

Створення веб-квестів в додатку GoogleBlogger та їх використання в освітньому процесі

*Горда Галина Анатоліївна, методист
центру інформатики, інформаційно-комунікаційних
технологій і дистанційної освіти*

1. Поняття квесту та історія виникнення квестів

Давня мудрість говорить: «Хто стоїть на місці, той відстає». А хто не хоче відставати, мусить рухатися вперед, і не зупинятися, досягнувши вершини, а підійматися вище. У цьому й полягає основна місія сучасного вчителя. Вже не достатньо бути на уроці та поза ним актором, режисером, діловодом, диригентом, дипломатом, психологом, новатором і компетентним фахівцем.

Професійна компетентність педагога є не лише сумою теоретичних знань та вмінь їх репродукувати у певному обсязі згідно з правилами, а також мотивом і засобом розвитку навичок практичних дій в інформаційному суспільстві. Можливість різнобічного розвитку учня пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки. Широке й ефективне впровадження інноваційних методик в начально-виховний процес сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і викладачів, є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є методика веб-квестів.

Quest – довготривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами та грою; також служить для означення одного з різновидів комп'ютерної гри, яка вимагає від учасника рішень розумових задач.

Квест (квестор) – походить від лат. слова quaero – *шукати, розшукувати, вести слідство*. В Італії – це поліцейське звання, в Стародавньому Римі – служитель, який виконує різні функції (адміністративні, службові, фінансові). З історії гри: сама назва «квест» (англ. quest) була власним ім'ям і використовувалась в назвах комп'ютерних ігор, розроблених фірмою Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest.

Квест – *пригодницька гра* – один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що вимагають від гравця рішення розумових завдань для просування по сюжету. Сюжет гри може бути визначеним або ж давати безліч результатів, вибір яких залежить від дій гравця.

У міфології та літературі поняття «квест» спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, «Міф про 12 подвигів Геракла», де головному герою – Гераклу, необхідно виконати по велінню царя Еврісфея 12 великих подвигів для того, щоб знайти велику славу, стати безсмертним і отримати вдячну пам'ять у віках. Або «Міф про Персея», де головному герою необхідно було виконувати важкі завдання від Полідекта, людини, яка дала притулок Персею та його матері.

Із сучасних літературних творів прикладом квесту можна назвати роман-епопею англійського письменника ДЖ. Р. Р. Толкіна «Володар кілець»,

Д. Брауна «Інферно». Ще одним яскравим прикладом квесту є роман «Квест» Бориса Акуніна. «Квест» - це два самостійних романи, пов'язані між собою за допомогою підказок-кодів. Обидва томи знаходяться під однією обкладинкою, надруковані з різних сторін. Незважаючи на те, що обидва томи є цілком самодостатніми творами, у другому томі знаходяться підказки до «проходження» першого.

У 1970-ті роки термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом вирішення завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами.

Перший «прабатько» квесту з'явився на початку 1970-х років, коли програміст Вільям Кроутер розробив програму під назвою **Colossal Cave Adventure** для ЕОМ марки PDP-10. Інтерфейс гри був текстовим, а сюжет – пригоди героя у великій печері.

У 1995 році в Сан-Дієго Берні Доджом та Томом Марчем була розроблена концепція веб-квестів, тобто квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Веб-квест визначається ними як «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». В концепції Б.Доджа [Dodge, 1997] та Т.Марча [March, 1998] визначено, що квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію.

2. Класифікація квестів

1. За формою проведення квести бувають:

- **комп'ютерні ігри-квести** – один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що представляє собою інтерактивну історію з головним героєм; при цьому найважливішими елементами гри є власне розповідь (сюжет) і обстеження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграють рішення головоломок і завдань, що вимагають від гравця розумових зусиль;
- **веб-квести** – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів та створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник);
- **QR-квести** – спрямовані на використання QR-кодів;
- **медіа-квести** – спрямовані на пошук і аналіз медіа ресурсів. До такого виду квестів можна віднести фото/відео квести;
- **квести на природі** (вулиці, парках тощо);
- **комбіновані**.

