

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МАРІУПОЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ФІЛОЛОГІЇ ТА МАСОВИХ КОМУНІКАЦІЙ
КАФЕДРА УКРАЇНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

До захисту допустити:
Зав. кафедри
«___» _____ 2020 р.

Кваліфікаційна робота
за освітнім ступенем «Магістр» на тему:
«Застосування квест-технології у викладанні літератури в загальноосвітній школі»

Студентки факультету філології
та масових комунікацій
спеціальності 014 «Середня освіта»
спеціалізації 014.01 «Українська мова і
література»
ОПП «Середня освіта. Українська
мова і література»
освітнього ступеня «Магістр»
Кокташ Марини Григорівни
Науковий керівник:
Романенко Лідія Валеріївна
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри української філології
Рецензент:
Жижома Оксана Олександрівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри української мови та
слов'янської філології ДВНЗ «Приазовський
державний технічний університет»

Кваліфікаційна робота захищена
з оцінкою _____
Секретар ЕК _____
«___» _____ 2020 р.

Маріуполь – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИКО–МЕТОДОЛОГІЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ КВЕСТУ	7
1.1. Квест як універсальна ігрова технологія.....	16
1.2. Сутність та принципи застосування освітнього квесту.....	23
1.2.1. Різновиди квестів.....	27
1.2.2. Структура квесту.....	33
1.3. Специфіка веб-квесту.....	36
Висновки до I розділу	44
РОЗДІЛ II. ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЮ ПРАКТИКУ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ЛІТЕРАТУРИ	45
2.1. Передумови застосування квесту в шкільній практиці.....	45
2.2. Аналіз можливостей використання квесту під час вивчення творів історичної тематики.....	64
2.3. Структура уроків літератури із застосуванням веб-квестів.....	77
2.4. Застосування квестів на уроках перевірки засвоєних знань.....	84
Висновки до II розділу	86
ВИСНОВКИ	88
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	92

ВСТУП

Якісні зміни, які стрімко відбуваються сьогодні в системі освіти різних рівнів, зокрема запровадження Нової української школи, спричинили активний процес вдосконалення шкільної освіти, роботу над вдосконаленням методології. Затвердження нових стандартів для базової середньої освіти, зокрема тих, що набудуть чинності з 2022 року, стали рушійною силою до активного розвитку методологій і технологій навчання. Освітня реформа, яка почала впроваджуватися у початковій школі, за кілька років здобула прихильників, оскільки її основний принцип – дати дітям не тільки загальні знання, а й навчити цими знаннями користуватися. Поєднання знань і умінь їх застосовувати отримало на разі назву «компетентності». Це базові принципи, які прописуються у стандартах нової шкільної освіти і вимагають застосування нових прийомів опанування дітьми навчального матеріалу.

Актуальність обраної теми. Модель сучасного педагога-професіонала передбачає готовність до опанування нових знань, інноваційних технологій, здатність постійно навчатися, бути відкритим до змін в освітній системі і формі подання програмового матеріалу. Сьогодні вимагає від учителя бути прогресивним, креативним, відкритим до змін і викликів, які ставить перед нами динамічне життя. Тож робота освітянина вирізняється надзвичайною складністю, вимагає глибоких знань в різних сферах наук, умінь і навичок, що складають основу його професійної компетентності.

Метою дослідження є обґрунтування доцільності використання квест-технології в навчальному процесі, зокрема під час вивчення творів художньої літератури на різних етапах засвоєння програмового матеріалу.

У роботі поставлені такі **завдання**:

- розкрити теоретичні основи і категоріальний апарат дослідження;

- з'ясувати сутність освітньої інноватики, проблем щодо її впровадження у шкільну педагогічну діяльність;
- визначити етапи і специфіку впровадження квест-технології як інноваційного методу в освітній процес;
- узагальнити досвід застосування квесту як освітнього прийому;
- визначити структурні компоненти квесту;
- розробити квести для використання на уроках вивчення літератури у школі.

Об'єкт дослідження – теорія і практика застосування інноваційних технологій в освітній системі України.

Предмет дослідження – вивчення літератури в загальноосвітній школі засобами інноваційної освітньої технології «квест».

Методи дослідження: загальнонаукові (аналіз, синтез, систематизація та класифікація) з метою систематизації та узагальнення досвіду педагогів-практиків і науковців, що розробляють тему впровадження інноваційних технологій в освітній процес; ретроспективний, логіко-системний та хронологічно-структурний для аналізу передумов та етапів впровадження квест-технології, з'ясування її структурної специфіки та принципів реалізації.

Новизна роботи полягає у тому, що вперше здійснено комплексний аналіз передумов виникнення і генези квест-технології, з'ясовано концептуальні принципи її застосування в освітній діяльності, схарактеризовано домінантні принципи і узагальнено досвід застосування квесту як педагогічної технології для предметів гуманітарного циклу, а саме літератури, а також розроблено власні квести для впровадження їх у шкільний навчальний процес викладання літератури.

Теоретична значущість і практична цінність дослідження. Практична значущість отриманих результатів полягає у збагаченні вітчизняної педагогічної освіти новими розробками із застосуванням квест-технології, окреслено

перспективи її подальшого успішного застосування у викладанні дисциплін гуманітарного циклу. Результати наукової розробки можуть бути складовою окремого розділу навчального посібника/підручника, науково-методичних рекомендацій із застосування інноваційних технологій в навчальному процесі загальноосвітньої школи.

Дослідженню передувала робота над теоретичною базою: розробка і впровадження інноваційних технологій в освітній процес (праці Золотарьової Г., Корсак К., Адаменко О., Базової В., Боголюбова В., Завалевського Ю., Зубченко О., Абашкіної Н., Калініна В., Бахтіярової Х., Карпенчук С., Кіяшко О., Безпалька В., Прокопенка І., Кудіна А., Андросової Н., Нісімчука А., Янкович О., Аніщенко О., Буркової Л., Гершунського Б., Гохберга О., Бондаревської Є., Гуріна Р., Євдокимова О. та ін., зокрема питання педагогічної інноватики розробляли Назарова Т., Богданова І., Боголюбов В., Сластьонін В., Бондар В., Гузєєв В., Чепіль М., Зязюн І., Кларін М., Нісімчук А., Паламарчук В., Селевко Г., Смолук І., Дичківська І. та ін.); визначення особливостей застосування сучасних інформаційно-комунікативних технологій в освітньому процесі – роботи Гуревич Р., Кучай А., А. Панфілова та ін.; дослідження готовності педагога до різних видів педагогічної діяльності – дослідження Капська А., Пехота О. та ін.; питання застосування квест-технології в освітньому процесі (Додж Б., Марч Т., Андрєєва М., Желізняк Л., Багузіна О., Биховський Я., Напалков С., Воробйов Г., Гапєєва О., Грабчак Д., Гриневич М., Іванова Л., Іць С., Кононець Н., Шаматонова Г., Шевцова О., Шмідт В., Шульгіна О., Кадемія М. та ін.).

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загального висновку та списку використаної літератури (70 позицій). Загальний обсяг роботи складає 99 сторінок, з них основного тексту – 91 сторінка.

Апробація результатів роботи. Результати дослідження були оприлюднені під час міжнародних та всеукраїнських конференцій та реалізовані

у вигляді публікацій: «Застосування квест-технології на уроках літератури» (IV Міжнародна науково-практична конференція «THE WORLD OF SCIENCE AND INNOVATION», 11-13 листопада 2020 року, Лондон, Великобританія); «Веб-квест як інноваційний прийом у вивченні історичних творів в загальноосвітній школі» (Міжнародна студентська наукова конференція «Теоретичне та практичне застосування результатів сучасної науки», 27 листопада 2020 року, Запоріжжя, Україна); «Різновиди освітніх квестів і принципи їх застосування у процесі вивчення літератури в загальноосвітній школі» (I Міжнародна науково-практична конференція «ACHIEVEMENTS AND PROSPECTS OF MODERN SCIENTIFIC RESEARCH», 6-8 грудня 2020 року, Буенос-Айрес, Аргентина).

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНА БАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ КВЕСТУ

Українська освіта сьогодні зазнає кардинальних змін і зрушень у способах подання навчального матеріалу, в усвідомленні відмінностей сприйняття інформації на психологічному та ментальному рівнях. Звичайно, переосмислюється і сам навчальний матеріал, і форми та прийоми його репрезентації. До того ж сьогодні шкільна освіта будується за новими стандартами, започаткованими впровадженням «Нової української школи», що поступово переорієнтовує школу від традиційного засвоєння навчального матеріалу до його розуміння, усвідомлення і практичного застосування.

Основні вимоги, які висуваються до сьогоденних школярів прописуються у програмі у вигляді компетентностей: «1. Спілкування державною (і рідною у разі відмінності) мовами. 2. Спілкування іноземними мовами. 3. Математична компетентність. 4. Компетентності в природничих науках і технологіях. 5. Інформаційно-цифрова компетентність. 6. Уміння вчитися впродовж життя. 7. Ініціативність і підприємливість. 8. Соціальна та громадянська компетентності. 9. Обізнаність та самовираження у сфері культури. 10. Екологічна грамотність і здорове життя» [61].

Досить влучно сформульовано принципи і необхідність застосування інноваційних технологій в освітньому процесі у цих словах: «Сучасність настійно вимагає перетворювати навчальний процес на плідну, творчу, конструктивну, взаємно-зацікавлену взаємодію, синтез навчання й самонавчання, пізнання і діяльності, мотивації та інтересу, освоєння набутого досвіду і продукування нового. В такому розумінні навчання не обмежується віком чи роками, «відбутими» у навчальному закладі, але стає довічною (long-life) життєвою потребою і способом самоздійснення в світі. І роль новітніх технологій навчання

– не тільки як інноваційних педагогічних засобів, але і як чинників нової якості начального процесу та подолання стереотипів споживацького ставлення до нього – не варто недооцінювати» [27, с. 4].

Поняття «технологія» порівняно нове в педагогічному обігу. По-суті, воно передбачає набір і послідовність якихось операцій, розв'язання завдань, з технічного боку – вироблення якихось корисних приладів. Але в освітньому середовищі – «технологія» (синонім до слова «метод») трактується відповідно до її дослівного перекладу з грецької мови – це майстерність думки, а отже, трактується як процес творіння, і в освітньому середовищі передбачає процес підготовки освіченого і компетентного фахівця для суспільства. Тому сучасна шкільна програма і перераховує низку навичок, якими повинна поступово у процесі навчання оволодівати дитина: «Вільне володіння державною мовою; Здатність спілкуватися рідною (у разі відмінності від державної) мовою; Здатність спілкуватися іноземними мовами; Математична; Компетентності у галузі природничих наук, техніки і технологій; Інноваційність; Екологічна; Інформаційно-комунікаційна; Навчання впродовж життя; Громадянські та соціальні компетентності, пов'язані з ідеями демократії, моралі, справедливості, рівності, свободи, прав людини, добробуту та здорового способу життя, нетерпимості до проявів корупції; Культурна; Підприємливість і фінансова грамотність» [18].

Поняття «педагогічна технологія» впроваджувалося в освітній процес поступово, починаючи із європейських країн та США, де вперше було окреслене як педагогічне явище в журналі «Педагогічна технологія», датованому 1961 роком, як підтвердження важливості дослідження цього питання було створено Інститут педагогічної технології, у європейських країнах цей напрямок активно підтримали Великобританія та Італія, а також прогресивна Японія. Тож можна констатувати, що кардинальні зміни в освітньому середовищі зарубіжжя активно обговорювалися і формувалися ще у середині ХХ століття, що в на той час

підрадянській Україні було неприйнятним. Радянська освітня система розвивалася відособлено, був відсутній обмін досвідом із західноєвропейським освітнім середовищем. Загалом вважалося неприйнятним застосування принципів виховання дітей, яке практикувалося в Європі та США для радянської молоді, називаючи його буржуазним. Тож будь-які зміни в освітньому середовищі Європи для України та той час залишалися недоступними. І тільки зі здобуттям незалежності нарешті поступово почалося усвідомлення, а потім і реальне зрушення в системі української освіти. На сьогодні воно реалізується в НУШ, починаючи з перших років навчання, далі охопить уже другий освітній ступінь і т.д. Тож маємо розуміти, що так, як вивчалися шкільні предмети раніше, уже реалізувати неможливо через низку причин. По-перше, через зміну орієнтирів сучасного суспільства, по-друге, через психологічні і ментальні зміни сучасної дитини.

Розробкою питання впровадження педагогічної технології у свій час займалися Б.Скіннер, Д.Фіні, С.Пейперт, Л.Ларсон, Д.Блум, Р.Томас, П.Мітчелл, навіть С.Джобс створенням першого комп'ютера. Таким чином, було сформульовано визначення поняття: «Педагогічна технологія є галуззю досліджень і практики (в межах системи освіти), що має зв'язки з усіма аспектами організації педагогічних систем і процедурою розподілу ресурсів для досягнення специфічних потенційно відтворюваних педагогічних результатів» [41]. Цікавим є факт, що навіть «Український педагогічний словник» Гончаренка С.У. 1997 року видання ще не оперує поняттями «педагогічна технологія» та «освітня технологія». Про термін «інновація» в освіті навіть мова не йде.

Таким чином, можна з упевненістю стверджувати, що інноваційні педагогічні технології, які почали розвиватися і вдосконалюватися за кордоном ще у середині минулого століття, у наш освітній обіг увійшли тільки в останнє десятиліття, і на їх основі почала формуватися концепція нової шкільної освіти спрямованої не тільки на засвоєння знань, а й їх активне практичне застосування.

Тож запропоноване 1979 року Асоціацією з педагогічної комунікації (США) трактування поняття педагогічної технології нарешті закріпилося і в нашому вітчизняному освітньому середовищі: «Педагогічна технологія – це комплексний, інтегрований процес, що охоплює людей, ідеї, засоби і способи організації діяльності для аналізу проблем і планування, забезпечення, оцінювання і керування розв'язанням проблем, що стосуються всіх аспектів засвоєння знань» [27]. Пізніше до розробки цієї проблеми долучилися і вітчизняні науковці (Беспалько В., Кларін М., Ліхачов Б. та інші). Хоча за радянського часу це питання стало центром дискусії на сторінках журналу «Советская педагогика» (праці Т.Льїної, М.Кларіна, І.Лернера та ін.), але далі диспуту цей процес не зрушив і не став центром для ширшого обговорення і впровадження. Михайліченко М. та Рудик Я. зрештою дали своє визначення поняття: «Педагогічна технологія – це створена адекватно до потреб і можливостей особистості і суспільства теоретично обґрунтована навчально-виховна система соціалізації, особистісного і професійного розвитку і саморозвитку людини в освітній установі, яка, внаслідок упорядкованих професійних дій педагога при оптимальності ресурсів і зусиль всіх учасників освітнього процесу, гарантовано забезпечує ефективну реалізацію свідомо визначеної освітньої мети та можливість оптимального відтворення процесу на рівні, який відповідає рівню педагогічної майстерності педагога» [42, с. 38].

Крім цього, стало широко популяризуватися і впроваджуватися поняття «освітня технологія» як упорядкована система дій, котрі призводять до досягнення поставлених цілей. Поширення цей термін набув наприкінці 90-х років минулого століття і продовжує поглиблюватися і вдосконалюватися і на сьогодні. Виявляється це в підсиленій увазі до учня як суб'єкта навчання і в особистісно-орієнтованих освітніх технологіях. За визначенням Ірини Задніпрянець: «Кожен учень вільний обирати власну траєкторію руху вздовж навчального матеріалу, яка відповідає його цілям, потребам і інтересам. Сьогодні

розробляються концепції дійсно розвиваючого навчання, ідеалом якого стає «людина здібна» і «людина вільна». Суб'єктом освіти в цьому випадку виступає особистість, яка здатна орієнтуватись в усьому різноманітті протиріч сучасного світу, а не тільки в конкретному просторі соціально-господарської системи» [22, с.35].

