

**Міністерство освіти і науки України  
Національна академія педагогічних наук України  
Науково-дослідний центр проблем  
соціальної педагогіки та соціальної роботи Національної  
академії педагогічних наук України та Луганського  
національного університету  
імені Тараса Шевченка**

**ІННОВАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ  
В УМОВАХ ВИКЛИКІВ СЬОГОДЕННЯ**

*Монографія*

**ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка»  
2019**

УДК 378.091:316.422

I 24

**Науковий редактор:**

**Харченко С. Я.** – доктор педагогічних наук, професор,  
завідувач кафедри соціальної педагогіки Державного закладу  
«Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»

**Рецензенти:**

- Сорочан Т. М.** – доктор педагогічних наук, професор, директор  
Центрального інституту післядипломної освіти  
НАПН України
- Пустовіт Г. П.** – доктор педагогічних наук, професор, професор  
кафедри природничо-математичної освіти  
Рівненського обласного інституту післядипломної  
педагогічної освіти
- Васильєва М. П.** – доктор педагогічних наук, професор, завідувач  
кафедри соціальної роботи і соціальної педагогіки  
Харківського національного педагогічного  
університету імені Г. С. Сковороди

I 24 **Інновації педагогічної освіти в умовах викликів сьогодення** :  
монографія / за ред. С. Я. Харченка ; Держ. закл. «Луган. нац. ун-т імені  
Тараса Шевченка». – Старобільськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса  
Шевченка», 2019. – 345 с.

**ISBN 978-966-617-327-3**

У монографії представлено теоретичні та методологічні засади проблеми інновацій педагогічної освіти в контексті викликів сьогодення. Зміст монографії складається з двох розділів, у яких розглянуто інноваційність як сучасну форму фундаментальності педагогічної науки та освіти й подано технології і механізми інноваційно-педагогічної діяльності в різних сферах життєдіяльності людини. Книгу призначено для науково-педагогічних, наукових і педагогічних працівників.

УДК 378.091:316.422

*Рекомендовано до друку вченою радою  
ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»  
(протокол № 10 від 31 травня 2019 року)*

**ISBN 978-966-617-327-3**

© Авторський колектив, 2019

© ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2019

## З М І С Т

ПЕРЕДМОВА.....	5
----------------	---

### РОЗДІЛ 1.

#### ІННОВАЦІЙНІСТЬ ЯК СУЧАСНА ФОРМА ФУНДАМЕНТАЛЬНОСТІ ПЕДАГОГІЧНОЇ НАУКИ І ОСВІТИ

<b>Харченко С. Я.</b> Інновації в освіті як сучасний педагогічний феномен .....	7
<b>Докучасва В. В.</b> Когнітивістика як трансдисциплінарна основа освітнього інжинірингу .....	29
<b>Омельченко С. О., Головка С. О.</b> Змістова характеристика педагогічної технології формування управлінської культури майбутніх магістрів з менеджменту в процесі фахової підготовки.....	52
<b>Прошкін В. В.</b> Статистичний аналіз сформованості компетенцій викладачів вищої школи в добу змін.....	82
<b>Ткачов С. І., Ткачова Н. О.</b> Формування корпоративної культури майбутніх учителів як педагогічна проблема.....	100

### РОЗДІЛ 2.

#### ТЕХНОЛОГІЇ І МЕХАНІЗМИ ІННОВАЦІЙНО- ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

<b>Гришак С. М.</b> Проблема статевої диференціації в освіті: історико-педагогічний та соціокультурний контексти.....	124
<b>Караман О. Л.</b> Соціально-психологічна деформація особистості в умовах гібридної війни на Сході України.....	155
<b>Петришин Л. Й.</b> Web-quest як інноваційна технологія підготовки креативних фахівців соціальної сфери.....	178
<b>Рассказова О. І., Григоренко В. Л., Шевченко Н. О.</b> Інклюзивна освіта у закладах дошкільної та середньої освіти як продукт соціальної динаміки суспільства.....	204
<b>Краснова Н. П.</b> Соціально-педагогічна діяльність з соціалізації підростаючого покоління в умовах деструктивного середовища засобами гейміфікації.....	225

<b>Степаненко В. І.</b> Арт-технології у профілактиці поведінкових девіацій обдарованих учнів.....	254
<b>Отрощенко Н. Л.</b> Сутнісна характеристика соціально-профорієнтаційної роботи соціального педагога в сучасних закладах загальної середньої освіти.....	277
<b>Черних О. О.</b> Формування безпечної поведінки дітей в інтернеті як актуальний напрям соціально-педагогічного супроводу.....	306
<b>Наукова школа професора Сергія Яковича Харченка ...</b>	333

**Л. Й. Петришин**  
доктор педагогічних наук, доцент,  
професор кафедри соціальної педагогіки та  
соціальної роботи  
Тернопільського національного університету  
імені Володимира Гнатюка

## **WEB-QUEST ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ ПІДГОТОВКИ КРЕАТИВНИХ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ**

***Анотація.** На сьогодні web-quest в педагогіці розглядається як проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету. У статті розглядається інноваційна технологія web-quest „Креативатор” як інноваційна технологія навчально-творчого ігрового характеру, створена засобами інформаційно-комунікативних технологій, призначення якої полягає в урізноманітненні форм і методів навчання та творчої діяльності студентів, з метою зацікавлення їх навчальним матеріалом та спонукання до проявів творчої ініціативи та креативності. Обґрунтовуються можливості використання технології web-quest у підготовці креативних фахівців соціальної сфери. Стверджується, що для розвитку креативності майбутніх фахівців соціальної сфери, на сучасному етапі модернізації освіти використовують інформаційно-комунікативні технології, що значно спрощує процес пошуку інформації, її обробки і презентації в різноманітних формах, а також сприяє успішній професійній діяльності майбутніх фахівців соціальної сфери. Описано створену інноваційну технологію web-quest „Креативатор” яка націлена на розвиток критичного та творчого мислення студентів, формує навички творчої пошукової діяльності, креативність та збагачує інтелектуально. Зазначається, що запропонована технологія може бути використана у підготовці креативних фахівців соціальної сфери. Стверджується, що завдяки web-questу можна об’єднати зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу – бакалаврів, магістрів, викладачів, методистів,*