2. За режимом проведення:

- в реальному часі;
- у віртуальному режимі;
- у комбінованому режимі.

3. За терміном реалізації:

- **короткострокові** – *мета*: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одно-три заняття;

- **довгострокові** – **мета:** поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін – може бути на семестр або навчальний рік.

4. За формою роботи:

- групові;
- індивідуальні.

5. За предметним змістом:

- моно квест;
- міжпредметний квест.

6. За структурою сюжетів:

- лінійні;
- нелінійні;
- кільцеві.

7. За інформаційним освітнім середовищем:

- традиційне освітнє середовище;
- віртуальне освітнє середовище.

8. За технічною платформою:

- віртуальні щоденники та журнали (блоги);
- сайти;
- форуми;
- Google-групи;
- Вікі-сторінки;
- соціальні мережі.

9. За домінуючою діяльністю учнів:

- дослідницький квест;
- інформаційний квест;
- творчий квест;
- пошуковий квест;
- ігровий квест;
- рольовий квест.

10. За характером контактів:

- учні одного класу чи школи;
- учні одного району;
- учні однієї країни;
- учні з різних країн.

11. За типом завдань (класифікація Б.Доджа та Т.Марча):

- **переказ** – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання;
- **планування та проектування** – розробка плану або проекту на основі заданих умов;
- **самопізнання** – будь-які аспекти дослідження особистості;
- **компіляція** – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;

- **творче завдання** – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика;
- **аналітична задача** – пошук і систематизація інформації;
- **детектив, головоломка, таємнича історія** – висновки на основі суперечливих фактів;
- **досягнення консенсусу** – вироблення рішення по гострій проблемі;
- **оцінка** – обґрунтування певної точки зору;
- **журналістське розслідування** – об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів);
- **переконання** – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- **наукові дослідження** – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

В літературі також існує два варіанти розуміння веб-квестів:

1. **Веб-квест по типу «метод проектів»** – прослідковуються основні етапи методу проектів: всі учасники об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє проблемне завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група виконуючи завдання повинна створити новий веб-продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: вирішення проблемного питання/завдання за допомогою аналізу веб-ресурсів та створення нового продукту.
2. **Веб-квест по типу «змагання»** – вчитель створює цікавий сюжет; учні (індивідуально або колективно, згідно сюжету) проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); всі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо). Основний акцент в такому виді веб-квесту: пошук відповідей за допомогою аналізу Інтернет-джерел.

3. Структура квесту та етапи роботи учнів над веб-квестом

Структура квесту:

- 1) **вступ** (формулювання теми, список головних ролей учасників, сценарій квесту, план роботи або огляд усного квесту);
- 2) **центральне завдання** (завдання, питання, на які учасники мають знайти відповідь в межах самостійного дослідження, який підсумковий результат має бути досягнутий);
- 3) **список інформаційних ресурсів**, які можна використати під час досліджень, у тому числі ресурси Інтернет;
- 4) **список основних етапів роботи**; керівництво до дії;
- 5) **висновок** (підсумок роботи, питання для подальшого розвитку теми).

Форми веб-квестів:

- **створення бази даних** по проблемі, всі розділи якої готують учні;
- **створення мікросвіту**, в якому учні можуть пересуватись за допомогою гіперпосилань, моделюючи фізичний простір;
- **написання інтерактивної історії**;
- **створення документа**, який містить аналіз будь-якої складної проблеми;

- **інтерв'ю он-лайн з віртуальним персонажем.** Відповіді і запитання розробляють учні, які докорінно вивчили дану особистість (це може бути політичний діяч, літературний персонаж, видатний вчений, прибулець...). Даний варіант роботи краще всього пропонувати не окремим учням, а групі, яка отримає загальну оцінку за свою роботу (оцінку дають решта учнів разом з учителем);
- **рух по маршруту** (учні відповідають на питання, отримують ключі, бали, фрагменти пазла, частини слів або фрази). Як правило, такий веб-квест розрахований на окремих учнів.