З часом змінюються ціннісні орієнтири. Як уже згадували, поступово освітня система, орієнтована на запам'ятовування (т.зв. «школа пам'яті»), зміщується до критичного мислення, тобто розуміння і критичне сприйняття інформації (т.зв. «школа мислення»), зрештою повинна сформувати представника «школи розвитку», котрий отримані знання зможе реалізувати на практиці, які стануть для нього базовими компетентностями. Тож сучасна освітня технологія базується на постійному моніторингу, виявленні та прогнозуванні тенденцій розвитку кожного учня. Педагогічний моніторинг забезпечує учителя необхідною інформацією щодо засвоєння знань кожним учнем і дозволяє прийняти правильне рішення. Особливістю сучасної педагогічної діяльності є застосування різних форм роботи до учня як суб'єкта освітньої діяльності на противагу традиційному, який передбачав створення одного інструментарію і застосування його роками під час, наприклад, вивчення одного і того ж програмового твору, визначення художніх засобів і характеристики образної системи. Так звана освітня технологія «четвертого покоління» покликана принципово віддавати пріоритет розвитку діяльності, а не накопиченню знань, фактів, які залишатимуться пасивним досвідом. А це сприяє тому, що учень стає одностороннім учнем учителя, а не його підлеглим.

Отже, освітня технологія – «це спосіб спільної діяльності вчителя та учнів, для якого притаманні передусім послідовність у реалізації дій (алгоритмічність), постійне і систематичне вимірювання рівня навчальних досягнень і сформованості виховних якостей (діагностичність), взаємозв'язок основних

елементів технології, якими є мета, зміст, форми, методи, засоби взаємодії учасників педагогічного процесу, результат (системність)» [42, с. 34].

Доречним є звернення уваги ще на один важливий термін в сучасній освіті – інноватика, інноваційні технології. Інновації є рушійною силою будь-якого процесу, вони змушують змінюватися, підлаштовуватися під обставини, удосконалюватися. Інноваційні процеси в освіті в першу чергу пов'язані з загальними процесами, що відбуваються в суспільстві, глобалізацією сучасного світу, інтеграцією знань в життєвий простір. Тож формування низки компетентностей, про які так часто говорять науковці та методисти, є необхідним для успішної реалізації себе в суспільстві. Сучасна освіта змушена шаленими темпами реагувати на нові цивілізаційні виклики та суспільні реалії (наприклад, пандемія ковід-19, з якою зіткнувся світ на початку 2020 року), змушуючи модернізуватися, підлаштовуючись під обставини.

Проте оновлення навчально-виховної практики переважно не встигає за темпами суспільних змін, тому весь час потребує вдосконалення уже майже постфактум. Раніше ця проблема не була настільки болючою, бо темп життя і реагування на зміни був повільнішим, то зараз – у час активного розвитку технологій – уже неможливо залишатися вірним традиції і старим звичкам. Треба рухатися вперед і еволюціонувати. Саме для цього і впроваджене в освіті поняття «інноватика», що в перекладі з латинської мови означає зміни, оновлення. А в педагогіці таке оновлення є надзвичайно актуальним.

Найбільше вона проявила себе у другій половині ХХ століття (значний прорив у науково-технічному розвитку, зокрема поява першого комп'ютера, потім мережі Інтернет тощо; радикальною зміною традиційного світосприйняття, життєвих цінностей, розуміння майбутнього цивілізації), але в Україні набула активного розвитку і поширення значно пізніше через уже згадані нами раніше обставини. Багато країн запровадили державні програми реформування системи освіти, які потужно фінансувалися. Традиційна шкільна освіта помітно

відставала у темпах зростання і змін життєвонеобхідних навичок. Тож вона потребувала змін, і знання, які були сформовані два-чотири століття тому, для сучасної дитини уже втратили свою актуальність. До того ж психологи дослідники весь час проводять спостереження за змінами у світосприйнятті дітей і приходять до висновків, що кардинальна якісна зміна поколінь відбувається значно швидше, ніж раніше, і розрив між дітьми у віці 10 років свідчить про абсолютно відмінне коло інтересів, спроможність виконувати різні поставлені завдання. І якщо у 1991 році, коли сформувалася теорія поколінь – спільні цінності, звички, особливості поведінки (книга «Покоління» американських вчених Нейла Хоува (Neil Howe) та Вільяма Штрауса (William Strauss)), вважалося, що якісно нове покоління з'являється кожні 20-25 років, чим і пояснюється одвічна проблема батьків і дітей, то зараз темпи зміни поколінь значно пришвидшилися. Самі автори книги проводять цікаве дослідження такої зміни поколінь: бебі-бумери (діти, що народилися у період 40-60-х рр. XX століття) – покоління, яким намагалися врятувати демографію після жахливої Другої Світової війни, це покоління асоціюється з американською родинною ідилією в затишному будиночку; покоління X (діти, народжені в період 60-80-ті рр. XX ст.) – покоління, що народилося в період появи СНІДу, активного захоплення наркотиками і суцільними війнами, тож і пояснювалася їх назва як щось невідоме, тобто як зможе реалізувати себе дитина в майбутньому; покоління Y або «міленіали» (90-і рр. XX століття – до 2004 року) – це сучасна молодь, яка росла, коли уже інтернет був доволі поширеним явищем, тому це люде не з енциклопедичними знаннями, бо їм достатньо просто «погуглити», щоб здобути необхідну інформацію, ще однією характерною ознакою покоління міленіалів є те, що вони нікуди не поспішають, зокрема дорослішати; покоління Z (від 2005 року і до сьогодні) – вони не уявляють уже свого життя без інтернету. Тож коротко можна дати таку характеристику поколінням: «Якщо бебі-бумери – це дискети, «ікси» – CD диски, міленіали – флешки, то покоління Z вже не було

б фізичним носієм. Їх можна порівняти з хмарним сховищем. Вони – не доповнення до інтернету. Вони – інтернет» [40]. А це свідчить про те, що новому поколінню вкрай необхідно викладати відомі істини, але по-новому, враховуючи їх психічні особливості.

Таким чином, інновації технології – це той необхідний ресурс, який допоможе дітям нового покоління засвоїти знання у нових життєвих реаліях: «Інноваційне навчання – зорієнтована на динамічні зміни в навколишньому світі навчальна та освітня діяльність, яка ґрунтується на розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціальноадаптаційних можливостей особистості» [42, с.45]. Характерними особливостями інноваційних технологій є відкритість майбутнім змінам, здатність до переоцінки цінностей, спроможність до конструктивних дій у нових ситуаціях.

До інноваційних технологій традиційно відносять такі:

- інтерактивні технології;
- технології інтенсифікації навчання на основі опорних схем і знакових моделей;
- технологія рівневої диференціації навчання на основі обов'язкових результатів;
- технологія модульно-блочного навчання;
- технологія блочно-консультативного навчання;
- технологія колективного способу навчання;
- технологія групової діяльності;
- технологія групових творчих справ;
- інтегральна освітня технологія В.Гузєєва;
- інтегральна технологія навчання;
- технологія «створення ситуації успіху»;
- технологія сугестивного навчання;
- технологія розвитку критичного мислення;

- технологія проєктного навчання;
- технологія навчання як дослідження;
- технологія особистісно орієнтованого навчання;
- технологія формування творчої особистості;
- технологія життєвого проєктування;
- технологія розвитку творчої особистості Г.Альтшуллера;
- технологія використання схем-моделей для навчання дітей описових розповідей;
- технологія використання схем-моделей для навчання дітей творчого розповідання О.Дяченко;
- технологія вивчення епічних творів фабульного типу за допомогою системи ключових епізодів;
- технологія вивчення епічних творів параболічного типу;
- технологія колективних творчих справ І.Іванова;
- «Оксфордські дебати»;
- ігрові технології тощо.

Кожну з цих технологій можна застосовувати для вивчення творів художньої літератури на уроках «Літературне читання» - у початковій школі та «Українська література»/ «Зарубіжна література» - у середній та старшій школі. Проте нас цікавлять саме особливості застосування ігрової технології і квесту як її різновиду.

Один із розробників ігрової технології, Г.Селевко, визначаючи її характерні ознаки, зазначає: «гра як вид навчальної діяльності в умовах конкретної ситуації спрямована на засвоєння соціального досвіду, у якому формуються й удосконалюються вміння і навички учнівського самоуправління» [47, с.85].

Крім того, автори технології визначають основні структурні компоненти технології-гри: «цілепокладання (уміння поставити мету, завдання), планування

(уміння передбачити розвиток подій, дійових процесів, операцій), реалізацію цілей (уміння реалізувати ігровий задум), аналіз отриманих результатів (уміння проаналізувати набутий ігровий досвід)» [47, с.86].

Ігрову технологію доречно використовувати на всіх загальноосвітніх ступенях, проте Г.Селенко рекомендує в старшій школі застосовувати ще ділову гру в її різних модифікаціях (імітаційні, операційні, рольові, діловий театр, «психо- і соціодрама»). Як і будь-яка гра, ділова гра передбачає дотримання низки етапів: розробка, вхід у гру, проведення, аналізування та узагальнення. Кожна педагогічна гра обов'язково повинна бути спланована і мати спрогнозований результат. Тому обов'язковими компонентами є написання сценарію або укладання плану, загальні характеристики гри, матеріально-технічне забезпечення, постановка проблеми, інструктування, регламент, низка правил, розподіл ролей між учасниками, якщо гра групова, то поділ на команди, консультування, рефлексія, оцінка та самооцінка, узагальнення та рекомендації.

Запорукою успішної реалізації ігрової технології є безпосереднє залучення школярів зокрема до процесу її створення.

Сучасна педагогічна наука дає таку класифікацію ігор, що використовуються у навчанні:

- 1) творчі ігри – це сюжетно-рольові, будівельно-конструктивні, ігри на теми літературних творів;
- 2) ігри за правилами – рухливі та дидактичні ігри.

Тож квест – це специфічна технологія, яка може включати характеристики обох вищезгаданих різновидів.

1.1. Квест як універсальна ігрова технологія

Нові підходи до організації освітнього процесу в школі, затверджені Державним стандартом у 2011 році, поступово впроваджуються з 2012-2013 н.р., але зазнають змін із прийняттям нової освітньої парадигми – НУШ (Нова

українська школа). Проте незмінним залишається той факт, що освітній процес потребує постійного вдосконалення, але принцип застосування ігрових технологій у різних вікових ланках залишається незмінним. Уже в початковій школі у дітей починає формуватися довільна увага. В учнів другого року навчання починають активно розвиватися довільна увага і пам'ять, тому в цьому віці доречно пропонувати завдання, що активізують ці види діяльності: різноманітні звукові сигнали, робота з картинками, а також ігрові ситуації. Ступінь складності ігрової ситуації з роками змінюється, але необхідність їх застосування залишається в пріоритеті, адже під час спілкування у грі формуються необхідні комунікаційні якості. Граючись, діти виступають суб'єктами ігрового процесу, його активними учасниками, що формує розуміння про те, що від їхньої активної діяльності залежить результат. До того ж, гра супроводжує дитину від дитячого садочка і до школи. Тож не варто одразу позбавляти її звичних способів пізнання і переводити на нецікаві і незрозумілі форми фіксації програмового матеріалу. Навіть фінська школа, на яку так активно орієнтуються сучасні освітяни, побудована переважно на принципі невимушеного засвоєння знань, зокрема і за допомогою гри: «Гра подобається дітям, бо вона – школа професійного життя. Але від звичайної школи вона відрізняється тим, що дитина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що навчається. У процесі такого навчання вчаться й учать усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана» [42, с.251].

Отже, ігрові технології, що застосовуються в освітній діяльності сьогодні вважаються особливо ефективними, адже сприяють активізації розумової діяльності дітей, формування командного духу, якщо передбачає групову форму виконання. Основним завданням ігрових технологій традиційно виділяють можливість продемонструвати дитині все, на що вона здатна. Принцип ігрової технології, який визначають як основний: перемістити акцент з того, що дитина

ще не умію на те, що вона уже уміє. І від цих знань рухатися в напрямку опанування нової теми. Гра як освітня технологія, як і будь-яка інша має свої переваги і недоліки, котрі повинні чітко розумітися і визнаватися учителем.

Традиційно виділяють такі переваги:

- гра залучає до активної пізнавальної діяльності учнів індивідуально і в групі;

- ефективний засіб управління навчальним процесом;

- у процесі гри засвоюється близько дев'яноста відсотків інформації;

- це вільна діяльність, яка дає право вибору, саморозвитку і самовираження учасників;

- у грі спочатку всі рівні, результат залежить від прагнення учасників досягнути мети, застосування ним своїх здібностей;

- відчуття змагання і прагнення до перемоги є базовими принципами гри.

Усе це створює комфортне середовище для засвоєння програмового матеріалу.

Однак є і негативний бік цієї технології, який полягає у тому, що надмірне захоплення нею, на нашу думку, не завжди доречно.

Методичні принципи, які ставляться під час застосування ігрової технології:

- 1) новизна;

- 2) доступність;

- 3) поступове зростання рівня складності;

- 4) врахування індивідуальних особливостей дітей;

- 5) поєднання ігрової діяльності з іншими формами роботи на уроці.

Ігрові технології можуть бути застосовані на різних етапах опрацювання програмового матеріалу: засвоєння нових знань, повторення і закріплення вивченого, формування умінь і навичок і застосування їх на практиці. Крім цього, учитель повинен визначити цілі застосування гри, зокрема дидактичні

(комплексне застосування умінь і навичок, розширення кругозору); розвивальні (розвиток пам'яті, творчих здібностей, мовлення, навичок синтезу та аналізу); виховні (виховання самостійності, відповідальності, співробітництва та відповідальності за колектив).

Як і кожна педагогічна технологія, ігрова технологія повинна відповідати певним вимогам, як-от:

- готовність учнів до участі в грі, яка передбачає засвоєння кожним учнем правил гри, чітке прямування до мети, розуміння певної послідовності дій і необхідний запас знань;
- забезпечення кожного учасника гри дидактичним матеріалом;
- чітке пояснення умов гри;
- якщо гра складна, її треба проводити поетапно, поки школярі не засвоять окремих дій, а пізніше можна пропонувати всю гру;
- не можна допускати приниження гідності дитини – оцінка за поразку у грі, образливі глузування;
- доцільно розсадити учнів, але не промовляючи цей аргумент вголос, за принципом «сильний - слабкий», щоб кожна група гравців мала рівні шанси на перемогу;
- навчальна гра не повинна бути спонтанною, вона передбачає чітке планування.

У процесі гри учень оволодіває певними навичками, які потім вдосконалюються і відшліфовуються у подальшому навчанні. Найголовніше в ігровій технології навчити дітей комунікувати один з одним, це сприяє розкритості, обміну знаннями, умінню бути гнучким, конкурентноспроможним, мобільним, сприяє розвитку уміння інтегрувати себе в сучасне суспільство, відстояти свою думку і презентувати себе в майбутньому на ринку праці, застосовувати знання як інструмент для вирішення життєвих проблем, бути генератором нових ідей, навчитися критично і нестандартно мислити, запобігати

будь-яким конфліктам, або уміти вирішувати їх тощо.

Більшість ігор побудовані за принципом виявлення тих чи інших закономірностей, висуненні певних версій розв'язання проблемної ситуації, тут дитина відчуває себе дослідником, першовідкривачем, шукаючи відповідь методом спроб і помилок. Тож слухними в цій ситуації є слова педагога А.Макаренка: «Яка дитина в грі, такою багато в чому вона буде і в роботі коли виросте» [19, с.2]. Тому ті навички, що розвиває і вдосконалює учень під час педагогічного гри, будуть необхідними йому і в подальшому житті.

Центром нашого дослідження є вивчення специфіки впровадження в освітню систему одного із видів гри, який називається «квест». Розглянемо кілька визначень, які дають цьому поняттю і визначимо точки дотику. Український тлумачний словник дає таке трактування: «Жанр інтелектуально-логічних ігор; полягає в розгадуванні різноманітних загадок, пошуку відповідей на запитання, виконанні завдань» [59].