*бібліотекарів та надати їм можливість визначати найефективніші методики, тренінги, технології, що забезпечуватимуть креативне зростання майбутніх фахівців соціальної сфери, а також допомагали у самореалізації, самоактуалізації та розвитку креативної особистості студентів у процесі фахової підготовки. Підкреслюється, що використання інноваційної технології web-quest у професійній підготовці фахівців соціальної сфери підвищує мотивацію студентів до самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІКТ необхідні для пошуку інформації, оформлення результатів роботи у вигляді презентацій, публікації, створення web-сторінок. Також, ми вважаємо перспективними дослідження і розробки зі створення технології web-questu у процесі фахової підготовки за такими перспективними напрямками: креативність як необхідна умова проектування фахової діяльності; адаптація та креативність у становленні фахівця соціальної сфери; теоретико-методичні основи формування креативної компетентності засобами ІКТ.*

***Ключові слова:** web-quest, технологія, студенти, креативність, фахівці соціальної сфери, професійна підготовка.*

**Постановка проблеми.** Професійна підготовка покликана забезпечити розвиток світогляду майбутнього фахівця, який володіє знаннями як фундаментального, так і прикладного характеру, є носієм загальнолюдських цінностей та норм; здатного самостійно орієнтуватися в нестандартних ситуаціях та творчо і креативно розв'язувати ті чи інші професійні питання. Низка проблем, обставин, що викликають багатовекторні труднощі, неповторність особистості кожного клієнта визначають необхідність формування креативності майбутніх фахівців соціальної сфери. Важливо не лише володіти певним обсягом знань, уміти їх застосовувати на практиці, але й творчо їх трансформувати відповідно до обставин, що виникають. Саме тому, актуальним є розроблення й упровадження таких педагогічних технологій у діяльності фахівців соціальної сфери, які допомагатимуть відійти від стандартної форми допомоги клієнту, сприятимуть розкриттю його потенціалу, творчому сприйняттю себе в цьому світі, успішній адаптації та соціалізації.

Для розвитку креативності майбутніх фахівців соціальної сфери та їх креативної компетентності, на сучасному етапі модернізації освіти використовують інформаційно-комунікативні технології, що значно спрощує процес пошуку інформації, її обробки і презентації в різноманітних формах, а також сприяє успішній креативізації майбутніх професіоналів соціальної сфери. Однією із таких технологій є використання web-questu. Web-quest в педагогіці – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету. Вперше модель web-квесту була представлена в Сан-Дієго В. Dodge і Т. March у 1995 р. Розробляються такі web-questu для максимальної інтеграції засобів інтернету в навчальний компонент, при різноманітній організації навчального процесу [1].

Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб використання інтернету на заняттях. Ця інтернет-технологія підвищує мотивацію самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів креативної діяльності у вигляді презентацій, публікації, створення web-сторінок, блогів. Також сприяє успішній реалізації креативного потенціалу, підвищенню особистісної самооцінки, розвиває самостійність, відповідальність, а сприяє розвитку креативної компетентності [2].

Отже, використання комп'ютера, як засобу здійснення креативної діяльності, в навчально-виховній діяльності студентів, а також викладачів та сприяє досягненню таких цілей, як: підвищення мотивації до самоосвіти; формування креативної компетентності; реалізації креативного потенціалу, знань, умінь та навичок; підвищення особистісної самооцінки; підвищення інтелектуального рівня; вияву креативної позиції.

Вивчення і знаходження шляхів використання технології web-quest як сайту в Інтернеті, з яким працюють студенти, виконуючи нову навчальну задачу інтерактивного плану, у ході якого майбутніх фахівців соціальної сфери виявляють мотиви до креативної діяльності і стане предметом нашого дослідження.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питанням використання нових інформаційних технологій, застосування

мультимедійних засобів та web-questu у навчальній діяльності студентів приділяли увагу багато науковців: В. Биков, Р. Гуревич, А. Гуржій, К. Елшир, М. Жалдак, Ю. Жук, І. Захарова, М. Кадемія, Г. Кедровіч, В. Клочко, Г. Козлакова, А. Коломієць, Ю. Машбиць, І. Підласий, Є. Полат, І. Роберт, С. Свириденко, О. Співаковський, А. Хуторський, Д. Чернілевський, у роботах цих науковців розглядається інтеграція методу проєктів та ІКТ, як засобів розвитку індивідуальності та комунікативності особистості, її інтелектуального та творчого потенціалу, розвитку креативності в процесі професійного зростання.

Проблему використання web-questu у навчальному процесі досліджують зарубіжні та вітчизняні науковці: В. Dodge, Т. March, М. Андреева, О. Гапеева, М. Гриневич, Г. Шаматонova, В. Шмідт та ін.

Особливості використання мультимедійних технологій у навчальному процесі розглядають, такі вчені: Н. Іщук, О. Коношевський, М. Корнеєв, Г. Рубіна, О. Чайковська, І. Шахіна, Л. Шевченко, С. Яшанов та інші.

У контексті аналізу досліджуваної проблеми, по-перше, означимо понятійний апарат нашого дослідження.

У науці наявні два погляди на поняття web-quest, зокрема науковці розглядають web-quest як освітній продукт та web-quest як технологію.

На сучасному етапі глобального розвитку мережі Інтернет та інтеграції в освітню діяльність проєктної технології та ІКТ, що вплинуло розвиток творчо-дослідницької діяльності студентів, заслуговує на увагу саме інтеграція методу проєктів з використанням мережі Інтернет і рольових ігор, тобто web-quest у підготовці креативних фахівців у навчальних закладах, як засобу розвитку індивідуальності студента, його інтелектуального та творчого потенціалу.

Нині у професійній підготовці фахівців широкого поширення набуває проєктна технологія web-quest, визначення якої як освітнього продукту, носять багатогранний та різноплановий характер [3; 4].

Зокрема, категорія Quest – це тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з прикладами або грою; також слугує для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор.



Категорію web-quest розглядають сьогодні як: дидактичну структуру, в межах якої викладач формує пошукову діяльність; засобом використання технологій, що використовується в процесі навчального заняття; модель використання Інтернет-ресурсів у викладанні навчальних дисциплін; вид Інтернет-проекту, що дає можливість студентам, ефективно використовувати Інтернет-інформацію[2; 5; 3; 4].

По-друге, в науці існують різнопланові розуміння технології web-quest як інтерактивного процесу [6; 7].