Етапи роботи учнів над веб-квестом:

1. **Початковий етап (командний).** На першому етапі вчитель проводить підготовчу роботу, знайомить учнів із темою, формулює основну навчальну проблему, а також головне запитання блог-квесту. Учні знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами аналогічних проектів. Розподіляються ролі в команді. Кількість членів команди визначається кількістю ролей. Знайомляться з рольовими завданнями і визначаються з видом (форматом) командного звіту. Члени команди домовляються про форми зв'язку, обмінюються електронними адресами тощо. Більш підготовлені учні надають консультації з певних питань іншим членам команди.
2. **Рольовий етап (індивідуальний).** Це індивідуальна робота або в команді з декількох учнів з однаковими ролями на загальний результат. Учасники одночасно виконують завдання. Оскільки мета роботи не змагальна, то в процесі роботи над завданнями веб-квесту відбувається взаємне навчання членів команди. Команда спільно:
 - 1) здійснює пошук інформації по конкретній темі;
 - 2) розробляє структуру звітного продукту: презентації, буклету, бюлетеня чи блогу;
 - 3) створює матеріали для звітних продуктів;
 - 4) доопрацьовує матеріали блогу;
 - 5) підводить підсумки виконання кожного завдання.
 Учасники обмінюються матеріалами для досягнення спільної мети – створення продукту.
3. **Етап оформлення результатів.** У цей період відбувається осмислення проведеного дослідження, відбір значимої інформації і представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру, фоторепортажу тощо. Можна практикувати розміщення результатів роботи над веб-квестом у мережі Інтернет на спеціалізованих сайтах або спеціально створених блогах, таким чином досягаючи трьох цілей: учні розуміють, що завдання є матеріальним і високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену у результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку з боку аудиторії.
4. **Заклучний етап (командний).** Команда працює спільно під керівництвом педагога, відчуває свою відповідальність за опубліковані в Інтернеті результати дослідження. За результатами дослідження поставленої проблеми формулюються висновки та пропозиції.

Проводиться конкурс виконаних робіт. В оцінці результатів беруть участь як вчителі, так і учні, шляхом обговорення або інтерактивного голосування. Основним на даному етапі є оцінювання, однак обов'язковим для веб-квесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів.

4. Критерії оцінювання

Ключовим розділом будь-якого квесту є детальна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку, учасники оцінюють самих себе, товаришів по команді тощо. Цими ж критеріями користується і вчитель. Квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

	<i>Середній</i>	<i>Достатній</i>	<i>Високий</i>
<i>Розуміння завдання</i>	Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється	Включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел	Робота демонструє точне розуміння завдання
<i>Виконання завдання</i>	Випадкова відбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію	Не вся інформація взята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; усі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; джерела цитуються правильно; використовується інформація з достовірних джерел
<i>Результат роботи</i>	Матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на	Точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи.	Чітке і логічне представлення інформації, яка має безпосереднє відношення до теми, точна,

	поставлені завдання	Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші учнівські роботи.	структурована і відредагована. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції
Творчий підхід	Учень просто копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана з темою веб-квесту	Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться виведень	Представлені різні підходи до вирішення проблеми. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи

5. Переваги технології веб-квест

Використання технології веб-квестів на уроках відноситься до навчання з використанням інформаційних ресурсів мережі Інтернет. У цій технології добре реалізується пошук та використання школярами навчальної інформації, значимої з точки зору цілей навчання, проектно-дослідницької діяльності учнів, заснованої на взаємодії з ресурсами мережі Інтернет, використання комунікаційних компонентів таких ресурсів для навчального спілкування учнів і педагогів.