На сайті vseosvita.ua, де досліджується застосування квесту в дошкільних навчальних закладах, пропонується таке його трактування: «Квест (англ. quest – пошуки; синоніми: Бродилка, Пригодницька гра, Adventure (переклад з англ. - пригода)) – один з основних жанрів ігор, що вимагають від гравця розв'язання розумових завдань для просування за сюжетом.

Квест – це сюжетна гра-пригода із підказками та веселими завданнями, яка завершується досягненням ігрової мети.

Квест – це тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний із пригодною грою, а також слугує для позначення одного з різновидів до комп'ютерних ігор, що вимагають від гравця виконання завдань» [16].

У посібнику В.С.Кулішова пропонується такий варіант: «Квест (англ. Quest) – «пошук, предмет пошуків, пошук пригод». У міфології та літературі поняття «квест» спочатку означало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів» [35, с.31].

Ірина Сокіл дає таке визначення: «...квест – це ігрова технологія, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов’язково має керівника (наставника), чіткі правила, та реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь 21 століття» [52, с.31]. Або такий варіант: «Квест – це ігрова технологія, бо добре організована гра є одним із найкращих засобів, щоб діти відчували насолоду від творчого напруження інтелектуальних та фізичних сил. Гра завжди є невимушеною. У грі насолоджуються не тільки результатом, але й процесом. Будь-яка гра є засобом розвитку уваги, кмітливості, пам’яті» [58].

Тож спільною константою для всіх цих варіантів визначення терміну «квест» є гра, пошук, розвага і розвиток. Усі ці характеристики необхідні для успішного планування процесу спілкування з дітьми, а також застосування у навчальній діяльності. Тому і формується нове поняття «освітній квест», яке передбачає трансформацію просто гри в інтелектуально-динамічну, яка передбачає проходження командою певного заданого маршруту з виконанням чітко визначених завдань. Це цілком нова форма навчально-розважального процесу, за допомогою якої діти занурюються в іншу атмосферу, і те, що вони виконують, викликає у них заряд позитивних емоцій і спонукає до активної участі.

Цінність освітнього квесту у тому, що він має потужну мотиваційну складову – освітня мета реалізується через цікаву, захопливу гру з карколомним (або принаймні неочікуваним) сюжетом, який передбачає елементи пошуку і аналізу. Освітній квест від звичайного квесту відрізняється перевагою не розважальної складової, а домінування логіки та інтелекту. Як і будь-яка наукова категорія, квест має низку термінів, які закріплюються за учасниками та етапами дії:

- 1) учасник або учасники – гравець/гравці, що задіяні у грі;
- 2) капітан – учасник, який очолює команду і відстоює її інтереси;
- 3) команда – об’єднання гравців для участі в дії;

- 4) сценарій/ план – сукупність усіх завдань і послідовності виконання дій;
- 5) завдання – чітко сформульований перелік дій, які мають привести до розв'язання проблеми і переходу до іншого етапу;
- 6) код – інформація, оформлення за допомогою буквеного тексту або цифрового шифрування, де міститься задача, яку треба розв'язати;
- 7) мапа – план місцевості з позначками, якщо дія відбувається в певному чітко визначеному периметрі, або план послідовності дій з позначенням місць, де треба шукати відповідь.

Дослідженням питання застосування квесту на разі активно займаються науковці, методисти, учителі-практики. Тож не дивно, що він став центром уваги у працях таких науковців: П.М.Щербань стверджує, що ще донедавна гру використовували лише на заняттях гуртків, під час проведення тематичних вечорів, але можливості її застосування під час навчального процесу несправедливо недооцінювалися; П.Петерсон («Йена-план-школа»), В.Біблер («Школа діалогу культур»), Ж.Декролі («Школа для життя, через життя»), М.Зайцев (технологія раннього навчання), Г.Альтшуллер (технологія розвитку творчої особистості) вважали гру ефективною формою організації освітнього процесу; Б.Нікітін стверджував, що гра повинна нести радість людям будь-якого віку, розвивати творчі здібності та ініціативу; Г.Селевко, М.Буланова-Топоркова та В.Кукушкін стверджують, що педагогічна гра повинна мати чітко сформульовану мету і привести до прогнозованого педагогічного результату. Тож можемо констатувати, що жоден із науковців не заперечує застосування квесту в педагогічній діяльності, проте чітко зазначають, що необхідно чітко прописувати, яких результатів очікуєш від проведення квесту.

Квест як технологія все частіше останнім часом реалізується в освітніх закладах різних рівнів як за допомогою технічного обладнання (наприклад, комп'ютер), так і без нього. Найголовнішою його цінністю є те, що він надзвичайно сильно мотивує учасників: поставлена учителем педагогічна мета

реалізується у захопливій ігровій формі із пропонуванням цікавого сюжету або залученням самих учасників до його створення; з психологічної точки зору це дійство активізує і розвиває важливі навички критичного мислення і логіки під час пошуку відповіді. Тому визначальною рисою будь-якого квесту, і освітнього зокрема, є домінування інтелектуальних та логічних компонентів. Будь-яка гра розвиває у дітей пам'ять, увагу, кмітливість, соціологізує і дисциплінує. Головним завданням освітнього квесту ми вважаємо отримання результату, тобто певної відповіді, передбаченої вивченням певної, наприклад, літературної теми, а також дає можливість дітям відчувати насолоду від напруження інтелектуальних та фізичних зусиль.

1.2. Сутність та принципи застосування освітнього квесту

Сьогодні традиційно вважається, що для сучасного освітнього процесу необхідні ті прийоми і методи, котрі формують уміння самостійно здобувати знання, збирати необхідну інформацію, висувати гіпотези, робити висновки й умовиводи. Отже, сучасні учні повинні бути озброєні різними знаннями, у них мають бути сформовані універсальні навчальні дії, які спонукатимуть дітей до самостійної навчальної діяльності. Зараз багато говорять про те, що поняття «учитель» в класичному його розумінні втрачає свої позиції. На зміну цьому універсальному фахівцю уже через кілька років (а така тенденція спостерігається) придуть так звані модератори і тьютори. До того ж в світлі останніх подій, що пов'язані із всесвітньою пандемією Ковід-19, дистанційне навчання розставило свої акценти, перемістивши освітній процес в віртуальну площину. Тож модераторство стало основною роллю сучасного вчителя, винісши на поверхню проблеми в системі освіти, яка дуже повільно переорієнтовувалася і прилаштовувалася до нових реалій, а, отже, застосовувати у своїй професійній діяльності новітні технології. Тож модератор – це «людина, яка контролює, щоб у обговореннях на форумах, у спільнотах і різних паблік в соціальних мережах

відвідувачі не порушували встановлених правил» [66]. В освітньому процесі роль модератора дещо відповідальніша. Як зазначає Захарченко О.А., практикуючий учитель-методист: «Моя роль як модератора полягає в організації уроку в цілому таким чином, що забезпечує участь кожного учня в навчальному процесі. Я вважаю, що вчитель-модератор – це значно більше, ніж спосіб вирішення проблем в групах» [23].

Тож як модератор учитель має певні обов'язки, які повинен виконувати у своїй роботі для якісної реалізації поставлених завдань, зокрема обов'язково має складати план уроку, забезпечує необхідними візуальними та аудіоматеріалами, організовує і складає перелік каналів спілкування (при дистанційному навчання такий спосіб обміну інформації стає надзвичайно доречним), а також отримання інформації з теми, що опрацьовується (наприклад, віртуальна класна дошка, канал на YouTube «Students Who Talk», різноманітні освітні сайти), а також обов'язково створює на уроці сприятливу психологічно атмосферу для учнів.

Комп'ютерна грамотність – це той необхідний компонент освітньої діяльності, який необхідний у роботі кожного сучасного вчителя, а особливо в умовах формування НУШ: «Відтак, педагогу необхідно вчитися постійно й паралельно з основною діяльністю. Чинниками трансформацій сучасної освітньої взаємодії є процеси глобалізації, діджиталізації й конвергенції. Значною мірою вони визначають життя сучасної особистості та суспільства XXI століття» [62].

Застосування інформаційних технологій в освіті, і в шкільній зокрема, має низку переваг. Йдеться про мобільність, доступність, безкоштовність, використання інформації не залежно від місця знаходження, впровадження хмарних технологій. Усе це є важливими чинниками для застосування і успішного використання цієї технології в освіті. Проте зараз виникає питання чи готові усі вчителі сьогодні до активного застосування цифрових технологій, чи відкриті вони для кардинальних змін у викладання програмового матеріалу, чи

спроможні вони змінити традиційно-усталений формат спілкування учителя з учнем і перейти на новий рівень, де учитель є друг, порадник і одиодумець, а не контролер і вихователь.

У рамках нової освітньої парадигми системно-діяльнісного навчання в пріоритеті знаходиться цілісний розвиток особистості учня, його здатність до рефлексії та самостійності в прийнятті рішень. У цих умовах пізнавальний інтерес стає потужним засобом активізації освітнього процесу, а використання нових інноваційних освітніх технологій в навчанні стає найважливішим інструментом. До числа інновацій в організації освітнього процесу сьогодні можна сміливо віднести квест-технологію, яка в умовах поширення Інтернету й широкого застосування різних комунікаційних технологій може знайти гідне місце серед педагогічних технологій нашої країни [64, с. 143].

У своїй статті «Квест: метод чи технологія?» Ірина Сокол систематизує характерні ознаки квесту і представляє їх за такими рубриками: дуже важливо, що авторка виділяє мету квест-технології – «формування людини 21 століття»; у рубриці «Особливості», тобто те, чим ця технологія відрізняється від інших, вона зазначає такі: «- здійснення освітніх завдань через ігрову діяльність; - упровадження нових технічних засобів навчання, які сприяють самовираженню дитини; - цілеспрямоване мотивування емоційної та інтелектуальної активності дитини; - пошуковий характер навчальної діяльності; - розвиток інформаційної та медіа грамотності». Дуже важливо, що науковець окреслює і вимоги до педагога під час гри «квест»: «Педагог визначає освітні цілі квесту, складає сюжетну лінію. Педагог оцінює не лише кінцевий результат, а й процес діяльності учня. Забезпечує організацію пошуково-дослідницької навчальної діяльності тощо» [52, с. 31].

Таким чином, можна стверджувати, що освітній квест – це абсолютно нове, але не менш важливе явище у навчальній і розважальній діяльності, до якого учні залюбки долучаються, здобувають не тільки теоретичні, а й практичні знання,

найголовніше – отримують заряд позитивних емоцій, чого у ставленні до школи, шкільної освіти уже давно не спостерігається, оскільки сучасне молоде покоління розставляє інші пріоритети, де освіта, здобуття знань шляхом знайомства з книгою, читанням художнього твору, не є важливим, актуальним і, на їхню думку, доцільним, адже як практичний досвід вони знання художніх творів не сприймають.

Тож треба ламати ці стереотипи, зробити все можливе, щоб залучити школярів до співпраці. Адже живий квест не тільки дає можливість кожному гравцю заявити про себе, проявити себе якомога краще у розв'язанні завдань, а й спонукає до співкомунікування між гравцями, що сприятиме згуртованості класу і надалі по завершенню гри. І хоча для квесту притаманний елемент змагання, але він не повинен перенестися в іншу площину і набути жорстоких ознак, наприклад, булінгу. Квест переслідує іншу мету – згуртованість, взаємодопомога і підтримка. Крім цього, квест розвиває аналітичні здібності, розвиває фантазію і творчість, тому учасники можуть самі вдосконалювати квести, додаючи до них свої елементи у процесі виконання.

Ті наукові джерела, які лягли в основу нашого дослідження щодо впровадження квест-технології в освітній процес, ведуть нас до низки висновків: квест (або краще освітній квест) поєднує у собі елементи кількох технологій, зокрема проєктного навчання, проблемного навчання, застосування інформаційно-комунікаційних технологій, наприклад, для створення веб-квестів. Крім цього, освітній квест має чіткий алгоритм дій, який передбачає такі компоненти: постановка проблеми, шлях вирішення, презентування результату і рефлексія. Як результат проходження квесту, може бути запропонована його презентація, наприклад, за допомогою медіаресурсів (невеличкий фільм, кліп), фотоколаж, буклет або дискусія тощо. Застосування спеціальних комп'ютерних програм, різноманітних нових ресурсів мережі Інтернет дає можливість стверджувати, що квест як технологія стоїть на стику двох традиційно

визначених і описаних технологій – ігрової технології та інформаційно-комунікаційної.

До процесу підготовки та організації освітніх квестів необхідно залучати дітей, адже це сприяє підвищенню інтересу до предмету, застосування тих навичок, якими діти володіють поза межами класу – захоплення комп'ютерними іграми, читання детективів, коміксів, та навіть шиття і вишивання. За грамотного підходу до цього завдання, можна успішно реалізувати задум.

1.2.1. Різновиди квестів

На сьогодні в освітньому середовищі користуються кількома формами і поняттями, пов'язаними із грою «квест». Перш за все, варто з'ясувати, чому саме гра так захоплює останнім часом в реальному житті. Причин цьому може бути кілька: бажання відволіктися від реалій життя, прагнення як кажуть «полоскотати собі нерви, підвищити рівень адреналіну в крові», адже змагання це завжди та стресова ситуація, яка активізує ресурси організму, змушує докласти максимум зусиль, щоб здобути перемогу – це підсвідоме прагнення кожної людини – перемогти, бути кращим.

Будь-який квест – це командна гра, у якій беруть участь від 2 осіб і більше (в ідеалі до 5 осіб). Гравці гукають підказки, розв'язують головоломки, ребуси. Голосне завдання – дійти до фінішу, тобто завершити виконання завдань перемогою. Стандартний квест може тривати 60 хвилин, складні його форми забирають більше часу – від 90 до 180 хвилин.

Ті квести, які з'явилися першими, не мали нічого спільного з педагогікою, проте містили низку компонентів, які з часом перемістилися і в освітню площину. Наприклад, так звані ескейп-руми з'явилися на хвилі гри «escape the room». Тільки на відміну від віртуальної їх реалізації, вони відбуваються в реальності. Геймери контактують із конкретними завданнями та інсценізаціями, тому така гра і викликає ні з чим не схожі емоції. Ескейп-рум – це традиційно кілька

локацій, наприклад, кілька кімнат, шлях до яких відкривається тільки завдяки послідовному розв'язанню поставлених задач, або це просто якісь перешкоди в межах одного приміщення. Саме уміння працювати в команді і повне зосередження на грі – це запорука успіху квесту. Однак не завадить тут і високий рівень IQ та винахідливість, які значно збільшать шанси на перемогу в квесті. Протягом гри організатори видають гравцям (за бажанням), крім завдань, ще й кілька підказок. Уявіть собі таку ситуацію, коли для того щоб відкрити необхідні двері, треба зачинитися у клітці, і утримувати це одночасно натискаючи на кнопку. У цей час гравець з вашої команди має знайти рішення, як одночасно звільнити гравця і виконати завдання. Обмін інформацією відбувається за допомогою рації, а навколо можуть лунати різноманітні звуки для підсилення ефекту. Особливістю будь-якого тесту, яку треба врахувати, є те, що не всі підказки, знайдені гравцями, можуть бути вірними. Більша частина атрибутів може повести хибним шляхом. За тим, що відбувається обов'язково має слідкувати адміністратор/організатор. Саме він дає підказки, як розв'язати те чи інше завдання. Якщо під час виконання завдань в ескейп-румі стає некомфортно або страшно, завжди можна звернутися до керівника цього процесу. І коли час квесту спливає, а гравці не вибралися назовні, не варто лякатися, бо це лише гра і вас врятують. Звичайно, таких руйнівних для психіки результатів під час виконання освітнього квесту ми не очікуємо, але не забуваємо, що з перемогою приходить винагорода, а для цього просто треба вчити програмовий матеріал.