Сьогодні у різноманітних сферах діяльності відчувається потреба в фахівцях, які спроможні самостійно або в команді вирішувати проблеми засобами інтернету. Саме тому, робота студентів у такому варіанті навчальної діяльності як web-квест, урізноманітнює форми навчального процесу, робить його цікавим та захоплюючим. А отриманий досвід приносить свої бонуси в майбутньому, тому, що така робота сприяє формуванню ряду компетентностей, таких як: використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань (пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді презентацій, web-сайтів, тощо); самоосвіти й самоорганізації; роботи в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль тощо); уміння знаходити декілька шляхів вирішення проблемної ситуації; оцінювання вірогідності вирішення проблеми [8].

Отже, розглянемо детальніше саме поняття web-quest. Загалом, web-quest – це технологія орієнтована на студентів, занурених у процес навчання, яка розвиває їх творче мислення. Авторами технології web-quest як дослідницької довідковоорієнтованої діяльності В. Dodge і Т. March було виділено три принципи їх класифіації. Автор поділяє їх: за тривалістю виконання: короткострокові та довгострокові; за предметним змістом: монопроекти, міжпредметні web-quest; за типом завдань, які виконують студенти: переказ, компіляційні загадки, журналістські, конструкторські, творчі, переконуючі, розв'язок спірних проблем, самопізнавальні, аналітичні, оцінні, наукові [9].

Окрім того, авторами технології було конкретизовано такі види завдань для web-quest:

✓ переказ (reteling tasks) – демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів із різноманітних джерел у новому форматі: створення презентацій, колажів, плакатів, есе тощо;

✓ планування і проектування (design tasks) – розробка плану або проекту на основі заданих умов;

✓ самопізнання (self-knowledge tasks) – будь-які аспекти дослідження особистості;

✓ компіляція (compilation tasks) – трансформація формату інформації, отриманої із різноманітних джерел: створення віртуальної книги, віртуального музею, виставки, карти мандрівника тощо;

✓ творче завдання (creative product tasks) – творча робота в конкретному жанрі: написання вірша, розповіді, есе, художнього твору тощо;

✓ аналітичне завдання (analytical tasks) – пошук і систематизація інформації, створення баз даних;

✓ детектив, таємничі історії (mystery tasks) пошук на основі фактів, що знаходяться у протиріччі один до одного;

✓ досягнення консенсусу (consensus building tasks) – розробка єдиного рішення з гострої проблеми;

✓ оцінка (judgment tasks) – обґрунтування певної точки зору;

✓ журналістське розслідування (Journalistic tasks) – об'єктивний переказ інформації (розрізнення думок і фактів);

✓ переконання (persuasion tasks) – переконання опонентів або нейтрально налаштованих осіб;

✓ наукові дослідження (scientific tasks) – вивчення різноманітних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел [9].

Web-quest як інноваційну інформаційно-навчальну технологію розглядають Р. Гуревич і М. Кадем, основною метою якої є самостійний пошук інформації, необхідної для виконання поставленого завдання [10].

Я. Биховський, А. Хуторський визначають web-quest як інтернет сторінку освітньої тематики. Зокрема вони вказують: «Веб-квести – це Веб-сторінки з певної тематики на освітніх сайтах, що з'єднані гіперпосиланнями із сторінками інших сайтів

«Всесвітньої павутини» WWW» [8]. Наприклад, сторінки з курсу астрономії мають посилання на сервери реально діючих обсерваторій, наукові бібліотеки, космічні організації. При цьому сама Веб-сторінка оформляється як освітня, з відповідним описом, цілями, завданнями, контролюючими функціями [8; 1].

По-третє, слід відзначити той факт, що технологія web-quest – це дидактична структура, що об'єднує методи, форми та прийоми організації дослідницької діяльності студентів занурених у процес навчання, та розвиває їх критичне мислення, формує навички творчої пошукової діяльності, креативність та збагачує інтелектуально.

За переконаннями Є. Полат, web-questu повинні укладатися структуровано у такому порядку:

- вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квеста, план роботи або огляд усного квеста);
- центральне завдання (завдання, питання, на які студенти мають знайти відповідь в межах самостійного дослідження, який підсумковий результат повинен бути досягнутий);
- список інформаційних ресурсів, які можна використати під час досліджень, у тому числі ресурси Інтернет;
- опис основних етапів роботи; керівництво до дії;
- заключення (підсумки дослідження, питання для подальшого розвитку теми) [1].

На сьогодні загальноприйнятою структурою web-questu є така:

- вступу;
- центрального (основного) завдання;
- переліку інформаційних ресурсів;
- опису процедури роботи;
- критеріїв та параметрів оцінювання web-квесту;
- керівництва до дій (інструкцій, шаблонів тощо)
- підсумку [8].

У *вступі* повинні бути чітко визначено ролі учасників або сценарій квесту, оглядовий план роботи, анонс усього квесту.

*Центральне завдання* повинно бути зрозумілим, цікавим і таким, яке можна виконати. Чітко визначено підсумковий результат самостійної діяльності (наприклад задана низка питань, на які потрібно знайти відповідь, прописана проблема,

яку необхідно вирішити, визначено позицію, що потрібно захистити, або вказано інші види діяльності, спрямовані на обробку і представлення результатів, відповідно до зібраної інформації).

*Перелік інформаційних ресурсів* (на електронних носіях, дисках, відео- і аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси інтернету, адреси web-сайтів із теми), які необхідні для виконання завдань. Цей список повинен бути анотований.

*Опис процедури роботи*, повинен містити чіткі інструктивні матеріали, щодо обсягу і змісту роботи, котру повинен виконати кожен учасник web-квесту.

*Опис критеріїв і параметрів оцінювання web-квестів* залежить від типів навчального завдання, що повинні бути вирішеними в ході роботи.

*План діяльності (хід роботи)* – це план, котрий може бути представленим у вигляді асоціативних питань, що організують навчальну роботу, наприклад, пов'язаних із визначенням часових меж, рекомендаціями щодо використання електронних джерел, презентація «заготовок» web-сторінок.

*Підсумок* – складає опис очікуваних результатів роботи, котра буде виконана кожним учасником, підсумок отриманого досвіду. Іноді, корисно включити риторичні запитання, що стимулюють студентів до досліджень [3; 8; 10].

Орім того web-questu можуть містити такі основні елементи як:

– посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для web-questu матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, книги або методичні посібники з бібліотечних фондів;

– поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними питаннями, причинно-наслідковими схемами, таблицями, діаграмами, графіками тощо.;

– висновки, які мають містити приклад оформлення результатів виконання завдання або їх презентації, шляхи подальшої самостійної роботи із зазначеної теми і галузі практичного застосування отриманих результатів і навичок [3; 8;

10].