Вагомих причин для використання веб-квестів досить багато: це легкий спосіб включення Інтернету в початковий процес, при цьому не потрібно особливих технічних знань; веб-квест може виконуватися індивідуально, але групова робота у веб-квесті дає значно кращий результат, при цьому досягаються дві основні мети навчання – комунікація і обмін інформацією; квести розвивають критичне мислення, а також уміння порівнювати, аналізувати, класифікувати, мислити абстрактно; в учнів підвищується мотивація, вони сприймають завдання як щось «реальне» і «корисне», що веде до підвищення ефективності навчання.

Участь учнів у веб-квестах дає їм нові знання; вміння користуватися глобальними інформаційними ресурсами, сучасними засобами телекомунікації, новими пакетами прикладних програм; відкриває перспективи професійного зростання; удосконалює навички ділового колективного спілкування, спільного вирішення проблем. Оскільки від ступеня особистої участі залежить оцінка роботи всієї команди, то в такому разі колективна робота допомагає подолати особисту неорганізованість, перемогти замкнутість, формуючи здатність брати на себе відповідальність.

Участь у квест-проектах дозволяє змодельовати, програти ситуацію, яка незабаром може виникнути у самостійному житті, підготуватися до неї. Учень разом зі своїм персонажем вчиться орієнтуватися в різних обставинах, даючи

об'єктивну оцінку своєї поведінки, з огляду на можливості інших людей, встановлюючи з ними контакти і впливаючи на їх інтереси. Учасники веб-проекту мають можливість «приміряти себе» до професії, оцінивши свої знання і можливості, пізнати себе, оцінити практичну затребуваність різних спеціальностей і свою конкурентоспроможність на сучасному ринку праці.

При роботі з комп'ютерними технологіями змінюється і роль педагога, основне завдання якого – підтримувати і направляти розвиток особистості учнів, їх творчий пошук. Відносини з учнями будуються на принципах співпраці та спільної творчості. У цих умовах неминучий перегляд сформованих сьогодні організаційних форм навчальної роботи: збільшення самостійної індивідуальної та групової роботи учнів, відхід від традиційного уроку з переважанням пояснювально-ілюстративного методу навчання, збільшення обсягу практичних і творчих робіт пошукового та дослідницького характеру.

Нині в Інтернет-середовищі велику популярність набуває використання **блог-технологій** (веб-журнал, або блог, «мережевий журнал подій»), які дозволяють, не маючи спеціальних знань, здійснювати швидку і доступну публікацію в Інтернеті різних даних, зазвичай хронологічно впорядкованих, організовувати віртуальні спільноти для інтерактивного спілкування користувачів. Використання блогу в якості середовища мережевого спілкування з метою навчання показало очевидні переваги його перед електронною поштою, форумами, чатами, в розмаїтті різноманітних методів інтерактивного спілкування та навчання.

Очевидно це зумовлено наступним:

1. Простота використання і доступність:

- використання блогів не вимагає від користувача спеціальних знань, що дозволяє здійснювати оперативну публікацію будь-якої інформації (текст, графіка, аудіо- і відеофайли, анімація тощо);
- в блогах зручний для читання і сприйняття інтерфейс, що настроюється користувачем у відповідності з власними потребами;
- використання спеціальних програм-клієнтів, які дозволяють зручним способом публікувати інформацію як за допомогою персонального комп'ютера, так і за допомогою мобільних засобів зв'язку (мобільний телефон, комунікатор, смартфон);
- більшість блог-сервісів побудовано на філософії відкритого джерела, тобто доступні вихідні програмні коди всього сервера і клієнтів, що дозволяє виправляти помилки, додавати нові функціональні модулі тощо.

2. Ефективність організації інформаційного простору:

- організація персонального інформаційного простору користувача у вигляді щоденника (журнала), що дозволяє публікувати, зберігати, обробляти, передавати різну за виглядом і змістом інформацію та здійснювати її пошук в усьому масиві даних;
- можливість створення спільнот, які можуть адмініструвати кілька людей, з персональними налаштуваннями доступу для авторів та коментарів;
- єдина система адресації для повідомлень і документів;

- застосування RSS-потоків для впорядкування повідомлень стрічок новин, анонсів статей, змін у блогах;
- організація системи рубрикації, що дозволяє формувати як деревоподібну структуру для зберігання інформації, так і довільним чином сформовану, яка утворюється шляхом надання повідомленням і документам ключових слів, що дозволяє розміщувати їх у різні рубрики;
- використання механізму автоматичного зворотного зв'язку, що дозволяє обмінюватися повідомленнями з появою на блозі нової інформації (коментаря), пов'язаної з попередньою заміткою тощо.