Таким чином, крім ескейп-рум, можна виділити такі різновиди квесту: квест у реальності, який передбачає повне занурення в атмосферу вигаданої організатором історії – сюжету, який часто базується на епізоді або повністю сюжеті фільму (наприклад, «Джуманджі»), відомої книги (наприклад, будь-яка частина «Гаррі Поттера» або детективи про Шерлока Голмса тощо) або комп'ютерною гри, якою так захоплюються підлітки. Різновидом реального квесту вважають екшн-квест, він будується на виконанні героєм певної кількості

активних дій, які повинні сприяти досягненню певної мети. Також виділяють такий вид реального квесту як хорор-квест, який напевно сподобається шанувальникам фільмів жахів. Але чи готові вчителі до такого сценарію? Навряд!

Наступним різновидом є квест-перфоманс. Перфоманс (або перформанс) – це інтерактивна гра-вистава з професійними акторами за безпосередньої участі гравців. Публіці пропонуються певні ролі та діапазон дій, який впливатиме на події, що будуть розгортатися далі. Професійні актори завжди працюють за запланованим сценарієм, доповнюючи події необхідною або вимушеною імпровізацією. Завершення у переважній більшості випадків непередбачуване, оскільки все залежить від рішень, котрі приймаються, і дій кожного з учасників. Тож спонтанність і непередбачуваність дій гравців є запорукою успіху такого квесту. Головним принципом тут є не пошук підказок, а зміна сюжету через прийняття рішень на основі аналізу ситуацій.

Ще один екзотичний варіант квесту навряд чи буде взятий за основу для освітнього квесту, але креативний педагог зможе за бажанням реалізувати і його. Йдеться про «морфеус». Це особливий жанр квесту, особливість якого полягає у тому, що завдання виконуються гравцями із зав'язаними очима. Такий вид квесту стимулює інші органи чуття, крім візуальних, а отже, часто має більш емоційну реакцію.

Ті квести, в яких обов'язковим є застосування інформаційно-комунікаційних технологій можна згрупувати таким чином:

1. Власне веб-квест, який для вирішення проблемного завдання використовує інформаційні ресурси мережі Інтернет.
2. QR-квест, який для реалізації завдання послуговується програмою розпізнавання зашифрованої інформації. QR-код – це тип матричного штрихкоду, який був розроблений для японського автомобілебудування, сам термін – це товарний знак, який дослівно перекладається як «Quick Response – Швидкий Відгук», і означає

штрихкод, що зчитує машинна оптична мітка, яка містить інформацію про об'єкт, до якого вона прив'язана. Сьогодні програма розшифрування QR-кодів представлена у вільному доступі і широко використовується в освіті, наприклад, для шифрування у підручниках посилань на відеоуроки з теми, що вивчається. Загалом будь-якій інформації можна присвоїти QR-код і застосувати як основний компонент або елемент уроку, квесту.

3. Комп'ютерні ігри, сюжети яких залучаються для вивчення певного програмового матеріалу. Наприклад, стосовно вивчення саме української літератури довгоочікуваною грою була гра, створена за мотивами класичного українського твору Лесі Українки «Лісова пісня» у США і потім мала бути реалізована у повнометражному мультфільмі.
4. Медіаквести застосовує медійні ресурси, потребує спеціальної підготовки, тож для школярів він не легкий, крім випадків, коли вони захоплюються монтуванням, фотографуванням тощо.
5. Квести на природі передбачають низку завдань, які реалізуються із залученням природних ресурсів. Найчастіше такі квести створюють для знайомства дітей з природними ресурсами, проблемами екології, питаннями географії. Хоча для того, щоб вивести гру за межі класу, можна створити квест з будь-якого предмету на свіжому повітрі і застосувати різноманітні гаджети, з якими діти не розлучаються і в класі.
6. Комбіновані квести – це, на нашу думку, найоптимальніший варіант, оскільки може містити компоненти усіх попередніх різновидів, а отже, реалізація поставленої мети буде цікавішою.

Крім цього, В.Кулішов пропонує ще такі критерії класифікації квестів:

«За режимом проведення:

- а) в реальному режимі;

б) у віртуальному режимі;

в) у комбінованому режимі.

3. За терміном реалізації квести розрізняють:

а) короткострокові – мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-три заняття;

б) довгострокові – мета: поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін – на семестр або навчальний рік.

4. За формою роботи:

а) групові;

б) індивідуальні.

5. За предметним змістом:

а) моно квест;

б) міжпредметний квест.

6. За структурою сюжетів розрізняють:

а) лінійні;

б) не лінійні;

в) кільцеві.

7. За інформаційним освітнім середовищем:

а) традиційне освітнє середовище;

б) віртуальне освітнє середовище.

8. За технічною платформою:

а) віртуальні щоденники та журнали (блоги, живі журнали тощо);

б) сайти;

в) форуми;

г) Google-групи;

д) соціальні мережі.

9. За домінуючою діяльністю учнів:

а) дослідницький квест;

- б) інформаційний квест;
- в) творчий квест;
- г) рольовий квест» [35, с.11-12].

О.Гаврилова своєю розробкою «Квест як проектна інтерактивна форма роботи при підготовці студентів туристичної галузі» доповнює перелік різновидів квестів і визначає такі: «за формою: веб-квести, QR-квести, медіа квести, квести на природі, комп'ютерні ігри і комбіновані; за режимом проведення: квести у реальному і віртуальному режимах, а також комбіновані; за змістом: предметні та інтегровані; за терміном реалізації: довгострокові і короткострокові; за кількістю учасників: індивідуальні та групові; за метою: інформаційний, дослідницький, творчий, волонтерський, рольовий» [10, с. 21].

Крім того, проектуючи квест на професійну діяльність, вона зауважує на тому, що в ситуації роботи в туристичній сфері студентам не завадять знання з екології, етнографії, культурології, краєзнавства. Квест є тоталізатором для активізації пошукової діяльності, він сприяє легкому практичному засвоєнню теоретичних знань з наукової галузі, формуванню умінь і навичок, творчих та організаційних здібностей, розвитку відчуття плеча поряд, тобто формуванню командного духу.

Важливим фактором застосування квестів у навчальній діяльності є командне розв'язання завдань, необхідність постійного самостійного пошуку інформації.

На сьогодні квест надзвичайно популярний в молодіжній сфері, і задача педагога, застосовуючи різноманітні прийоми, до яких проявляє інтерес сучасне шкільництво, максимально застосувати для вивчення предмету. Зокрема, О.Гаврилова виводить новий варіант квесту – селфіквест – «завданням якого є пошук потрібних місць відповідно до маршрутного листа учасника або команди, зробити біля визначеного об'єкту селфі та відправити його на сторінку у соціальну мережу. Така форма роботи сприяє популяризації компанії-організатора»

[10, с.21].

Такий варіант квесту буде надзвичайно популярним у школярів, адже без селфі вони не можуть прожити жодного дня.

Також науковець виводить на перший план термін, який є дуже близьким туристичній сфері, але за наявності творчого таланту може бути реалізований і в інших сферах, зокрема у вивченні історії та літератури окремо або в поєднанні. Йдеться про геокешинг – «(geo – земля, cache – схованка) – стара гра з новим можливостями, адже у всі часи пошук скарбів був захоплюючим заняттям, що стало загальнодоступним завдяки можливостям Інтернет на супутникової навігації» [10, с. 21]. Також подається і історія цієї гри. На нашу думку, застосовуючи цей різновид квесту, можна і починати виконання завдання з розповіді цієї історії: поява геокешингу пов'язана із скасуванням режиму «selective availability» («вибіркова доступність») і визнанням урядом США GPS як популярної і необхідної технології. Дейв Алмер мешканець міста Портленд штату Орегон запропонував своїм друзям нову гру Stash (з англ. перекладається як Схованка) в одній із мережевих конференцій. Принцип цієї гри полягає в тому, що один гравець створює схованку і публікує її координати в Інтернеті, інші учасники мають її знайти. У лісі Дейв зробив першу схованку, інформацію про яку оприлюднив. Через кілька днів зробив інші схованки в різних штатах, а потім оголосив про запуск нової інтернет-гри. Буквально через кілька днів його ініціативу підтримують в інших країнах, створюється кілька сайтів, які використовуються як база для цієї гри (geocaching.com). Після цього починають активно з'являтися інші сервери, присвячені геокешингу. Тож ця гра з часом вийшла за межі не тільки країни своєї появи, а принци її застосування став базою для створення освітньої технології.

1.2.2. Структура квесту

У своєму навчальному посібнику «Інноваційні педагогічні технології»

І. Дичківська пропонує низку критеріїв, яким повинен відповідати квест, щоб його можна було зарахувати до освітньої технології. Тож давайте розглянемо, які саме принципи і критерії застосування треба врахувати, щоб долучити квест до свого освітнього досвіду:

1. За рівнем застосування:

а) загально педагогічні (стосуються загальних засад освітніх процесів);

б) предметні (призначені для вдосконалення викладання окремих предметів);

в) локальні та модульні (передбачають часткові зміни педагогічних явищ).

2. За провідним чинником психічного розвитку:

а) біогенні (провідна роль належить біологічним чинникам);

б) соціогенні (переважають соціальні чинники);

в) психогенні (провідна роль належить психічним чинникам).

3. За філософською основою:

а) матеріалістичні й ідеалістичні;

б) діалектичні й метафізичні;

в) наукові і релігійні;

г) гуманістичні й антигуманні;

д) антропософські і теософські (засновані на вченнях про всезагальний абсолют);

е) вільного виховання і примусу тощо.

4. За науковою концепцією засвоєння досвіду:

а) асоціативно-рефлекторні;

б) біхевіористські (за основу взято теорію навчання);

в) розвивальні (ґрунтуються на теорії розвитку здібностей);

г) сугестивні (засновані на навіюванні);

д) нейролінгвістичні;

е) гештальттехнології.

5. За ставленням до дитини:

а) авторитарні;

б) дидактоцентристські;

в) особистісно-орієнтовані.

6. За орієнтацією на особистісні структури:

а) інформаційні (формування знань, умінь, навичок);

б) операційні (формування способів розумових дій);

в) емоційно-художні й емоційно-моральні (формування сфери естетичних і моральних відносин);

г) технології саморозвитку (формування самоуправляючих механізмів особистості);

д) евристичні (розвиток творчих здібностей);

е) прикладні (формування дієво-практичної сфери).

7. За типом організації й управління пізнавальною діяльністю:

а) структурно-логічні технології навчання;

б) інтеграційні технології;

в) ігрові технології;

г) комп'ютерні технології;

д) діалогові технології;

е) тренінгові технології. [17, с. 72–76].

До створення методології квесту долучається Г.Селевко, і в структурі гри як діяльності виділяє важливі, на його думку, критерії: постановка мети, планування, реалізація мети, аналіз результатів. А в структурі самої гри він визначає такі важливі елементи: ролі, що взяли на себе гравці; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове використання предметів, заміщення реальних речей ігровими; реальні відносини між гравцями; сюжет як сфера діяльності, умовно реалізована у грі [51].

1.3. Специфіка веб-квесту

Поняття «веб-квесту» (WebQuest) тісно пов'язане із інформаційно-комп'ютерними технологіями, адже застосування їх на уроці дає можливість залучити більше джерел інформації й урізноманітнити освітній процес. Отже, хоч цей метод потребує залучення додаткового обладнання (комп'ютер, ноутбук, вихід в мережу «Інтернет»), але сприяє кращому розумінню навчального матеріалу, його візуалізації, а також активізації пошукової діяльності.

Отже, веб-квест (або WebQuest) – це форма проведення заняття, яка орієнтується на запити, в якому вся, або основна частина інформації надходить з інтернету. Історія появи веб-квесту пов'язана з ім'ям Берні Доджа, який 1995 року при Університеті штату Сан-Дієго розробив модель комп'ютерного квесту. З того часу прогресивний світ активно долучився до застосування його у своїй професійній діяльності, визнаючи, що це новий вид мислення, що відповідає вимогам ХХІ століття. Веб-квест ще на початку століття уже широко застосовували у Бразилії, Іспанії, Китаї, Австралії, Нідерландах. Наша ж консервативна освітня система ґрунтувалася ще на принципах радянської школи і була закута в певні канони і обмеження. Тому не дивно, що про квест, а отже, і веб-квест в контексті застосування в освіті заговорили порівняно нещодавно. Так само як і будь-яка діяльність, пов'язана із застосуванням комп'ютерних технологій. Соромно визнавати, але більшість учителів сьогодні не володіють комп'ютерною грамотністю і мало хто може запропонувати дітям таку форму роботи. Причин цього може бути кілька і, на жаль, вони дуже сильно впливають на якість освіти:

1. Небажання вчителів розвиватися, аргументуючи це тим, що зарплата вчителя не сприяє творчому натхненню, а працювати у збиток собі вони не збираються.
2. Вік учителів. Так, є проблема з педагогічними кадрами. Багато вчителів допрацьовують до пенсії і не хочуть іти в ногу з часом, дізнаватися щось

нове, бути відкритим до змін, тому страждає якість навчання, бо вчителі передпенсійного віку вчилися ще за радянського часу, а значить, користуються застарілими методиками.

3. Негнучкість вищого керівництва департаментів, шкіл. Хоча зараз багато говориться про інновації в освіті, але на практиці реалізується дуже повільно і точково. Адміністрація не любить експериментувати і відходити від традиційної системи знань, яка уже не актуальна для нового покоління.
4. Непрофесійність молодих учителів. Як це дивно не звучить, але такі ситуації також трапляються і пов'язані із поверховістю засвоєння знань. Причиною можуть бути постійні експерименти з системою вищої освіти. Тож серед молодих кадрів є ті, які відкриті до експерименту, а значить, поповнювали свої знання і самостійно, і ті, що отримали диплом, але вчителем себе ніколи не уявляли.

Тож попри ці негативні причини можна стверджувати, що рух до змін і активного впровадження інновацій в освіті триває, і застосування комп'ютера на уроках викладання літератури скоро не буде чимось екзотичним і дивним. Тож вчителі, які ставлять собі на меті зацікавити своїм предметом учнів, застосовують різні прийоми, вивчають нові сервіси і платформи, що полегшує задачу спілкування з приводу, наприклад, літератури із сучасними дітьми покоління Z.

Охарактеризовані нами вище види квестів, в тому числі і геотегування, допомагають учасникам дійства в пошуку різноманітної інформації. Якщо для наук, пов'язаних з вивченням землі, її рельєфу, особливостей ґрунту тощо застосовується GPS, селфі та фотографування місцевості, цей же прийом можна застосувати і у вивченні літератури, адже у художніх творах є багато згадок про важливі для розуміння твору локації – місця кривавих боїв, що стали однією із сторінок історії і лягли в основу художнього твору, місця поховання жертв голодоморів в Україні та масових розстрілів під час кривавого більшовицького

терору (бій під Крутами, поховання розстріляних в'язнів сталінських таборів тощо). Усю цю інформацію учні черпають із інтернету, співставляють і малюють собі загальну картину події і саме тоді вона не сприймається абстраговано, віддалено, а відчувається як особиста трагедія. Саме тоді художній твір, який вивчається дітьми досягне своєї основної мети – викличе певну реакцію читача, а не пройде непоміченим.

Отже, за визначенням О.Гаврилової: «Веб-квест (від англ. webguest – інтернет пошук) – це цілеспрямований пошук у мережі Інтернет, що допомагає перетворити інформаційні технології на універсальний інструмент, здатний допомогти у вирішенні різноманітних проблем сучасної людини. Може бути застосований у ігровій чи навчальній діяльності» [10, с.22].

Останні кілька років веб-квести набирають популярності в освітньому середовищі, їх потенціал застосовується як у загальноосвітній школі, в професійно-технічній освіті та вищій школі. Освітній веб-квест – це, по-суті, не зовсім гра, він більше вже відноситься до проєктного навчання, а відміну від інших видів квесту. Він створюється в межах певної теми із пов'язаних між собою питань (параграфів), насичених посиланнями на інтернет.