Я. Биковський зазначає, що робота з web-квестом поділяється на умовні етапи [8].

*На першому етапі* викладач проводить підготовчу роботу, знайомить студентів із темою, формулює основну проблему.

Завдання web-квесту є окремими блоками питань і переліками адрес в інтернеті, де можна отримати необхідну інформацію. Питання сформульовані так, щоб при відкритті сайту студент розумів принципи для відбору матеріалу, виділення головного з усієї інформації, яку він знаходить. Ця стадія web-questu має найбільший розвивальний потенціал: при пошуку відповідей на поставлені питання удосконалюється критичне мислення, уміння порівнювати і аналізувати, класифікувати об'єкти і явища, мислити абстрактно. Певне керування процесом з боку викладача може проводитися через надання списку запитань, поширення прикладів, схем.

Наступним є етап *оформлення результатів*, у межах якого відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота передбачає відбір значимої інформації і представлення її у вигляді слайд-шоу, буклету, анімації, постеру або фоторепортажу. Обговорення результатів роботи над web-questom можна провести у вигляді конференції, щоб студенти мали можливість продемонструвати власний практичний доробок. Результати web-questu для звіту можуть мати різноманітні форми: база даних; діалог, історія або приклад для вивчення; он-лайн документ, який містить аналіз неоднозначної ситуації, повідомляє основні тези і спонукає користувачів додати власні коментарі або не погодитися з авторами; проведення псевдо-інтерв'ю з експертом протягом заняття або публікація його у мережі інтернет. На цьому етапі розвиваються такі риси особистості як відповідальність за виконану роботу, самокритика, взаємопідтримка і уміння виступати перед аудиторією [8; 9; 10].

Можна практикувати розміщення результатів роботи над web-questom в мережі інтернет на спеціалізованих сайтах, таким чином досягаючи трьох цілей: студенти 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.

Завершальним етапом є *оцінювання*, однак обов'язковим для web-questu є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінки можуть бути різними (за часом презентації, оригінальністю, новаторством та інше), нею підсумовується досвід, який був отриманий студентом при виконанні самостійної роботи за допомогою технології web-quest. В оцінці результатів беруть участь як викладач, так і студенти шляхом обговорення або інтерактивного голосування. Досвід показує, що найсуворішими суддями робіт є самі студенти. Тут важливо в заключному етапі, коли робиться публічне представлення виконаних робіт, організувати конструктивне обговорення. Відкрите оцінювання власної роботи і роботи колег дозволяє вчитися бути коректними у висловлюванні зауважень, визначати найцікавіші знахідки у виконаних завданнях, формулювати власні критерії оцінювання [8; 9; 10].

Ключовим розділом будь-кого web-quest являється детальна шкала критеріїв оцінки, опираючись на яку, учасники проекту оцінюють самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується і викладач. Web-quest є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і формування представлення результату [1; 2].

Web-quest, використовуючи інформаційні ресурси інтернет та інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань:

- учасник квесту вчиться виходити за рамки змісту та форм подання навчального матеріалу викладачем.

- створює можливість розвитку навичок спілкування інтернету, тим самим, реалізуючи основну функцію – комунікативну.

- web-квест підтримує навчання на рівні мислення, аналізу, синтезу та оцінки;

- учасник квесту отримує додаткову можливість професійної експертизи своїх творчих здібностей та вмінь;

- учасник квесту вчиться використовувати інформаційний простір мережі інтернет для розширення сфери

своєї творчої діяльності;

- підвищується мотивація студентів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого.

У процесі роботи над web-questom розвивається ряд компетенцій:

- використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань;

- самонавчання та самоорганізація;

- навички командного рішення проблем;

- вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації.

- навички публічних виступів [1; 2].

Перевагами використання технології web-questy може бути:

- підвищення зацікавленості студентів через модернізацію подання учбового матеріалу;

- можливість формулювати творчі, дослідницькі завдання;

- спрощення роботи з матеріалом завдяки автоматизації пошуку інформації в ньому;

- робота в міні-групі: планування, розподіл, взаємодопомога, взаємоконтроль;

- уміння зробити доповідь, повідомлення [1; 2; 8].

Робота над web-questom вимагає великих витрат часу, але це того варте. Давня мудрість говорить: «Хто стоїть на місці, той відстає». Ця інтернет-технологія підвищує мотивацію самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді презентацій, публікації, створення веб-сторінок. Також сприяє успішній реалізації креативного потенціалу, підвищенню особистісної самооцінки, розвиває самостійність, відповідальність, а розвиток комунікативних умінь і умінь працювати в групі важко переоцінити.

Загалом, web-quest поєднують в собі ідеї проектного методу та ігрових технологій у середовищі WWW засобами web-технологій та сприяють підвищенню якості освіти та професійній підготовці майбутніх фахівців ЗВО.

**Мета.** Описати інноваційну технологію web-quest „Креативатор” як дидактичну структуру, яка розвиває критичне мислення студентів, формує у них навички творчої пошукової діяльності, креативність та збагачує інтелектуально. Обґрунтувати, що технологія може бути використана у підготовці креативних фахівців соціальної сфери.

На сучасному етапі розвитку освітнього процесу, у практику вищих освітніх закладів необхідно вводити креативно-творчий підхід до підготовки майбутніх фахівців соціальної сфери, мета якого повинна полягати у формуванні в майбутнього професіонала творчої уяви та творчого мислення, розвиткові цікавості та дослідницької поведінки, креативного потенціалу та здібностей, креативних навичок та вмінь у результаті творчо-креативної об’єкт-суб’єктної взаємодії в процесі фахової підготовки.

Важливою умовою підготовки креативних фахівців соціальної сфери є креативне зростання викладачів, що працюють із студентами фахів „Соціальна робота” та „Соціальна педагогіка” як об’єктів та суб’єктів навчально-виховного процесу вишу. Для покращення креативного зростання та просвіти бакалаврів, магістрів та викладачів ми впровадили в мережу електронних ресурсів Moodle інноваційну технологію web-quest „Креативатор”, який:

- розширював уявлення про суть креативності як особистісно-професійної властивості та об’єднував зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу у створенні умов креативного середовища для творчої реалізації майбутніх фахівців соціальної сфери;

- надавав змогу визначити найефективніші методики, тренінги, технології, що забезпечували креативне зростання студентів;

- допомагав у творчій самореалізації, самоактуалізації, реалізації креативних здібностей майбутніх фахівців соціальної сфери у процесі креативно-творчої суб’єкт об’єктної взаємодії.