3. Інтерактивність і мультимедійність:

- можливість користувачеві одночасно адмініструвати кілька щоденників чи спільнот;
- до будь-якого запису в блозі можна додавати коментарі у вигляді тексту, аудіо- чи відеоінформації, які розміщуються у вигляді ієрархічного «дерева»;
- двостороння інтеграція пошти, що припускає можливість як одержувати нові повідомлення та коментарі, так і надсилати відповіді і публікувати свої повідомлення за допомогою електронної пошти;
- використання механізму, що дозволяє легко стежити за новими записами будь-якої кількості користувачів, а також регулювати доступ до своїх власних записів;
- можливість здійснювати опитування та тестування з миттєвою публікацією результатів;
- публікація анонсів, анотацій і дайджестів на будь-які матеріали та події блогосфери;
- застосування вікі-технології, яка передбачає спільну роботу і зміну контенту будь-якої кількості користувачів;
- використання тегів для оформлення та форматування документів, створення гіперпосилань тощо.

4. Надійність і безпека:

- тільки власник ресурсу може вносити до нього нові записи;
- захист від спаму (несанкціонованих повідомлень рекламного характеру) в коментарях;
- можливість заборони на перегляд записів будь-якому конкретному користувачу і незареєстрованим користувачам;
- можливість створення резервної копії вмісту щоденника або співавторства із збереженням усіх коментарів, зв'язків і т. ін. в електронному вигляді для розміщення на іншому ресурсі;
- генерація сторінок, окремого щоденника або спільноти з коментарями у форматі *.DOC, *.RTF, *.PDF для друку або онлайн перегляду тощо.

6. Створення веб-квесту на Blogger.com

З англійської blog, від web log, «мережевий журнал» чи «щоденник подій».

Blogger – це веб-сервіс для ведення блогів, за допомогою якого будь-який користувач може завести свій блог, не вдаючись до програмування і не піклуючись про встановлення та налаштування програмного забезпечення.

Основною перевагою Blogger є можливість міняти оформлення блогу, починаючи з віджетів (в тому числі і сторонніх) і закінчуючи шаблонами. За замовчуванням, блоги створюються на під домені blogspot.com, але є й регіональні домени, а також можливість прив'язати свій домен до блога на Blogger.

План роботи при створенні блогу:

1. Розробка концепції.
2. Створення аккаунта.
3. Створення шаблону блогу, його дизайн.
4. Створення дописів.
5. Створення нових сторінок.
6. Робота з гаджетами.
7. Редагування блогу.
8. Залучення авторів до ведення блогу.

Створення першого блогу

1. Перейдіть до сервісу **Blogger** <http://www.blogger.com/>
2. Виберіть **Створити профіль Blogger** для переходу на сторінку створення нового блогу.
3. Натисніть на кнопку **Новий блог** для вибору типу шаблону блогу.
4. Введіть назву вашого блогу.
5. Введіть адресу блогу. Коли ви введете **Адресу блогу** (латиницею), натисніть на посилання і перевірте доступність адреси. Якщо така назва блогу вже існує (створена іншими користувачами), змініть назву.
6. Виберіть орієнтовний шаблон блогу і натисніть кнопку **Створити блог**.
7. Для подальшого налаштування шаблону і дизайну блогу вибираємо в меню зліва пункти **Шаблон** або **Макет**.
8. Для створення нового повідомлення на блозі натискаємо **Новий допис** у меню зліва, або кнопку із зображенням **Олівця**.
9. Введіть заголовок нового повідомлення. При введенні повідомлення використовуйте можливості рядка форматування, використовуйте інструменти, зображені відповідними піктограмами на панелі інструментів над текстовим полем.
10. Сторінки блога містять посилання на архів блога, в якому попередні публікації згруповані за місяцями і роками.
11. Кожна публікація містить:
 - заголовок;
 - дату опублікування;
 - посилання на коментарі.
12. Впишіть **Мітки** для цієї публікації. Мітки при введенні розділяються комами.
13. Перший блог створено.