Технологічно процес створення веб-квесту нескладний. Його можна створити уже за допомогою гіперпосилань. А це означає, що веб-квест можна створювати і в Word, Powerpoint і навіть Excel, які уже стали традиційними форматами для роботи. Якщо ви збираєтеся свій витвір назвати веб-квестом, зверніть увагу на те, щоб у ньому містилися усі необхідні для цього атрибути. Справжній веб-квест «обертається навколо здійсненого та цікавого завдання, яке в ідеалі є зменшеною версією справ, які дорослі роблять як громадяни, так і робітники» [69].

Ця робота передбачає синтез, навички вирішення проблем, творчість та логіку, уміння користуватися інтернетом. Урок, на якому не застосовуються ресурси Інтернету, навряд чи можна буде назвати веб-квестом. Звичайно книжки

та інші засоби масової інформації (наприклад, телебачення, радіо) можуть бути використані в межах веб-квесту, але якщо інтернет не є центральним джерелом інформації, то веб-квестом цей урок назвати не можна. Для того, щоб назвати роботу веб-квестом, не достатньо давати завдання переганяти веб-сайти та робити з них презентації. Запропонуйте учням помандрувати сайтами, зіграти в якусь комп'ютерну гру, зашифрувати свої ім'я під якимось символом (популярними є китайські ієрогліфи, або знаки давніх мов, або символом, з яким він себе асоціює), поетапно виконати запропоновані завдання, обумовлені темою, що вивчається. І тільки в цьому випадку, коли діти будуть розв'язувати послідовно завдання від найлегшого до найскладнішого, вишукуючи потрібну відповідь, можна буде назвати цю роботу веб-квестом.

Значним дидактичним допоміжним засобом у роботі зі створення веб-квесту є мережевий відеосервіс YouTube. Цей потенціал заключається в можливостях цього сервісу, адже завантажена в інтернет інформація швидко поширюється. Це дає можливість завантажувати власне відео, які YouTube мож транслювати в онлайн-режимі. Таким чином, учитель може використати цей сервіс для збереження необхідного відеоматеріалу, для транслювання в онлайн-режимі проходження того ж квесту, створювати архів відеоджерел. Кожне відео супроводжується спеціальною розміткою для вставки на інші веб-сторінки. Крім цього, на YouTube учитель і учні можуть знайти багато необхідної навчальної інформації документального, науково-популярного та художнього змісту для створення власного квесту.

Таким чином, веб-квест у педагогіці – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого потрібний доступ до мережі «Інтернет». Це означає, що вчитель, готуючись до уроку, добирає завдання, користуючись інтернетом, де можна знайти усі необхідні матеріали. Для цього він формує перелік гіперпосилань. Усі вони зберігаються на якомусь веб-ресурсі, оформленому і структурованому у вигляді веб-квесту. Учні групами або

індивідуально виконують запропоновані завдання. Закінчивши, вони презентують власні веб-сторінки із запропонованої теми, або якісь творчі роботи в електронному, письмовому вигляді або в усній формі.

Під час виконання квесту учні не отримують готові відповіді або рішення, вони самостійно вирішують поставлене перед ними завдання.

Робота над квестом допомагає організувати активну і динамічну самостійну або групову пошукову роботу, сприяє розвитку творчого мислення і навичок вирішення проблем, дає можливість здійснити індивідуальний підхід, тренує розум (розвиває навички пояснення, порівняння, класифікації, виділення загального і частини від цілого). Отже, в технології веб-квесту закладений діяльнісний підхід до вирішення освітніх проблем.

Веб-квест – це універсальна величина. Він може охоплювати як окрему проблему, цілий навчальний предмет, так і застосовуватися на міжпредметному рівні. Берні Додж – винахідник веб-квесту – виділив такі принципи його класифікації:

1. За часом виконання: короткострокові і довгострокові.
2. За предметним наповненням: монопроекти та міжпредметні веб-квести.
3. За типом завдання:
 - переказ (retelling tasks) – добір матеріалу з метою подальшого переказування;
 - компіляційні (compilation) – вважаються найпростішими, оскільки для досягнення у ньому успіху достатньо, щоб учні передивилися і ознайомилися з матеріалом в мережі Інтернет, вибрали необхідну для компіляції (за тлумачним словником – писання твору на підставі чужих матеріалів без самостійного дослідження і опрацювання джерел), наприклад, написання реферату тощо;
 - загадки (mystery tasks) – учням пропонується якась загадкова, містична ситуація, яку вони повинні розв'язати, для цього вони ведуть

- розслідування, критично оцінюють та аналізують інформацію, як підсумок, готується виступ із захистом своєї теорії;
- творчі (creative product tasks) – у назві різновиду уже закладене розуміння того, що діти мають запропонувати якийсь матеріальний результат своїх дій у попередньо обговореному форматі – діаграма, таблиця, схема, малюнок;
 - журналістські (journalistic tasks) – пропонують діяльність, яка дає можливість дітям відчувати себе справжніми журналістами, отримавши завдання забрати інформацію про об'єкт дослідження, результат роботи представляється у вигляді статті, репортажу тощо;
 - конструкторські (design tasks) – передбачає створення заздалегідь визначеного і затвердженого предмету, наприклад, макету, збірника тощо;
 - рішення спірних питань (consensus building tasks) – нелегкий, дискусійний, оскільки в основі лежить дослідження досить суперечливих тем, наприклад еутаназія, легалізація раніше заборонених засобів, скасування смертної кари тощо, лише зважування всіх аргументів може призвести до віднайдення рішення;
 - ті, що переконують (persuasion tasks) - орієнтовані на те, що учні одержують інформацію, досліджують це питання і перед аудиторією виступають з переконливою доповіддю;
 - самопізнання (self-knowledge tasks) – вважається найскладнішим варіантом квесту, оскільки спрямований на самокопання, дослідження себе через логіку, залучення внутрішніх ресурсів людини;
 - аналітичні (analytical tasks) – аналіз і осмислення чогось (може бути представлене як уявне або предметне, фізичне або метафізичне) для встановлення причиново-наслідкових зв'язків;

- оцінні (judgment tasks) – збирання інформації щодо певної події з подальшим створенням проєкту (презентації) тощо;
- наукові (scientific tasks) – ґрунтуються на опрацюванні реальних і уявних питань, доводить, що наука працює, оскільки тут учень має можливість висувати гіпотези, перевіряти їх і співставляти свої висновки із заявленими заздалегідь результатами [5].

Завдання на перказ вважаються дуже простими і являють собою приклад застосування інтернету як джерела інформації. Побутує думка, що веб-квести, які ґрунтуються тільки на переказі, не можна вважати веб-квестом. Проте у більшості випадків переказ допускається як завдання веб-квесту за умови, якщо формат і форма доповідей суттєво відрізняється від оригінальних матеріалів, учні вільні обирати, про що розповідати і як оформити знайдену інформацію, вони користуються навиками накопичення, відбору і обробки інформації. Творчі квести вимагають від учнів створення якогось продукту у чітко заданому форматі, наприклад, картина, п'єса, постер, гра, пісня, веб-сайт, мультимедійна презентація тощо. Творчі проєкти мають багато спільного з конструкторськими, однак відрізняються довільним і непередбачуваним результатом. Під час оцінювання таких проєктів слід більше уваги приділяти творчості і самовираженню учнів.

Звичайно, кожний вид веб-квесту по-своєму цікавий і необхідний, але дуже складно, особливо зі школярами середньої освітньої ланки застосовувати якийсь один в чистому вигляді. Як правило, ці види комбінуються в певній послідовності, бо під час вивчення, наприклад літературних тем, учень має відчувати себе і науковцем, і творцем, і пошуковцем.

Таким чином, веб-квест формує в учнів навички дослідницької роботи, роботи з комп'ютером та інформаційними ресурсами і приграмовими сервісами. Учні, працюючи в групах, набувають навичок спільної діяльності: вести діалог, відстоювати власну думку, робити виважений вибір, нести відповідальність за

вчинки, проводити об'єктивний самоаналіз, аргументовано оцінювати роботу іншого.

Формування усіх цих якостей дозволяє впевнено стверджувати, що квест-технологія, зокрема веб-квест, формують всі необхідні навички, допомагають соціалізуватися, робити власний вибір і відповідати за нього.

Висновки до розділу I

Квест як ігрова освітня технологія зарекомендував себе з позитивного боку, виховуючи у дітей ті риси характеру, які необхідні дитині в подальшому житті; уміння користуватися технічними засобами для пошуку необхідної інформації, розвиваючи критичне мислення у ситуаціях, коли треба прийняти швидко і правильне рішення.

Педагоги всього світу (зокрема, Китаю, США, Нідерландів, Бразилії тощо) на разі активно використовують цю технологію як один із засобів успішного засвоєння програмового матеріалу і побіжно формування навичок пошукової діяльності, роботи з мережевими сервісами. На жаль, український освітнє середовище дещо відстає від своїх зарубіжних колег і у нас ця технологія перебуває поки ще на етапі становлення та теоретичного осмислення, проте прогресивні вчителі-предметники поступово залучають квест у свою професійну діяльність, експериментуючи з його різновидами, визначаючи переваги і недоліки у вивченні за допомогою цієї технології тієї чи іншої теми.

Проте незаперечним є факт, що за допомогою квесту на уроці найповніше розкривається інтелектуальний і творчий потенціал школярів, формуються і відшліфовуються здібності дітей. Ця передова освітня технологія підвищує інтерес до предмету, активізує пошукові навички у дітей і мотивує до навчання.

РОЗДІЛ II

ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЮ ПРАКТИКУ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ЛІТЕРАТУРИ

Хоч про застосування квест-технологій в освітньому процесі сказано доволі багато, проте не достатньо на сьогодні описано і впроваджено цю технологію у вивчення літератури в школі. Часто це пояснюється браком часу для розробки таких форм роботи, або відсутністю технічних засобів. Але, на нашу думку, головна причина цього – небажання самого вчителя займатися такою копіткою роботою – розробляти схеми квесту, залучаючи знання учнів з інших наукових сфер. Тому нашим завданням у цьому розділі є розробка і доведення доцільності, а головне, необхідності застосування квесту як ігрової освітньої технології на уроках літератури на різних етапах засвоєння програмового матеріалу.

2.1. Передумови застосування квесту в шкільній практиці

Пошук нових технологій і застосування їх у навчальному процесі обумовлений стрімкими змінами в освіті, зокрема впровадженням програми Нової української школи, що з кожним роком набирає обертів, досвіду, формуються різні підходи до викладання дисциплін.

Освітня реформа, яка наразі активно запрацювала у початковій школі, уже засвідчила певний прогрес, оскільки у дітей відзначається інтерес до навчання саме за рахунок застосування інноваційних технологій різних рівнів.

Причин пошуку нових технологій кілька. Найголовніша полягає у тому, що сучасне покоління школярів сприймає навчальну інформацію інакше, ніж попередні покоління, до яких застосовувалися традиційні методики. Сам сучасний світ орієнтується на домінування технічних засобів. Через це у

шкільних освітніх програмах скорочується частка гуманітарних дисциплін (зменшується кількість годин на вивчення предметів гуманітарного циклу, зокрема кардинальні зміни відбуваються в плануванні саме предмету «Література»).

З 2022 року запрацює новий стандарт освіти і для середньої шкільної ланки, який розширить перелік компетентностей, зокрема: вільне володіння державною мовою, уміння спілкуватися рідною (у разі відмінності від державної) мовою, іноземними мовами, також акцентується на інноваційності як важливій компетентності та інформаційно-комунікативній тощо. Крім того, вводяться так звані «наскрізні вміння», тобто навички, якими повинна володіти сучасна людина. А отже, традиційні форми викладання програмового матеріалу втрачають свою актуальність у тих моментах, де вимагаються розуміння, а не просто відтворення інформації («зазубрювання»). Стандартами передбачається формування у дітей навичок формулювати і висловлювати власну думку, критично мислити, логічно обґрунтовувати свою позицію, керувати емоціями, оцінювати і розв'язувати проблеми різних рівнів. Такі навички формуються під час вивчення гуманітарного циклу дисциплін (за новим стандартом маємо на увазі мовно-літературну (МОВ) і громадянську та історичну (ГІО) галузі) [70].

Актуальним явищем на сьогодні є впровадження нових технологій у викладання різних дисциплін, зокрема інтерактивних, комп'ютерних, ігрових, а також їх комбінацій для досягнення визначеної освітньої мети. Популярності набирає така ігрова технологія як квест. Його використовують у роботі освітніх закладів різних рівнів. Найуспішніше його впроваджували у роботу із дошкільнятами саме через ігрову складову технології, яка передбачає колективну роботу із розв'язання послідовних завдань.

Кожен процес застосування освітньої технології супроводжується певними правилами і складається з кількох етапів, найголовніше це визначення теми, формулювання мети, планування послідовності дій, виконання поставлених

завдань, підбиття підсумків. А наскільки ці етапи будуть оформлені в предметну оболонку і наскільки успішним буде його реалізація, залежить від учителя і того, як він контактує з класом, наскільки учні відкриті для використання різноманітних завдань.

Поняття «квесту» відоме давно. Перші згадки про нього як освітню технологію датовані 1995 роком, коли у США професор Університету Сан-Дієго Берні Додж ввів в освітній процес квест, прагнучи надати навчанню ігровий характер. Принцип цієї технології доволі простий, він міститься у самій назві – квест – у перекладі з англійської мови означає «пошук, пошук пригод». Зокрема освітній квест – «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. Завдання можуть бути різними за своїм змістом і наповненням: творчі, активні, інтелектуальні. Варто відзначити, що квести можуть проходити як в закритому приміщенні, так і на вулиці, на природі, охоплюючи весь навколишній простір. Наприклад, квести в замкнутому приміщенні: в класі, в музеях, всередині будівель; квести на місцевості: в парках, міське орієнтування; квести на місцевості з пошуком схованок і елементами орієнтування (в т.ч. GPS) і краєзнавства; змішані варіанти, в яких поєднується і переміщення учасників, і пошук, і використання інформаційних технологій, і сюжет, і завдання-легенда» [35, с.6].

У педагогічній діяльності на сьогодні популярними є кілька видів квестів, які активно застосовуються у роботі з дітьми дошкільного віку. Розглянемо їх характеристики:

- 1) лінійний – передбачає розв'язання завдань у послідовності одне за одним, а учасники рухаються у заздалегідь запланованому напрямку. Такий квест застосовують як гру в дитячих садочках для розваги дітей, і в середніх навчальних закладах, вирішуючи певне предметне питання. На

нашу думку, поки це є оптимальний базовий варіант для застосування у роботі з дітьми;

- 2) коловий – за принципом виконання відрізняється від лінійного тим, що прокладений маршрут для виконання розташований по колу. Рекомендується для участі в такому квесті гравців розділити на кілька команд, які починають рух з різних позицій і наближаються до фінішу у чітко заданому для їхньої команди напрямку.
- 3) штурмовий – дещо схожий з уже знайомим у педагогіці прийомом, де найактивніше застосовується аналітичне мислення – діти отримують завдання, підказки, але маршрут і спосіб розв’язання вирішують самі. Цей вид квесту є найбільш відповідальним і сприяє самостійному прийняттю рішень учнями.

Кожна вікова група дітей по-різному реагує на запропоноване завдання. Звичайно, у 5-6 класах під час вивчення літературних творів ми не застосовуватимемо штурмовий квест. Найкраще починате з лінійного квесту, оскільки чітко визначена послідовність подій для дітей є зрозумілою.

Лінійні квести, хоч і мають нескладну структуру, однак можуть складатися з різноманітних завдань. Наприклад, творчі завдання (конструювання, малювання, гра на різноманітних музичних інструментах тощо), проєктні (інтелектуальні) реалізуються в створенні ребусів, головоломок, шифруванні інформації.