*Рис 1. Графічне зображення головних сторінок web-questi “Креативатор”*

За нашим переконанням, технологія web-quest – це дидактична структура, що об’єднує методи, форми та прийоми організації дослідницької діяльності студентів занурених у процес навчання, та розвиває їх критичне мислення, формує навик творчої пошукової діяльності, креативність та збагачує інтелектуально.

З-поміж переваг цієї технології ми виокремлюємо такі: підвищення зацікавленості до проблеми, що актуалізується для вивчення; можливість отримати додаткову інформацію творчого характеру; спрощення роботи в мережі інтернет; розвиток креативних здібностей у пошуку аналогій та продукуванні креативних ідей. Окрім цього, ця технологія підвищує мотиваційний рівень, допомагає особистості самоактуалізуватись та саморозвинути, сформувати нові компетенції та оформити результати роботи у вигляді публікацій, презентацій, створенні web-сторінок.

Метою технології web-quest „Креативатор” є підвищення креативного потенціалу фахівців соціальної сфери, реалізація творчих знань та вмінь, покращення інформаційного складника про креативність та вирішення низки практичних потреб у науковій інформації, об’єднання зусиль учасників навчально-виховного процесу вишу у створенні умов креативного середовища для творчої реалізації фахівців соціальної сфери. Таким чином, web-quest „Креативатор” має освітньо-

просвітницький зміст, кінцевим результатом якого є побудова комп'ютерної презентації з використанням анімаційних елементів соціального та педагогічного характеру та написання наукової публікації креативно-творчого характеру.

У нашому випадку web-quest „Креативатор” розглядається як інноваційна технологія, що містить такі важливі структурні елементи, які розміщені окремими блоками:

– вступ, у якому описано мету web-quest та подано огляд усього квесту;

– комплексне завдання, що містить творчий характер, тобто мотивує до креативної діяльності у сфері наукового пошуку;

– список інформаційних ресурсів, необхідних для покликання;

– керівництво до дії подає інформацію, як організувати і представляти інформацію у вигляді презентації, наукових публікацій, інтернет-повідомлень із мультимедійним супроводом;

– висновок, у якому вказано досвід, який буде отриманий учасниками web-quest під час роботи над ним;

– опис критеріїв та параметрів оцінки web-quest, що залежать від типу завдань.





*Рис 2. Графічне зображення структурних елементів інноваційної технології web-questu „Креативатор”*

Тепер розглянемо структурні складники web-questu „Креативатор”, який трактується нами як інноваційна технологія навчально-творчого ігрового характеру, створена засобами інформаційно-комунікативних технологій, призначення якої полягає в урізноманітненні форм і методів навчання та творчої діяльності студентів, з метою зацікавлення їх навчальним матеріалом та спонукання до проявів творчої ініціативи та креативності.

Оглядово, структурні складники інноваційної технології web-questu „Креативатор” можна озачити таким чином:

1. Вступ, у якому чітко означено мету та завдання. Зокрема, мета web-questu полягає у формуванні необхідних властивостей креативної особистості майбутніх фахівців соціальної сфери у процесі опанування фаховими знаннями. Завдання web-questu передбачають: визначення важливості креативного підходу у вирішенні актуальних професійних питань; вивчення потенціалу інформаційно-комунікативних технологій у розвитку креативної особистості; виявленні творчої ініціативи в процесі опанування ІКТ; усвідомленні необхідності креативності в професійній сфері діяльності фахівця соціальної сфери.

Разом з тим технологія web-quest „Креативатор” передбачає два етапи творчої роботи майбутніх фахівців соціальної сфери:

1. Початковий етап (командний) нацлений на ознайомлення майбутніх фахівців соціальної сфери із завданнями web-questu та базовою інформацією про креативологію як науку.

2. Рольовий етап web-questu передбачає творчу індивідуальну роботу студентів, спрямовану на досягнення креативного результату, пошук інформації з різних джерел, виконання завдань (підготовку матеріалів для слайдів, публікацій, презентацій), а також підведення підсумків творчої роботи та фіксацію опрацьованих матеріалів на електронних носіях.

Значимо, що рольовий етап web-questu охоплює п'ять блоків комплексних завдань для студентів, що мають творчий характер, і мотивують до креативної діяльності у сфері наукового пошуку засобами ІКТ.

Перший блок комплексних завдань web-questu „Креативатор” ґрунтується на теоретично пошукових завданнях які передбачають роботу в Інтернеті який можна використовувати для навчання: здійснювати пошук навчальних матеріалів, зображень, фотографій, відео, навчальних програм. Крім того, в Інтернеті є безліч сайтів, які створено спеціально для навчання. Серед них – електронні словники, перекладачі, енциклопедії, філворди. Структурно завдання у першому блоці web-questu „Креативатор” саме на розвиток критичного та творчого мислення майбутніх соціальних працівників, а саме розглянемо їх конкретніше:

1. Хто вперше ввів поняття “соціальна педагогіка” у науковий обіг? Вкажіть прізвище автора та знайдіть посилання на його афоризмами.

2. Уважно розгляньте фото, яке знаходиться нижче. Знайдіть на просторах Інтернету, хто зображений на фото та яку книгу авторка опублікувала у 1917 році?

3. Хто написав такі слова: “гостей шанують і добре поводяться з чужинцями, що шукають у них оборони; і з усіма, хто в них часто буває, не дозволяють нікому зі своїх кривдити і утискувати таких людей, у випадку, як хто скривдить або притисне чужинця, допомагають і боронять?”. Віднайдіть автора цієї цитати?

4. Перейдіть на посилання

<http://litopys.org.ua/pvlyar/yar09.htm>. використавши цей текст (українську версію), розшифруйте даний числовий код і складіть із знайдених букв слово (рахувати лише букви українського тексту, без розділових знаків, сам текст, без назви) 9аб/51; 4/69; 40/5; 15/15; 1/109; 22/70; 12/2; 6/13; 27/49; 18/30.