Blogger дозволяє окрім **Головної сторінки** створити ще до двадцяти сторінок. Кожна сторінка може бути присвячена одній конкретній темі, щоденні повідомлення як і раніше будуть розміщуватися на Головній сторінці.

На цих сторінках також можна створювати посилання на інші Web-сторінки, вставляти фотографії, відео. Щоб назви сторінок були видні в блозі, необхідно встановити гаджет **Сторінки**. Для цього знайдіть опцію **Макет сторінки**, далі – **Усі стовпці – Додати гаджет**. Виберіть гаджет **Сторінки**. Поставте галочки проти сторінок, які хочете зробити видимими і відсортуйте список, перетягуючи потрібні елементи.

Для видалення блогу зайдіть в **Налаштування**, виберіть **Інше**. В групі **Інструменти блогу** виберіть **Видалити блог**. Блоги можна відновити протягом 90 днів.

Алгоритм створення Блог-квесту:

1. Створити обліковий запис на Google (якщо його ще немає).
2. Активувати послугу Blogger і створити блог.
3. Визначити структуру блог-квесту:
 - вступ;
 - завдання;
 - ролі;
 - критерії оцінювання;
 - посилання на статті та інші джерела в Інтернеті;
 - пости (записи), що містять матеріал відповідно до теми квесту.
4. Створити і назвати сторінки блогу відповідно до структурних елементів.
5. Налаштувати список сторінок.
6. Продумати зміст і вміст кожної сторінки.
7. Наповнити та оформити сторінки.
8. Протестувати створений Блог-квест.

Список рекомендованої літератури

1) Статті про квести:

1. Грабчак Д.В. Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія навчання елективних курсів з фізики.
2. Іць С.В. Медіаосвітні веб-квести як засіб формування критичного мислення майбутніх вчителів іноземних мов.
3. Бокатов Є. Г. Сучасні інформаційні технології в освіті (на прикладі веб-квестів).
4. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів.
5. Грудинін Б. Технологія web-quest у навчальному процесі з фізики в загальноосвітній школі.
6. Статкевич А.Г., Фенчук О.О. Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови.
7. Телішевська Л.С. Веб-квест як в організації проектної та дослідницької діяльності учнів на уроках словесності.
8. Быховский Я.С. Образовательные квесты.
9. Андрійчук С.Т. Застосування веб-квестів в процесі підготовки майбутнього вчителя технологій.

10. Фоминых Н.Ю. Использование технологии веб-квест в преподавании английского языка.
 11. Невзорова В.И. Накопление творческого продуктивного опыта студентами в мастерской разработчиков веб-квестов.
 12. Мельник О.Г. Веб-квест в обучении студентов.
 13. Самойленко И.А. Роль и значение веб-квеста в обучении английскому языку.
 14. Дьячкова Я.О. Практичне використання веб-квесту як засобу формування у майбутніх правознавців професійно-спрямованої англomовної компетентності в говорінні.
 15. Шаматонova Г.Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе.
- 2) Шульгина Е.М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квестов (профиль «Рекреационная география и туризм, английский язык»): дис. канд. пед. наук: 13.00.02: защищена 2014 / Шульгина Елена Модестовна. – Томск, 2014. – 243 с.
 - 3) Сокол И.Н. Классификация квестов / И.Н.Сокол // Молодой ученый. – 2014. - №6(09). – С.138-140. – Теж саме [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>, вільний.
 - 4) <http://ito.vspu.net/ENK/2014-2015/aspir2/lections/lek7.htm>
 - 5) <http://blucfi.blogspot.com/>