Для дошкільнят, як правило, пропонують нескладні форми квесту, які враховують вікову специфіку учасників. Ці ігри-квести повинні бути безпечними, завдання відповідати віковій категорії і колу інтересів дітей, бути послідовними і логічно пов’язаними, сценарій квесту повинен містити різні види діяльності, бажано, щоб гра супроводжувалася музикою, обладнанням, костюмами, містити тимчасові інтервали для відпочинку. Педагог виконує роль

модератора, направляє дії дітей, але не втручається. Тож квест реалізується у поєднанні з усіма освітніми напрямками.

У роботі з учнями пропонуються форм більш довершені, складніші, хоча й не занадто, бо повинні враховуватися можливості дітей. Олена Мішагіна пропонує свою інструкцію до проведення квесту в загальноосвітній школі. Квест, який пропонується, передбачає виконання завдань на всій території навчального закладу. Для його надається інструкція для помічника організатора і для учнів: «Інструкція для помічників організатора (далі – ПО)

- ПО слідкують за дотриманням правил
- ПО не мають права дати автоперехід швидше вказаного у завданнях часу.
- ПО не мають права давати підказки і надавати допомогу командам.
- За шум при виконанні завдання ПО штрафуює команду на 5 хвилин (час, який додається команді після успішного виконання фінішного завдання).
- ПО роблять відповідні записи у Картці помічника організатора та Картах команд.
- Після того, як всі команди пройшли відповідний етап ПО віддає Картку ПО Організатору.

Інструкція для учнів

- Дискваліфікація за ЧІТ обох команд (cheat – шахрайство, передавання відповіді іншій команді).
- Команди самостійно слідкують за часом, відведеним для виконання одного завдання.
- Завдання для переходу дається тільки після розв’язання відповідного завдання етапу або як автоперехід після відведеного для виконання завдання часу» [44].

Цікаво, що педагог передбачає не тільки виконання квестових завдань, а й прогнозує штрафні санкції за порушення правил, наприклад, штрафний час, який може додатися команді-супернику або відібратися у порушників.

Після напруженого і динамічного змагання обов'язковим компонентом гри має бути підбиття підсумків або рефлексія. Рефлексія (з лат. – звернення назад) – форма діяльності людини, що передбачає осмислення власних дій, прийняття невдач і радість від перемоги. Тому для дітей цей етап є важливим, адже відчуття доведеної до кінця справи або одержаної перемоги не зрівнянне ні з чим. Психологи визначають рефлексію одним із важливих чинників для розвитку професіоналізму, творчого зростання на підставі самоаналізу та саморегулювання. Крім цього, сформовано перелік особливостей рефлексії в навчально-пізнавальній і творчій діяльності:

- необхідна при здійсненні навчально-пізнавальної й творчої діяльності;
- на її основі здійснюється управління навчально-пізнавальною діяльністю студента і її контроль;
- є одним з основних механізмів розвитку навчально-пізнавальної діяльності учня, а також творчих починань;
- необхідна при описі феноменології й механізмів діяльності учня для наступної трансляції й відтворення його навчально-пізнавальної діяльності.

В основі кожної ігрової технології лежить рефлексія, проте є низка обов'язкових універсальних компонентів, яких повинен дотримуватися організатор зокрема квесту. Тож пропонуються такі етапи навчальної гри:

Підготовчий етап. Розробляється сценарій, план гри, даються консультації, інструкції, пакети матеріалів учням-учасникам, готується матеріальне забезпечення.

Етап проведення гри. Залежно від типу вводяться різні рольові позиції гравців: організатор, координатор, критик, тренер, ініціатор, проблематизатор,

консерватор тощо. Практикується групова робота над завданнями, міжгрупові дискусії.

Етап аналізу, обговорення та оцінки результатів гри. Тут виступають експерти, учні обмінюються думками. Учитель підсумовує досягнуті результати, відмічає помилки.

Гравці мають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, яка обмежується тільки умовами та правилами гри. Учні самі вибирають власну роль, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її вирішення тощо. Учитель, який очолює гру, не має авторитарної ролі, а є інструктором (ознайомлює з правилами, консультує), суддею-рефері (дає поради про розподіл ролей), тренером (підказує учням для прискорення проведення гри), ведучим (організовує обговорення результатів гри) [14, с.24-25].

Розробкою квестів різних рівнів займаються науковці і педагоги-практики України та зарубіжжя, наприклад, С.Агапшук, Я.Биховський, Г.Шаматонova, П.Щербань та ін. Зокрема І.Сокол у роботі «Квест: метод чи технологія?» визначає у квест-технології дидактичні завдання, що відкидає будь-які сумніви щодо доцільності їх застосування в освітній практиці [52]. Також велике значення приділяється і створенню веб-квестів, які останнім часом набирають найбільшої популярності [1].

У традиційному розумінні веб-квест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, що передбачає застосування інтернет-ресурсів. По суті, веб-квести – це мініпроекти, які повністю ґрунтуються на інформації з пошукової системи. Це універсальний прийом, що поєднує пошукову діяльність з розвагами, зануренням у всесвітню павутину. Як уже зазначали вище, роль педагога змінюється, він стає модератором і спостерігачем, а не традиційно джерелом знань. Таким джерелом стає інтернет. Учитель тільки спрямовує, дає поради, натякає, корегує. А учні з пасивних споживачів навчальної інформації перетворюються на активних учасників.

Веб-квест має різноманітні форми реалізації, у ході виконання веб-завдань учень самостійно їх шукає і засвоює. Тож доцільно працювати в групах до 5 осіб і таким чином розраховувати на допомогу, а й навпаки – розвивати конкурентність та лідерські якості дітей, стимулює мотивацію до отримання знань, а також усвідомлення відповідальності за результати. Під інтернет-ресурсом розуміється як сайт, так і розділ сайту. До того ж активний інтерес до веб-квесту, а також створення блогів і популярність блогерів серед молоді спричинили появу технології «блог-квест». У ньому так само як і в веб-квесті відбувається інтерактивне спілкування учасників гри. Для його створення задіяні послуги Веб.2.0 та інтернет-ресурси, які не вимагають від учасників глибоких знань з програмування. Для створення освітнього блогу рекомендують безкоштовну платформу Blogger. На сьогодні можна зустріти велику кількість блогів, створених учителями-предметниками. Вони активно застосовуються ними і в навчальній діяльності. Отож додаткових зусиль робота з ними не викличе. До того ж розроблений спеціальний алгоритм створення блог-квесту. Таким чином, блог-квест – це «мультимедійні Веб-технології, що дозволяють організувати віртуальне навчальне середовище для розв’язування різного роду педагогічних задач. Вони спрямовані на розвиток в учнів навичок аналітичного і творчого мислення; вміння працювати в команді; вміння шукати і відбирати необхідну інформацію і представляти її у зручному для сприйняття форматі» [7].

Л.Желізняк на уроках із проведення веб-квесту пропонує дотримуватися такої структури:

«1. Вступ, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту.

2. Головне завдання, яке зрозуміле, цікаве і потенційно здійсненне. Чітко визначено підсумковий результат самостійної роботи (наприклад, задана серія питань, на які потрібно знайти відповіді, прописана проблема, яку потрібно вирішити, визначена позиція, яка повинна бути захищена, зазначена інша

діяльність, яка спрямована на переробку і представлення результатів, виходячи із зібраних повідомлень).

3. Список інформаційних ресурсів (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео та аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси веб-сайтів по темі), необхідних для виконання завдання.

4. Опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квесту під час самостійного виконання завдання (етапи).

5. Опис критеріїв та параметрів оцінювання веб-квесту. Критерії оцінювання залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються в веб-квесті.

6. Керівництво до дій (як організувати і представити зібрані матеріали), яке може бути представлено у вигляді напрямних питань, які організують навчальну роботу (наприклад, пов'язаних з визначенням часових рамок, загальною концепцією, рекомендаціями до використання електронних джерел, виставленням «заготовок» веб-сторінок тощо).

7. Висновок, де підсумовується досвід, який отриманий учасниками під час самостійної роботи над веб-квестом. Іноді корисно включити на закінчення проблемні запитання, що стимулюють активність учнів продовжити свої досліді в подальшому» [20].

У цій структурі чітко сформульований і описаний кожний етап роботи з веб-квесту. Отож спробуємо цю структуру перенести у практичну площину і застосувати до вивчення літератури у школі. Для веб-квесту, на нашу думку, краще обирати такі теми, до яких можна знайти достатньо інформації в інтернеті. Це можуть бути твори, у яких порушується морально-етичні проблематика, а значить, можна долучити психологію; уроки з вичення творів усної народної творчості, де можна залучити кілька різновидів веб-квесту, наприклад *Compilation tasks* (завдання зі збирання даних), *Persuasion tasks* (завдання на переконливість), *Scientist tasks* (наукові завдання) або універсальний – комбінований квест.

Таким чином, структура такого уроку виглядатиме так:

- Початковий етап (або командний) – учитель пропонує учням ознайомитися з темою і завданнями уроку – веб-квесту (на цьому етапі учитель активізує пам'ять школярів, нагадуючи необхідні для висвітлення теми поняття з теорії літератури – якщо вивчається роман, то що таке роман, які різновиди романів є, які ознаки відрізняють його від інших жанрів). Учасники діляться на команди, кожній команді дається одна роль. Усі члени команди допомагають одне одному, працюючи на спільний результат. Було б дуже добре, якби до кожної мікрогрупи входив учень, який найкраще володіє знаннями з використання комп'ютера, щоб інші могли звернутися до нього по допомогу.
- Рольовий етап передбачає індивідуальну роботу кожного члена команди на загальний результат. Кожен з учасників команди отримує свою частину роботи (роль) і виконує її. Після того, як всі члени команди виконали свою пошукову частину (наприклад, отримали від учителя пазл з реченнями-натяками, і тільки тоді, коли учні знайдуть в інтернеті відповіді на ці незавершені речення, вони зможуть зібрати пазл і оцінити результат). Тож команда обов'язково повинна об'єднати цю розрізнену інформацію, щоб досягнути спільної мети. Наприклад, під час вивчення роману «Хіба режуть воли, як ясла повні?» учитель дає завдання знайти відповіді на поставлені питання: Що таке публіцистика? Які умови життя були у селянства після скасування кріпаччини? Звідки бере початки поняття «пропаща сила»? Хто такий Чіпка? тощо. Крім цього, одна із команд отримує завдання, дослідити альтернативні варіанти змалювання образу пропащої сили у витворах інших видів мистецтва.

- Командний – учні досліджують основні поняття, пов’язані з цією темою. На основі уже відомої їм інформації вони поглиблюють знання, наприклад про те, чому роман називається соціально-психологічним. Чому визначення жанру поєднує в одне 2 поняття і що вони означають для змалювання головного героя. Члени квесту вивчають також матеріали аналогічних проєктів, обговорюють успішність їх реалізації або недоліки і недосконалості, щоб не робити таких же помилок.
- Завдання – цей етап є основним, оскільки включає пошук інформації. А для вивчення причин написання твору «Хіба ревуть...» треба врахувати політичні та соціальні передумови появи твору, проблеми з якими стикалося українське селянство і письменство в ХІХ столітті тощо.
- Завершальний етап це частина роботи, коли команда за участю учителя оцінює результат, відчуваючи свою відповідальність за результат. Але оскільки це веб-квест, захист роботи має підкріплюватися наочним матеріалом-звітом – презентацією, створеною сторінкою в блозі. Між командами може проводитися конкурс виконаних робіт. Запропонувавши командам абсолютно ідентичні завдання, можна переконатися під час їх презентації, наскільки творчо і по-різному діти оформлюють зібраний матеріал. Але у вимогах до квесту можна чітко прописати, як має виглядати кожний етап і як оформлюватиметься звіт. Наприклад, улюбленою роботою у дітей є хмара понять. Тож як звіт, можна запропонувати дітям створити таку хмару із відповідей на поставлені питання. Але, щоб зберегти до кінця елемент гри і змагання, до правильних понять у хмарі додати кілька невірних. Під час захисту запропонувати командам-суперникам знайти неправильні відповіді: із 20 слів – 3 будуть хибними і не стосуватимуться завдань, які розв’язувалися, але можуть стосуватися самого твору, який вивчається (наприклад, назвати кілька імен героїв, про яких питання не ставилися).

Дуже важливо на завершальному етапі, коли публічно захищається результат роботи, організувати плідне обговорення. Публічне обговорення і оцінювання робіт учасників треба проводити, дотримуючись певних правил, зокрема бути коректним у формулюванні зауважень, акцентувати на найцікавіших моментах, формулювати критерії, яких дотримувалися під час оцінювання. Для успішної реалізації рефлексії, учителю бажано одразу сформулювати низку критеріїв, за якими оцінюватиметься результат. Наприклад, на початку квесту кожній команді роздається перелік критеріїв, оформлених у вигляді таблиці, де кожний етап роботи оцінюється певною кількістю балів. Крім балів, там можуть бути прописані і характеристики, яким повинна відповідати робота.

За основу можна взяти критерії оцінювання, розроблені Л.Желізняк [20], але розуміти, що ідеальний веб-квест за короткий час зробити дуже складно і мати великі очікування до дитячих робіт не варто. Тож Людмила Желізняк визначає рівні виконання завдання:

- 1) середній;
- 2) достатній;
- 3) високий.

І до кожного з цих блоків пропонуються такі вимоги, наприклад, розуміння завдання: високий – робота демонструє точне розуміння завдання; достатній – включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел; середній – включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється. Сам процес виконання завдань також має свої характеристики оцінювання: високий – оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; усі матеріали мають безпосереднє відношення до теми;

джерела цитуються правильно; використовується інформація з достовірних джерел; достатній – не уся інформація взята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми; середній – випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію. Як ми раніше зазначали, дуже важливим є етап представлення результатів роботи. Тому науковець пропонує оцінити їх таким чином: середній – матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання; достатній – точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи. Недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації. Робота схожа на інші учнівські роботи; високий – чітке і логічне представлення інформації; уся інформація має безпосереднє відношення до теми, точна, добре структурована і відредагована. Демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції. Звичайно, для якомога успішнішого представлення результатів своєї роботи, треба проявити творчі здібності, а отже, чим яскравішою буде презентація результату своїх досягнень, тим кращим буде кінцевий результат. Тому бачимо, що середній рівень – це повна відсутність творчого підходу, оскільки учасники тільки копіюють інформацію із інтернету і вона не завжди може стосуватися суті питання, що досліджується. На наступному етапі – достатньому – допускаються відхилення: «Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться виведень» [20]. Високий результат характеризується всебічним дослідженням питання, яскраво представленим матеріалом. І важливо, що група для досягнення мети діяла злагоджено.

У науковому середовищі існує думка про те, що освітній квест може мати два вияви, як елемент проєктної технології, коли учні об'єднуються в групи, наприклад, науковці і творці. Кожна група отримує завдання і ресурси для

реалізації задуму. Обидві групи повинні створити проєкт, але він обов'язково має бути груповим. Квест-змагання – традиційного характеру, до якого всі уже звикли. Основний його принцип – учитель формулює цікаві завдання, а діти їх виконують індивідуально або командою. Головне – завдання мають бути оформлені у вигляді цікавого сюжету.

Простіше, звичайно, створити квест-змагання, оскільки він потребуватиме менше ресурсів. Але під час вивчення певних проблемних питань з літератури (наприклад, вивчення літератури рідного краю) краще запропонувати квест-проєкт. Під час пошуку відповідей на питання, учні краще зрозуміють специфіку регіональної літератури, краще відчують передумови появи твору тієї чи іншої тематики. У контексті вивчення літератури рідного краю в нашому регіона цікаво буде дослідити літературну творчість грецьких письменників Приазов'я. Це досить оригінальна і нині мало досліджена сфера літератури. Тож дітям буде цікаво шукати матеріали до висвітлення цієї теми.