5. З'ясуйте в якому місті, ким і в якому році було започатковано нетрадиційний навчально-виховний заклад, що отримав назву "Будинок Радості". Відзначте це місце на сервісі карти Google та відправте скрін карти на електронну адресу [ludmyla.petryshyn@gmail.com](mailto:ludmyla.petryshyn@gmail.com).

6. Знайдіть соціально-педагогічні терміни в філворді <http://onlinetestpad.com/ru-ru/CrosswordView/003349/Default.aspx>, після вирішення філворду збережіть скрін результатів.



Рис 3. Графічне зображення першого етапу технології web-questu „Креативатор”

Другий блок комплексних завдань web-questu „Креативатор” передбачає виконання завдань пов’язаних із

онлайн-сервісом хмарою тегів. На сьогодні найбільш поширені є чотири онлайн-сервісів, які дозволяють зробити хмари слів швидко і візуально красиво, серед них: word It Out – це один з найпростіших сервісів, який дозволяє робити хмару слів без реєстрації з тексту, або посилання, tagxedo – сервіс не вимагає реєстрації і дозволяє створювати хмари слів різної форми з представленої бібліотеки, завантаживши текст або вказавши посилання на сторінку з потрібним текстом, tagul – даний сервіс також дозволяє створити хмару слів безпосередньо у вікні вашого браузера, але вимагає швидкої реєстрації за допомогою одного з ваших акаунтів в соціальних мережах, word Cloud – онлайн-сервіс від Jason Davies для створення хмари слів, де можна вказувати кут розташування слів, а не тільки вертикально і горизонтально, wordcloud.pro – сервіс з допомогою якого можна зробити хмара слів, листівку у вигляді привітання, рекламний банер або постер.

У другому блоці інноваційної технології, подаються такі креативні завдання для майбутніх соціальних працівників:

1. З'ясуйте, що ми називаємо «Хмарка тегів». Створіть хмарку тегів з правильних відповідей, які ви отримаєте пройшовши перший блок квесту, на одному із онлайн сервісів які розміщені на цьому сайті <https://www.diigo.com/list/aleksandr67/list-2013111614043286>

2. Із правильних відповідей з першого блоку складіть кросворд на цьому онлайн сервісі <http://onlinetestpad.com/ru-ru/Default>.

3. Ознайомившись із історією соціальної педагогіки та соціальної роботи як фахових дисциплін на сайті [http://pidruchniki.com/16330826/pedagogika/ekskurs\\_istoriyu\\_rozvitku\\_sotsialnoyi\\_pedagogiki](http://pidruchniki.com/16330826/pedagogika/ekskurs_istoriyu_rozvitku_sotsialnoyi_pedagogiki), створіть коротку презентацію-екскурс в історію, з фотокартками вагомих науковців, що зробили внесок у розвиток Соціальної педагогіки та Соціальної роботи (7-10 слайдів). Посилання на виконані завдання слід надіслати на електронну адресу [ludmyla.petryshyn@gmail.com](mailto:ludmyla.petryshyn@gmail.com).

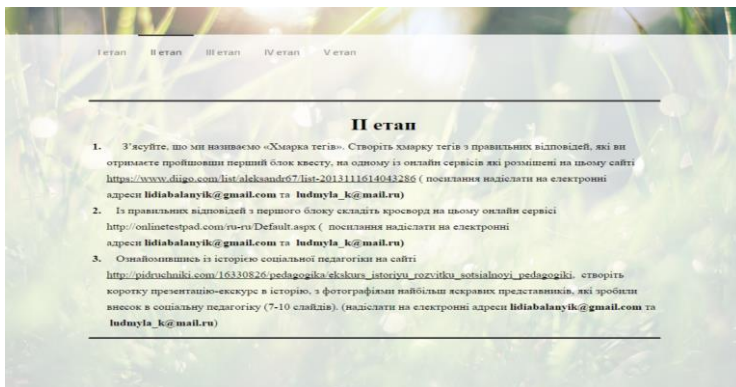


Рис 4. Графічне зображення другого етапу технології web-questu „Креативатор”

Третій блок комплексних завдань web-questu „Креативатор” націлений на виконання інтелектуальних завдань, що є ефективний інструмент формування розумових і пізнавальних здібностей фахівців соціальної сфери в умовах комплексу фахового профілю. Він передбачає виконання таких завдань:

1. З’єднайте усі крапки на малюнку таким чином, щоб використати лише 3 або 4 лінії, і не більше.



2. Розшифруйте дані анаграми.

г д е г п а о  
р ц я і к о е к  
в і ь к а и т р н е и с  
т о б а о р

3. Розв’яжіть варіативно-креативне sudoku. Розставте в клітинках матриці букви А, Б, В, Г, Д, Е таким чином, щоб в кожному горизонтальному рядку, кожному вертикальному стовпчику і в кожній, обведеній жирною лінією області з шести клітинок, знаходилось шість різних букв. Деякі букви вже вставлені в свої комірки.

<b>А</b>					
				<b>Б</b>	
			<b>В</b>		
				<b>Г</b>	
		<b>Е</b>	<b>Д</b>		

4. Вам пропонується використати асоціацію у креативі. Виберіть три склади із наявних нижче. Використовуючи їх, вам потрібно скласти три слова професійного характеру. Із цих трьох слів – три словосполучення, із словосполучень скласти три пов’язаних за змістом речення.

- фі; –кон; –со;
- фру; –ція; –аг.

Відповіді на усі завдання третього блоку web-questu „Креативатор” слід надсилати на електронну адресу ludmyla.petryshyn@gmail.com).

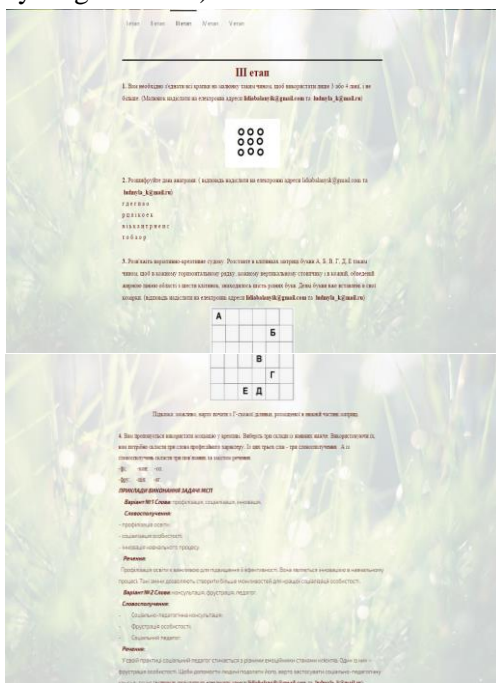


Рис 5. Графічне зображення третього етапу технології web-questu „Креативатор”



Четвертий блок комплексних завдань web-questu „Креативатор” допоможе майбутнім фахівцям соціальної сфери оволодіти сучасними ІКТ, інтегруватися в сучасний освітній простір, розвинути їхню інформаційну культуру, креативну компетентність, а саме – допоможе підготувати фахівців, які вміють володіти навичками самостійної та творчої роботи, а також креативно розв’язувати фахові проблеми. Блок web-questu націлює студентів на виконання таких завдань:

1. Оберіть та проаналізуйте вибраний вами в мережі Інтернет навчальний web-quest. Опишіть яким чином він сприяє підвищенню якості навчання?

