]* : naukovo-metodychnyi posibnyk. Kyiv: Naukovyi svit.

Zhyhailo, O. & Vivsyk, O. (2018). Osoblyvosti orhanizatsii i metodyky provedennia pozaklasnoi roboty z matematyky z vykorystanniam elementiv kvest-tekhnologii [Peculiarities of the organization and methods of conducting extracurricular work in mathematics using elements of quest technologies]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. 18. 87-94.

Kulishov, V. S. (2018). *Zastosuvannia kvest-tekhnologii u profesiino-teoretychnii pidhotovtsi uchniv zakladiv profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity [The application of quest technology in the professional and theoretical training of students of professional (vocational and technical) education institutions]* : navchalno-metodychnyi posibnyk. Bila Tserkva: BINPO UMO NAPN Ukrainy.

Lozovetska, V. T. (2012). *Profesiina oriientatsiia molodi v umovakh suchasnoho rynku pratsi [Professional orientation of youth in the conditions of the modern labour market]*. Kyiv: Instytut profesiino-tekhnichnoi osvity NAPN Ukrainy.

Profesiina oriientatsiia u novii ukrainskii shkoli [Professional orientation in the new Ukrainian school]. (2020). URL: https://uied.org.ua/wp-content/uploads/2020/12/konczepczya-proforiientaczii-dlya-gromadskogo-obgovorennia-16_12_20-.pdf

Melnychenko, R. K. (2018). Kvest yak tekhnolohiia rozvytku kreatyvnosti maibutnikh vchyteliv biolohii [Quest as a technology for developing the creativity of future biology teachers]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova*. 64. 148-153.

Papizhuk, V. O. & Lozko, O. V. (2017). Kvest-tekhnologii u navchanni inozemnykh mov [Quest technologies in teaching foreign languages]. *Vykładannia mov u vyshchyykh navchalnykh zakladakh osvity na suchasnomu etapi. Mizhpredmetni zviazky. Naukovi doslidzhennia. Dosvid. Poshuky*. 31. 64-74.

Veretiuk, S. (no date). *Ukraina – 2035: liudskiy kapital ta rynek pratsi [Ukraine – 2035: human capital and the labour market]*. URL: <https://hryoutest.in.ua/learn/capital/#/lessons/XC6mFHPP7vKORvVa5JPH-fGvVJOaLYAJ>

Yehorova, Ye. V., Ihnatovych, O. M., Kobchenko, V. V., Lytvynova, N. I., Marchenko, I. B., Merzliakova & in. (2014). *Profesiina oriientatsiia [Professional orientation]* : pidruchnyk. Ihnatovych, O. M. (Ed.). Kirovohrad : Imeks-LTD.

Sokol, I. M. (2014). Kvest: metod chy tekhnolohiia? [Quest: method or technology?] *Kompiuter u shkoli ta simi*. 2. 28-31.

Dodge, B. (1995). *Some Thoughts About Webquests*. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf

Haskell, C. C. (2012). *DESIGN VARIABLES OF ATTRACTION IN QUEST-BASED LEARNING* [Doctoral dissertation, Boise State University].

Lange, P. G. (2010). Learning Real-Life Lessons From Online Games. *Games and Culture*, 6(1), 17-37. doi:10.1177/1555412010377320

March, T. (2008). *What WebQuests are (Really)*. URL: <https://tommmarch.com/writings/what-webquests-are/>

A. Prokopenko, A. Zinchenko

QUEST-BASED TECHNOLOGY IN CAREER GUIDANCE OF SCHOOL STUDENTS: A PRACTICAL CASE OVERVIEW

Abstract

The article is devoted to innovations in the organisation of modern professional orientation of schoolchildren. The authors note that different areas of social life largely contribute to the new developments in interactive educational technologies. The purpose of the article is to study the technology of a quest and review the practice of its implementation in the vocational guidance of school students. The article briefly reviews the purpose of vocational guidance regarding the needs of the modern Ukrainian labour market. The article clarifies the difference between the concepts of "quest", "educational quest", and "vocational guidance quest". The article defines the goal of a vocational guidance quest, which includes goals of the general and specialised scopes. The article employs the following research methods: theoretical (analysis of psychological, pedagogical and methodological literature on the research topic, interpretation, and generalisation of teaching experience) and empirical (observational, interactive and experimental testing of the developed quest). The study results show that an interactive game - a vocational guidance quest - is a particularly productive technology that meets the modern requirements of career guidance activities with schoolchildren. The study interprets a vocational guidance quest as a form of

career guidance work that contributes to the formation of complex psychological formations of the personality together with the emotional and volitional sphere and its content, i.e. the implementation of problem-solving tasks using game technology, serves as the basis for the formation of the necessary knowledge about the professional market in general and a specific professional field in particular. The vocational guidance quest, used as an example, was developed and implemented at Sumy State University (SumDU) and described in this article, namely its structure, participants, stages of implementation, positive aspects and significance. The conclusion summarises the study's results and postulates that the vocational guidance quest implements the trinity of learning functions: educational, cognitive and developing, besides being a career guidance activity.

Key words: *quest; quest-technology; educational quest; vocational guidance quest; vocational guidance.*