Якщо порівнювати два види квестів – квест-проєкт і квест-змагання – варто пам'ятати, що для різних вікових категорій учнів потрібно давати і різні за складністю завдання. Тож під час вивчення літературних тем у 5-6 класах доречними будуть квести-змагання, оскільки дух змагання і лінійність побудови такої гри близькі та зрозумілі дітям у цьому віці. Для старшої школи рекомендуємо застосовувати квести-проєкти, але пам'ятати, що надмірне захоплення однією технологією може привести до негативних наслідків – діти втратять інтерес і вчитель не досягне педагогічної мети. Для старших школярів можна запропонувати пройти або створити квест-проєкт на тему «Театр корифеїв» (10 кл.), «Розстріляне відродження» (11 кл.) або «Сучасна українська література» (11 кл.).

Для успішного планування роботи треба врахувати різноманітні класифікації квестів. Спробуємо зараз визначити, які теми доцільніше вивчати за

допомогою того чи іншого виду квестів. Отже, за типом завдань квести можуть поділятися на:

- 1) інтелектуальні – передбачають елементи мозкового штурму, розмірковування над глибокими морально-етичними проблемами, тож можна його використати під час вивчення твору О.Кобилянської «Меланхолійний вальс» (10 кл.), Панаса Мирного «Хіба ревуть воли, як ясла повні?» (10 кл.), М.Коцюбинського «Інтермеццо» (10 кл.), Галини Пагутяк (8, 11 кл.), В.Аренєва «Душниця» (9 кл. – додаткове читання);
- 2) ігрові – найкраще застосовувати для вивчення фольклорних творів (казок, ліричних і календарно-обрядових пісень);
- 3) пошукові – доречними будуть під час розв'язання питань проблемного характеру. Тож можна запропонувати вивчення творів, пов'язаних із складними історичними або філософськими проблемами, наприклад, І.Багряного «Тигролови» (11 кл.), О.Турянського «Поза межами болю» (11 кл.), Олександра Олеся «По дорозі в казку» (10 кл.) тощо.
- 4) екстремальні – складно вигадати квест такого виду для використання у вивченні літератури, якщо тільки дещо не модернізувати його, запропонувавши у вигляді динамічного пригодницького квесту не розлянути творчість Івана Багряного, або твори «Щоденник» Олександра Довженка, «Модри Камень» Олеся Гончара. Екстремальним тут може бути використання атрибутів війни, які були буденними для молодого О.Гончара, коли його студентом-першокурсником відправили на війну разом з одногрупниками, або для зрілого майстра О.Довженка, який в силу своєї професії слідував і помічав жахливі свідчення війни на рідній землі.

За формою проведення квести реалізуються по-різному і також не всі можуть застосовуватися в повній мірі для вивчення літературних тем. Таким чином:

- 1) веб-квест як категорія універсальна може бути застосований до багатьох тем, єдиною складністю може стати уміння володіти комп'ютером, мати навички пошуку інформації в інтернеті, розуміти принципи роботи тих чи інших сервісів. Звичайно, веб-квест є цікавим для тих, хто захоплюється комп'ютерними іграми, володіє навичками комп'ютерного дизайну тощо. Рекомендуємо використовувати їх починаючи із середньої шкільної ланки (з 8 класу) і в старшій школі. Як правило, у цьому віці діти усвідомлено підходять до роботи з комп'ютером, володіють певною групою навичок, щоб створити комп'ютерний квест. Найцікавішим, на нашу думку, буде квест, створений на тему «Творчість сучасних авторів», наприклад, за творчістю Сергія Жадана.
- 2) медіаквест реалізувати без спеціальної підготовки і знань з технічного забезпечення відеозйомки, монтажу і фотографування складно. Однак певні теми за допомогою засобів, які застосовують інформаційні агенції, журналісти у своїй діяльності можна застосувати, зокрема звернути увагу на таку форму роботи як репортаж під час вивчення творчості Олександра Довженка, Ю.Яновського, безпосередньо дотичних до кіномистецтва, а також творчості Остапа Вишні, автора фейлетонів – одного із публіцистичних різновидів.
- 3) квест на природі зазвичай застосовується у дошкільних закладах для розваги дітей під час відпочинку. На нашу думку, це цікавий спосіб навчання у відпочинку, особливо у 2020 році, коли світ живе під знаком пандемії ковіду-19, і до освітнього процесу висунута низка умов, зокрема максимально дотримуватися соціальної дистанції. То за

сприятливих погодних умов квест з будь-якої літературної теми можна влаштувати на природі, наприклад, відтворити життя українського філософа-мандрівника Г.Сковороди (9 кл.), склавши карту його маршруту мандрів, заздалегідь розставити об'єкти, які б імітували якісь пункти зупинок автора всією територією пришкольної ділянки, і пропонуючи певні підказки-орієнтири, влаштувати учням мандрівку-екскурсію визначними місцями перебування Григорія Сковороди. Адже відомо, що найбільше поет-філософ мандрував Україною, але в молоді роки відвідав і європейські країни, тому можна дати завдання, пов'язані з перебуванням його за кордоном і на кожній локації проводити невеличкий екскурс самому вчителю, або запропонувати дітям шукати за допомогою пошукової системи гугл інформацію, яка в відбивала відомості про місцевість, де перебував автор. Таким же чином можна провести квест-екскурсію локаціями на природі для учнів 11 класу під час вивчення твору І.Багряного «Тигролови» - імітуючи його втечу з потягу і подорож тайгою. Засобами мандрівки локаціями також можна повторити з дітьми сюжет твору А.Екзюпері «Маленький принц» або Гомерової «Одіссеї». Тож у нашому випадку квест на природі, це умовність, якою можна замінити будь-який варіант квесту визначними місцями.

- 4) комбіновані квести можна застосовувати у переважній більшості випадків. Вони передбачають застосування усіх можливих способів реалізації задуму. У цьому випадку можна використовувати і хмари понять, і квест-проєкт, і квест-екскурсію, і QR-квест і багато інших видів. Тому ця універсальна величина найчастіше стає основою для застосування під час вивчення будь-якого предмету і будь-якої теми.

Дотримуючись чітко визначених вимог до створення квесту, пропонуємо елемент власного квесту. У 5 класі з української літератури вивчається блок «З

народної мудрості» (автор підручника О.Авраменко). Передбачається, що з теорії діти мають засвоїти відомості про такі поняття, як загадка (за тематикою – про природу, про людей, про рослини, про тварин), прислів'я та приказки (зрозуміти відмінності між цими двома поняттями) та метафора (художній засіб, що часто застосовується в художніх текстах). По суті, це не легка тема для засвоєння. Діти не завжди відрізняють ці жанри один від одного. Тому перевірку знань з цієї теми ми рекомендуємо проводити не набридлими всім тестами, а ті ж самі тести оформити у вигляді квесту. Оскільки технічні можливості у школах різні, хоча зараз це звучить дуже дивно, адже у час глобалізації, активного технічного розвитку, наявність комп'ютерів і ноутбуків не повинно бути чудом, а має стати буденним явищем. Попри це, зрозуміло, що це ідеальна ситуація, коли перед кожною дитиною стоїть комп'ютер і на уроці дитина може пройти веб-квест за виділений для цього час. Орієнтуючись на різні можливості школи, пропонуємо використовувати альтернативні варіанти. Наприклад, під час вивчення загадок про природу, можна провести квест навіть у найближчому до школи парку; вивчаючи загадки про тварин, можна скористатися послугами зоопарку, але це все можна об'єднати за допомогою віртуальної подорожі, проведеної на комп'ютері. Для цього учитель малює мапу подорожі і пропонує дітям завдання, відповідь на які буде підказкою, куди рухатися далі в пошуках наступного завдання.

У 8 класі комбінований квест можна застосувати, наприклад, вивчаючи твір Ю.Винниченка «Місце для дракона». Рекомендуємо тут застосувати веб-квест з елементами проєктування, аналітичного квесту, Self-knowledge tasks – квесту, орієнтованого на самопізнання тощо. Тема, порушена у творі надзвичайно глибока і важлива для дітей саме цього віку, адже в цей час активно відбувається самоствердження, діти проявляють свій юнацький максималізм, але міркують іще категоріями, насаджуваними їм, а не самопроаналізованими. Тому варто запропонувати завдання, спрямовані на руйнування стереотипів і спроектувати

цю інформацію на реальне життя, дати можливість подискутувати, знайти аргументи, які стануть переконливими у питанні, як треба ставитися до людей, зустрічаючи за зовнішністю і за нав'язаним стереотипом, чи зрозуміти сутність людини за її вчинками. Логічним завершенням цього квесту, який ми називаємо «Пошук істини», буде створення проєкту і рефлексії щодо цього проєкту.

Тож кожна тема за розумного і креативного до неї підходу може бути реалізована у вигляді квесту, будь-якого доступного до застосування варіанту.

Кожний квест різний за змістовим насиченням, кількістю поставлених завдань, тому вони поділяються на короткострокові і довгострокові. Короткострокові, на нашу думку, можна успішно застосовувати протягом 1 уроку для перевірки знань, звичайно, за умови, що його готує учитель, а учні тільки є учасниками цієї дії, наприклад, лінійно виконуючи одне завдання за іншим. Довгострокові вимагають значно більшого часу їх підготовки, тож можна їх застосовувати як творче завдання, на підготовку якого пропонується, наприклад, тиждень. Або успішно його реалізувати на факультативах або в гуртках із вивчення літератури.

Чисельність учасників може бути різна. Усе залежить від мети, яку переслідує квест: для перевірки знань і оцінювання результату, на нашу думку, краще проводити індивідуальні квести, для виявлення творчих здібностей і для заохочення до вивчення літературного матеріалу можна використовувати групові (командні).

Багато було вже сказано про мету і домінуючу діяльність під час квесту, але варто зауважити, що дослідницький, інформаційний, творчий і рольовий квест активно застосовуються у вивченні програмового матеріалу з української і зарубіжної літератури і кожний окремо, і як елемент комбінованого квесту. До створення блог-квесту, який може містити інформацію з цілого тематичного модуля, можна долучати дітей. Спільна творча робота згуртовує дітей, налаштовує їх на одну хвилю інтересів, дає можливість учителю виявити

здібності кожного учня і застосувати їх у подальшій співпраці з вивчення літератури.

Тож будь-яка інформація літературного характеру за такого підходу до вивчення стає цікавою дітям, адже вони стають не пасивними споживачами інформації, а активними учасниками цього процесу. Квест згуртовує його учасників і надихає на подальшу діяльність.

Таким чином, можливостей застосування квест-технології безліч. Його використання, зокрема під час вивчення літературних творів, формує необхідні навички – пошукові, логічні, розвиває аналітичне мислення, креативність і в невимушеній формі сприяє опануванню програмовим матеріалом і читанню художнього тексту, що на сьогодні є великою проблемою для дітей покоління Z.

2.2. Аналіз можливостей використання квесту під час вивчення творів історичної тематики

Важко знайти в програмі з української літератури твір, який тією чи іншою мірою не торкався сторінок нашої історії. Наша література тісно пов'язана з історією України, навіть опосередковано, коли автор прямо не говорить, що події відбуваються у нас, все рівно проводиться паралель з українською дійсністю – «Давня казка» Лесі Українки, «Кавказ» Тараса Шевченка, «Мойсей» Івана Франка тощо.

Донесення інформації про складні перипетії української історії важливе і засобами літератури. У програмі з української літератури в кожному класі є твори історичної тематики. У програмі для кожного класу пропонуються твори детального опрацювання на уроці і для додаткового читання, в кожній групі творів є тексти історичної тематики різного періоду. Найбільше творів про козаків, їх подвиги на морі і на суші, про будівництво козацької держави.

Улюбленим персонажем для дітей є козак як символ української свободи, сили і захисту. Тож для 5 класу укладачі шкільної програми пропонують такий

перелік: літописні оповіді (на основі «Повісті минулих літ» у переказі В. Близнеця): «Три брати – Кий, Щек, Хорив і сестра їхня Либідь», «Святослав укладає мир з греками...», «Володимир вибирає віру», «Розгром Ярославом печенігів. Початок великого будівництва в Києві. Похвала книгам»; Олександр Олесь «Україна в старовину», «Похід на Царгород», «Ярослав Мудрий» (із кн. «Княжа Україна»). Проте переважають твори пригодницького змісту і казкового сюжету.

Для 6 класу передбачається вивчення таких творів: Володимир Рутківський «Джури козака Швайки» («На козацьких островах»); для додаткового читання: Марія Морозенко «Іван Сірко – великий характерник», «Іван Сірко – славетний кошовий».

У 7 класі продовжується вивчення творів про українське козацтво і боротьбу гірської України з турецько-татарською навалою: Іван Франко «Захар Беркут», Андрій Чайковський. «За сестрою»; додаткове читання: Адріан Кащенко «Над Кодацьким порогом», Володимир Малик «Таємний посол», Андрій Чайковський «Сагайдачний».

У 8 класі вивчення історичних творів починається хронологічно від усної народної творчості, але, як не дивно, ці тексти винесені на додаткове ознайомлення: Олександр Довженко «Ніч перед боєм»; додаткове читання: народні думи: «Дума про козака Голоту», «Самарські брати», «Хмельницький та Барабаш», «Втеча трьох братів з города Азова», «Самійло Кішка», «Буря на Чорному морі», Володимир Малик «Черлені щити».

9 клас представлений творами про часи зміни влади в Гетьманській державі, початок її руйнування, а також для самостійного читання пропонуються твори про часи великої Русі: Микола Гоголь «Тарас Бульба», Пантелеймон Куліш «Чорна рада»; додаткове читання: Євген Гребінка «Чайковський» (роман), Микола Костомаров «Сава Чалий», Володимир Рутківський «Сині води», Семен Скляренко «Святослав», «Володимир», Юрій Федькович Ю. «Довбуш» (трагедія)

(За програмою з української літератури для загальноосвітніх навчальних закладів (5-9 класи) / автор Р.В.Мовчан).

Старша школа представлена на підставі програми рівню стандарту. Тож розрахована на непрофільні класи, а значить, на вивчення літератури відводиться небагато часу. У межах програми для 10 класу представлені твори історичної тематики пропонуються тільки для додаткового читання: Іван Карпенко-Карий. «Сава Чалий», Михайло Старицький «Молодість Мазепи», «Кармелюк», «Богдан Хмельницький», «Облога Буші».

11 клас не обмежується творами про козацькі часи, тут порушуються важливі питання історичної пам'яті, піднімаються питання про призабуту або зумисно приховувану історію українського народу періоду окупації України радянською імперією зла: Осип Турянський «Поза межами болю», Євген Маланюк «Уривок з поеми», «Напис на книзі віршів...», Олександр Довженко «Щоденник» (періоду війни), Олесь Гончар «Модри Камень», Ліна Костенко «Маруся Чурай»; додаткове читання: Іван Багряний «Огненне коло», «Сад Гетсиманський», «Людина біжить над прірвою», Тодось Осьмачка «Ротонда душогубців», «План до двору», Улас Самчук «Волинь», «Марія», Василь Барка «Жовтий князь», Юрій Мушкетик «Яса», Василь Шкляр. «Залишенець», «Маруся» (За програмою з української літератури для загальноосвітніх навчальних закладів (рівень стандарту) (10-11 класи) / автор Р.В.Мовчан).

У плані тематичної розмаїтості твори 11 класу дають більше можливостей для створення квестів. У чинній програмі пропонується багато творів сучасних авторів, що можна відзначити як перемогу над радянської традицією і архаїчним мисленням. Сучасні діти не цікавляться класичною літературою, тому їх треба заохочувати до читання, та й сучасна література не привертає у них особливої уваги через стереотипне ставлення до української літератури загалом як до чогось нецікавого, сльозливого і неактуального. І тільки застосування квесту, на нашу думку, може зрушити вирішення цієї проблеми з мертвої точки.