2. Оберіть освітній web-quest, здійснити аналіз мети, опишіть його структуру та зміст.

3. Оберіть web-quest та опишіть його виконання. Які переваги та недоліки його використання?

4. Представте підсумки робіт у web-quest, проаналізувати його результати, ефективність використання та його оцінювання.

У процесі виконання завдань майбутні фахівці соціальної сфери повинні оцінити та проаналізувати практичну значущість використання представленої технології web-questu, а саме формування і прояв інформаційної та креативної компетенцій, можливість оцінювання рівня сформованості креативності, можливість формування в студентів, вміння креативного розв’язання фахових проблем.

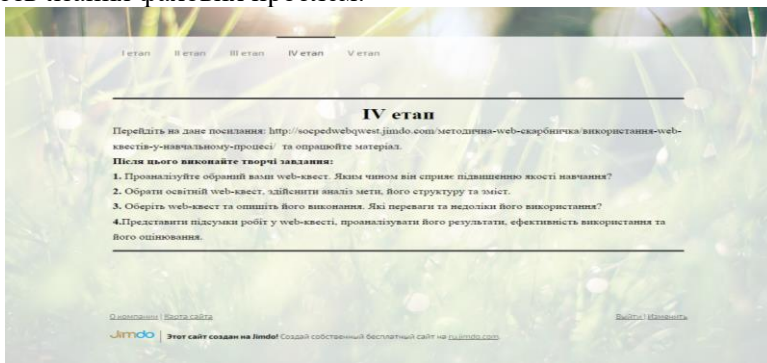


Рис 6. Графічне зображення четвертого етапу технології web-questu „Креативатор”

П'ятий блок комплексних завдань web-questu „Креативатор” вимагає у майбутніх фахівців соціальної сфери представлення узагальненої креативної діяльності, а саме:

1. Створіть по групах короткий відео-ролик (соціальну рекламу) до трьох хвилин про одну із соціальних або педагогічних проблем та завантажте дане відео на <https://www.youtube.com/?hl=uk&gl=UA> (надішліть посилання на відео на електронні адресу [ludmyla.petryshyn@gmail.com](mailto:ludmyla.petryshyn@gmail.com)).



Рис 7. Графічне зображення п'ятого етапу технології web-questu „Креативатор”

Слід звернути увагу на те, що у рольовий етап web-questu включено і розподіл ролей у групах для вирішення спільних завдань. У процесі web-questu пропонуються такі завдання *магістрантам*. Користуючись інформаційними ресурсами Інтернету та навчально-методичними підручниками, укладіть: програму „Креативного зростання особистості в процесі професійної підготовки”; соціальний проект „Креативна соціологія і національна безпека України”.

Завдання *викладачам* фаху передбачають уміння користуватись інформаційними ресурсами Інтернету. Їм пропонується укласти лекцію на тему „Креативність і проблема збереження (формування креативних ресурсів людського суспільства)”; написати наукову публікацію на тему „Креативологія як сфера наукових знань міждисциплінарного характеру”; створити презентацію інформаційного характеру на

тему „Креативність, інновації, творчість як педагогічна проблема”.

Завдання *бібліотекарям* навчального закладу ґрунтується також на вмінні поєднувати інформаційні ресурси Інтернету та навчально-методичну і наукову літературу. Їм пропонується укласти каталог інформаційних ресурсів на тему „Креативна особистість в системі інноваційних суспільних змін”; побудувати слайдову презентацію бібліотечних ресурсів на тему „Креативність і творчість як термінальні цінності особистості”; підготувати виступ інформаційного характеру та провести круглий стіл на тему „Креативатор як суб’єкт креативної, інноваційної і педагогічної діяльності”.

3. Заключний етап web-questu „Креативатор” передбачає розроблення структури та створення презентації, публікації наукового характеру:

1) демонстрування результату роботи – матеріал презентації „Креативна компетентність як необхідність для конкурентоспроможного фахівця соціальної сфери” під час проведення круглого столу, конференцій;

2) демонстрування та коментар публікації „Місце креативології в системі наук про людину” на науково-методичному семінарі;

3) демонстрування слайдової презентації бібліотечних ресурсів на тему „Креативність і творчість як термінальні цінності особистості” [ 6;14].

Зазначимо, що обговорення результату впровадження технології web-quest ми проводили у вигляді диспутів, круглих столів, конференцій, оскільки відкрите оцінювання власної роботи та роботи колег вчить бути коректним у висловлюванні зауважень, відзначати найбільш креативні рішення поставлених завдань та формувати власні критерії оцінки.

У процесі роботи із web-questom у бакалаврів, магістрантів, викладачів та науково-педагогічних працівників розвивається низка компетенцій, основою яких є використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань. Крім цього, ця технологія ілюструє розгляд проблеми формування креативності з різних точок зору, змушує думати, асоціювати, продукувати креативні ідеї, використовуючи інформаційний простір

інтернету, формує як інформаційну компетентність, так і креативну.

Ще одним кроком для покращення креативної просвіти науково-педагогічних працівників вишів ми запропонували організацію творчих студій „Креативного зростання”, які обіймали комплекс заходів, спрямованих на творче зростання педагогічного колективу та формування готовності до креативної діяльності в професійній сфері. Форми роботи творчих студій були різновидовими і проходилися у вигляді круглих столів, ділових ігор, тренінгів креативного характеру, практикумів, оволодіння креативними техніками, інформаційного лабіринту, оксфордських дебатів, прес-конференцій.

У цих заходах брали участь усі викладачі, оскільки креативний складник, на нашу думку, повинен бути наявним майже у всіх предметах для підготовки освітньо-кваліфікаційних рівнів „бакалавр”, „магістр” спеціальності „Соціальна робота” та „Соціальна педагогіка”.

Безперечно, технологія web-quest „Креативатор” та творчі студії „Креативного зростання” сприяють підвищенню креативного рівня педагогічного персоналу вишів та створюють формальні та неформальні основи для формування креативної позиції педагогічних працівників у професійній сфері та реалізації їх креативної компетентності.

Відповідно до класифікацій [11, 12, 13] за своїми характеристиками даний відеоресурс є загальнодоступним, самодостатнім (не потребує інших засобів) комп’ютерним відеоуроком навчального призначення для фронтального (використання на лекції) та індивідуального (для самостійного) навчання. Він придатний для застосування в різних формах навчання (очному, дистанційному, змішаному, мобільному). Окрім того, web-quest „Креативатор”, націлений на розширення уявлення про суть креативності як особистісно-професійної властивості та об’єднував зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу у створення умов креативного середовища для творчої реалізації майбутніх фахівців соціальної сфери; надає змогу визначити найефективніші методики, тренінги, технології, що забезпечували креативне зростання студентів; допомагає у творчій самореалізації, самоактуалізації,

реалізації креативних здібностей майбутніх фахівців соціальної сфери у процесі креативно-творчої суб'єкт-об'єктної взаємодії та фахової підготовки.

**Висновки.** Отже, ми обгунтували, що за допомогою інноваційної технології web-questu „Креативатор” як дидактичної структури, що об'єднує методи, форми та прийоми організації дослідницької діяльності студентів занурених у процес навчання, та розвиває їх критичне мислення, формує навички творчої пошукової діяльності, креативність та збагачує інтелектуально, а також творчих студій „Креативного зростання”, можна об'єднати зусилля учасників навчально-виховного процесу вишу – бакалаврів, магістрів, викладачів, методистів, бібліотекарів та надати їм можливість визначати найефективніші методики, тренінги, технології, що забезпечуватимуть креативне зростання майбутніх фахівців соціальної сфери, а також допомагатимуть у самореалізації, самоактуалізації та розвитку креативної особистості студентів у процесі фахової підготовки.

Наразі, ми також визначили, що використання інноваційної технології web-questu у професійній підготовці фахівців соціальної сфери підвищує мотивацію студентів до самоосвіти, формує нові компетенції на основі використання ІКТ необхідні для пошуку інформації, оформлення результатів роботи у вигляді презентацій, публікації, створення web-сторінок.

Ми підкреслюємо, що web-questu як інноваційна технологія ігрового навчально-творчого характеру, створена засобами інформаційно-комунікативних технологій, призначення якої полягає в урізноманітненні форм і методів навчально творчої діяльності студентів, з метою заікавлення їх навчальним матеріалом та спонукання до проявів творчої ініціативи та креативності, що всвою чергу сприяє активній професійній підготовці креативного фахівця соціальної сфери.

Наукове дослідження не вичерпує всі аспекти проблеми розвитку креативності студентів засобами інноваційної технології web-quest у процесі фахової підготовки і засвідчує необхідність її подальшої розробки за такими перспективними напрямками: креативність як необхідна умова проектування фахової діяльності; адаптація та креативність у становленні

фахівця соціальної сфери; теоретико-методичні основи формування креативної компетентності засобами ІКТ.

### Список використаної літератури

1. **М. Кадемія, та О. Шестопалюк**, “Веб-квест у підготовці майбутніх учителів”, навчально-методичний посібник, Вінниця, ТОВ Планер, 2013, 155 с.
2. **О. Волкова**, Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов : дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.08 / Волкова О. В. Белгород, 2010, 217 с.
3. **М. Мосина**, “Веб-квест как средство организации учебной деятельности студентов в системе дистанционного обучения”, Иностранные языки в дистанционном обучении : материалы II Международной научно-практической конференции (Пермь, 6–8 февраля 2006 г.), Пермь, 2006, с. 170–175.
4. **В. Невзорова**, “Накопление творческого продуктивного опыта студентами в мастерской разработчиков веб-квестов” / В. И. Невзорова, М. Н. Гонtareва. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://vuz.exponenta.ru/PDF/FOTO/kaz/Articles/Gontareva-Nevzorova-2.pdf>.
5. **Н. Лямзіна**, “Веб-квест як засіб навчання майбутніх економістів публічного виступу”, Педагогічний процес: теорія і практика, № 13, 2012, с. 163–172.
6. **Л. Петришин**, Креативологія open studiya. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://openstudying.blogspot.com/>.
7. **Ю. Романцова**, “Веб-квест как способ активизации учебной деятельности” / Ю. В. Романцова. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://festival.1september.ru/articles/513088>.
8. **Я. Быховский**, Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
9. **В. Dodge** Some Thoughts About WebQuest / В. Dodge. 1995-1996. [Електронний ресурс]. Доступно: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html).
10. **Р. Гуревич, та М. Кадемія**, “Веб-квест как инновационная технология обучения в высшей и средней школе”, Вестник Луганского национального университета имени Тараса Шевченка. Серия: педагогические науки, Луганск: ЛНУ им. Т. Шевченка, Ч. 1, вип. 21(232), с. 36–45, 2011. [Електронний ресурс]. Доступно: [index.php/itlt/article/view/1580/1151](http://index.php/itlt/article/view/1580/1151).
11. **В. Биков, та В. Лапінський**, “Методологічні та методичні

Наукове видання

**Науковий редактор:**

**Харченко С. Я.** – доктор педагогічних наук, професор,  
завідувач кафедри соціальної педагогіки Державного закладу  
«Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»

**ІННОВАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ  
ВИКЛИКІВ СЬОГОДЕННЯ**

*Монографія*

**Оригінал-макет – В. В. Прошкін**

---

Здано до склад. 30.04.2019 р. Підп. до друку 31.05.2019 р.  
Формат 60x84 1/16. Папір офсет. Гарнітура Times New Roman.  
Друк ризографічний. Ум. друк. арк. 12,5. Наклад 300 прим. Зам. № 202.

---

*Видавець і виготовлювач*

**Видавництво Державного закладу**  
„Луганський національний університет імені Тараса Шевченка”  
пл. Гоголя, 1, м. Старобільськ, 92703. т/ф: (06461) 2-16-02.  
e-mail: luguniv.info.edu@gmail.com

*Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 3459 від 09.04.2009 р.*