Тож як довгострокове дослідження історичної тематики пропонуємо розкриття болючої для української національної пам'яті теми голодомору. Для цього треба сумлінно підготуватися. Під час планування і підготовки квесту важливим є сюжет, який покладений в основу квесту.

Приклад квесту:

Тема: «Пам'ять про голодомор»

Сюжет. Хлопчик і дівчинка, повертаючись додому зі школи, весело розмовляли про те, що б вони хотіли отримати у подарунок на Новий рік. І хоча вони були уже не маленькі, але робили вигляд, що вірять у Старого, який вночі кладе під ялинку подарунки для слухняних дітей. Кожен з них давно вже натяками повідомив батькам про що мріє: Микита про новий планшет, Марина – про шкіряну сумку, яку бачила в інстаграмі, і вона уже кілька тижнів не давала дівчині спокою... Вони весело обговорювали свої новорічні сподівання, не помічаючи нічого навколо себе. І коли Микита нашттовхнувся на когось і побачив, що на землю впала хлібина, не дуже засмутився. Він навіть не встиг пригальмувати і, наступивши на цю паляницю, переступив і пішов далі. Коли він повернувся додому, побачив на кухні залишений мамою обід, смачно поїв, надів навушники, включив гучну музику, ліг на диван і заплющив очі. Він навіть не помітив, як заснув...

Прокинувся від холоду, який пробирав до кісток. Він почав оглядатися в усі боки і не побачив своїх улюблених знайомих речей. Всюди була якась холодна пустка: старі обідрані, потемнілі стіни, невеличкі вікна, мазана піч і...сніг, що засипався у прочинені двері. Підійшовши до вікна, він побачив хати, по вікна завалені снігом. Це був незвичний для нього пейзаж, адже в місті, де він жив, практично не бувало такого пухкого снігу. Одразу після того, як він випадав, то численні ноги перехожих і колеса машин перетворювали його на багнюку... А тут не було практично слідів, навіть звіриних.

Коли Микита вийшов у двір, досі не розуміючи, чи спить він, побачив кучугури снігу, порожні двори і відчув тишу, яка тисла на вуха. Через цю жахливу тишу пробивався один неприємний звук, якесь набридливе скрипіння. Повернувши голову вбік, він побачив виснаженого коня, який повільно наближався, тягнучи за собою воза. На тому возі лежали трупи... Їх було дуже багато, їхні тіла були наче висушені, а обличчя спотворені стражданням. Микита уважно поглянув навколо... і зрозумів, що ця місцевість йому знайома, тільки виглядає не так, як він пам'ятав. Раптом згадав, що цей краєвид, тільки з квітками і травами, він маленьким бачив його майже кожного літа. Це було знайоме село! Село, де живе його прабабуся. Яку він відвідував тоді, коли батьки прагнули вивезти синочка із задушливого міста, щоб він надихався свіжим повітрям і відгодувався на «домашніх харчах»... Але виглядало воно якое інше... не так весело і щасливо, як тоді, коли він сюди приїздив. Микита пішов вулицею і побачив вогник у вікні однієї з хат. Там біля столу сиділа худенька маленька дівчинка із запалими очима і сумним поглядом. На питання Микити вона відповіла, що зараз переддень Різдва і скоро буде новий 1933 рік...

Організаційні моменти

1. Вид квесту: комбінований.
2. Термін виконання: 1 заняття.
3. Вид роботи: індивідуальна робота.
4. Кількість завдань: 3 завдання (1 додаткове творче завдання).
5. Форма надання матеріалів: у вигляді презентації PowerPoint, посилань на Інтернет-ресурс, QR-код, текст твору; відповіді фіксуються письмово. У підсумку здійснюється перегляд презентації з правильними відповідями і дається додаткове дискусійне питання.
6. У вигляді презентації.

Завдання

Завдання 1. Для того, щоб врятувати дівчинку від голодної смерті, Микита має знайти відповіді на питання: чому почався такий голод? Хто несе за це відповідальність? Чому він відбувається в українському селі? Що таке «чорна дошка»?

Для цього гравцю пропонується за допомогою інтернету знайти посилання на документальні джерела про голодомор в Україні.

Завдання 2. Щоб вивести дівчинку із села, він повинен знайти Марію за характеристиками, які даються йому в наступному завданні. У цієї жінки є син-більшовик, який може замовити слово за нещасну дитину.

Для того, щоб зрозуміти, про кого йдеться, гравець повинен із списку характеристик вибрати ті, які приведуть його до потрібного твору.

Завдання 3. Дізнавшись, що допомоги чекати нема звідки, оскільки Максима убив за зраду батько. Микита повинен спланувати втечу з села для дівчинки. Йому сказали, що тільки врятувавши її від голодної смерті і попросивши пробачення у того, що він зневажив, він зможе повернутися додому...

За запропонованим QR-кодом гравець переходить на посилання, де пропонується 10 загадок і тільки одна має відповідь на його питання.

Завдання 4. Отримавши відповідь на питання, хлопець повертається до хати, де востаннє бачив дівчинку, але на підлозі бачить 5 розчавлених колосків...

Він має розгадати, що це означає. Для цього йому показують 10 портретів людей. Він має знайти 1, якого звинувачують у цій трагедії українського народу.

Після того, як він дізнається правду... Розплющує очі і розуміє, що лежить на своєму дивані, вкритий теплою ковдрою. На стіну світить промінь зимового сонця. Він слідкує за ним і бачить, що промінь падає на стару фотографію, яку дуже берегла його бабуся. Підійшовши ближче, він бачить на фото ту дівчинку, тільки тут вона трошки інша – весела, з гарно заплетеною косою, чистій

вишиванці. Коли додому повернулася з роботи мама, він спитав, хто то така, хоча до цього його ніколи не цікавило це. Мама сказала, що це його прабабуся, яка в 30-х роках минулого століття втратила через голод всю свою сім'ю, а сама чудом вижила...

Додаткове (дискусійне питання), яке пропонується для обговорення – **повага до історичної пам'яті свого народу, розуміння його тернистого шляху до своєї свободи.**

Критерії оцінювання пропонуються відповідно до шкільної шкали оцінювання – 12 балів: кожний крок оцінюється максимально в 3 бали, але залежно від якості виконання завдань і кількості отриманих підказок, може зменшуватися.

Таким чином, ми розуміємо, що глибокий аналіз і ретельно підготовлений квест є запорукою успішного його проведення. Для нашого квесту ми не пропонували складних локацій. Це тільки схематичний приклад того, як має виглядати квест, щоб дитина з головою занурилася в атмосферу заданої теми. Тож запропонований варіант виконується за комп'ютером з доступом до інтернету, до книжок на полиці (їх спеціально кілька, щоб ускладнити завдання) і засобами для створення проєкту-висновку.

Зрозуміло, що цю ж саму тему можна опрацювати й іншим способом, створивши команди, кожній із них досліджувати якийсь один напрямок – історію, художній текст, інтернет-матеріали зорового типу тощо. Але принципи організації квесту залишаються незмінними і ми їх суворо дотримувалися під час складання: доступність, системність, емоціне забарвлення завдань, чітко визначений час виконання, використання різних видів діяльності, наявність кінцевого результату. Усе це прописується в організаційних моментах до квесту, своєрідному паспорті.

Крім цього, ми врахували умови, які є необхідними для організації ефективної роботи під час виконання завдань:

- усі завдання не повинні нести небезпеки для дітей-учасників;
- запропоновані завдання повинні відповідати віку учасників та враховувати індивідуальні особливості розвитку;
- забороняється принижувати честь і гідність дитини;
- у завданнях треба передбачити різні види діяльності, щоб не втомлювати дітей одноманітними завданнями;
- завдання мають бути логічними і послідовними;
- бажана наявність допоміжних засобів для створення атмосфери гри (наприклад, декорації, костюми, атрибути);
- учитель тільки спостерігає за грою, озвучуючи наступний етап виконання квесту.

Завдання, якими можна розбавляти пошуки інформації в інтернеті:

- різноманітні ігри;
- загадки;
- складання пазлів;
- ребуси;
- лабіринти;
- творчі завдання тощо.

Визначена мета і завдання мають бути наскрізним стрижнем усієї роботи з виконання квесту. Найголовнішим залишається зацікавити учасників. У цьому може допомогти вдало продуманий сценарій цієї гри. Бажано, щоб це був сюжетний твір, з усіма необхідними для цього компонентами: зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка тощо.

Для учнів 5-6 класів необхідно пропонувати більш захопливі історії з елементом казковості, фанатастики, але дотримуватися принципів квесту. Захопливими для дітей є квести з прокладеним маршрутом. Таку форму роботи можна застосувати, спланувавши проведення квесту на території музею.

Оскільки вивчаються твори історичної тематики, то й музей треба обирати історичний. Це може бути або справжній квест-екскурсія, або віртуальний, якщо такого музею в місті вашого проживання немає. Кожна така форма проведення по-своєму цікава. Адже діти занурюються в атмосферу історії. І козак стає для них не порожнім звуком. Для вивчення твору «За Кодацьким порогом» цікавим буде використання віртуального музею Запорозької Січі на о.Хортиця. Для висвітлення збройних походів козаків і захисту українських земель можна використати експонати історичного музею м. Дніпро і т.д.

Таким чином, ми бачимо, що можливостей реалізації цієї ідеї безліч. Сучасний світ пропонує нам не тільки традиційні форми знайомства із спадщиною наших пращурів за допомогою відвідування музеїв. Зараз це можна зробити не виходячи з дому, потрапивши у віртуальний світ музеїв будь-якої країни.

Тож які варіанти квестових маршрутів можна спланувати:

- 1) Маршрутний лист – може представляти собою перелік послідовно розташованих станцій, може містити зашифроване слово у вигляді ребусу, яке підкаже, куди потрібно рухатися.
- 2) «Чарівний клубок» - в прямому розумінні це клубок, на якому в процесі розмотування можна побачити записки, які і будуть прокладати маршрут до мети.
- 3) «Чарівний екран» – для цього застосовуються різні доступні гаджети, де на екрані поступово з'являтиметься інформація у вигляді малюнків або фотографій, наприклад, місця, де знаходиться завдання.
- 4) Мапа – традиційна форма інформування – де просто позначені орієнтири і потрібно слідувати цим маршрутом.

На місці зупинки за будь-яким із запропонованих варіантів пересування маршрутом, учасників можуть чекати помічники організатора квесту, які і видають наступні завдання або підказки.

Отже, будь-який освітній квест, повинен містити мету, яка повинна відповідати віку дітей. Це гра, де, пройшовши всі її етапи, ви досягнете певної мети. Кожна роль, яку виконують в команді діти, дуже відповідальна. Бажано, щоб у команді був командир, який би керував діями інших і об'єднував або передава групі отриману інформацію, але обов'язки і досягнення кожної дитини тут є важливими і необхідними для досягнення перемоги. Кожна команда (якщо їх кілька) вивчає свої права, ситуацію, в якій мають працювати, мету, якої повинні досягти. Стимулюватиме до активних дій відчуття здорового змагання між командами, але це не повинне привести до агресії і конфлікту. У будь-якому випадку треба наставляти дітей на те, що це лише гра, освітня гра, під час якої вини здобувають нову або додаткову інформацію і конкуренція тут вітається, а взаємні образи і нечесні підступні вчинки категорично забороняються.

Звичайно, підготовка квесту – це клопітка і певною мірою виснажлива робота, якщо робити масштабний командний міждисциплінарний квест, але якщо запропонувати учням квест індивідуальний або командний лінійний – це не займе багато часу. Діти сміливо підтримають ініціативу і включаться в роботу. Тож можна запропонувати дітям створювати головоломки, ребуси, шифровки. Усі учасники повинні чітко розуміти важливість дотримання правил гри. Хтось із учителів у плані квесту заздалегідь передбачає «штрафні санкції» за порушення правил гри, проте, на нашу думку, це може бути не доречним, оскільки така форма роботи повинна ґрунтуватися на довірі, співпраці однодумців. І якщо сюжет гри заінтригує, зацікавить учнів, то завдання виконуватимуться із задоволенням.

Цікавим квестом з літератури, коли вивчається твір про козацтво, був би той, що проводиться безпосередньо на природі. Таких можливостей може і не бути, але ідеальний квест з цієї теми ми бачимо проведемо на остріві Хортиця, в атмосфері максимально наближеній до козацького побуту, біля порогів, про які так багато пишуть автори, що було місцем випробування молодих козаків на

міцність і витривалість. На березу Дніпра можна влаштувати локацію із знайомством дітей з козацьким мореплаванням (особливостями будівництва чайок), процесом полювання і рибальства, особливостями заготівлі на зиму харчів. Також діти можуть на іншій локації на Хортиці познайомитися з мистецтвом верхової їзди. Тож ідеальний квест про козацтво має бути влаштований саме в атмосфері козацтва, обмежитися тільки переглядом картинок та відео в інтернеті недостатньо. Адже атмосфера, в яку занурюється дитина, налаштовує її на кардинально інше сприйняття програмового матеріалу, ніж традиційне сидіння за партою і пасивне споживання інформації в готовому вигляді без пережитих позитивних емоцій і відчуття одностудства у вирішенні питань ігрової технології.

Тож місце проведення квесту надзвичайно важливе. Якщо проводиться на свіжому повітрі, то можна додати елемент спортивного змагання або орієнтування на місцевості. Якщо це квест про літературу рідного краю, можна відвідати місцевість, пов'язану з життям чи діяльністю того чи іншого автора. Звичайно, для Маріуполя це створює деякі проблеми, оскільки на сьогодні у нас відсутні музеї, присвячені діяльності якогось місцевого автора. Більше пощастило мешканцям центральної частини України, оскільки на території Київської, Полтавської, Черкаської областей тощо таких локацій значно більше.

Цікавим було б запропонувати дітям квест Полтавською областю, як місцевістю багатою на історичні події, зокрема пов'язаною з діяльністю кривавого Яреми Вишневецького, який народився в м.Лубни Полтавської області. Про нього ходить багато легенд, деякі пов'язують надзвичайну жорстокість Вишневецького з тим, що він зрадив православну віру і за це Бог відвернувся від нього, а він став лютим і безжальним до колишніх своїх одновірців. Тому в історії він запам'ятався як надзвичайно жорстока людина. Його діяльність описана Іваном Нечуєм-Левицьким в історичному романі «Князь Єремія Вишневецький». Але цим твором згадки постаті Яреми в літературі не

обмежуються (у творчості Шевченка цей діяч також згадується в негативному ключі). То можна з дітьми провести пошукову роботу як елемент квесту з виявлення і опрацювання загадок про нього в інших літературно-художніх джерелах.

Екскурсію-квест музеєм можна запропонувати залежно від того, які можливості доступу до відповідних музейних експонатів наявні. Проте ми б рекомендували використовувати віртуальний музей, наприклад, на сайті за посиланням

<http://art-school.ks.ua/%D1%96%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F/%D0%BC%D1%83%D0%B7%D0%B5%D1%97-%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D0%B8/>

пропонується перелік із посиланнями на музеї України. Перейшовши за цими посиланнями, можна відвідати віртуальну екскурсію із розповіддю гіда або учитель сам може прокоментувати побачене. Якщо можливість потрапити в сам музей під відкритим небом є, то можна провести квест, розмістивши підказки і завдання на всій території (наприклад, квест у «Мамаєвій Слободі», м.Київ).

Оригінальні, нетрадиційні завдання, з яких складається сценарій квесту, є запорукою успіху у вивченні творів художньої літератури. Бажано створювати різнопланові завдання, які б не втомлювали учнів, а постійно тримали інтригу. Квест відкриває великі можливості для учителя і учнів урізноманітнити свою рутинну роботи, перетворивши її на захопливу подорож.

Таким чином, перевагою цієї технології над іншими є її простота у застосування, хоча планування займає певний час, але створивши блог-квест, ним можна користуватися тривалий час, доповнюючи і змінюючи інформацію.

Тож, узагальнюючи специфіку квесту і його організації, ми бачимо, що роль педагога зводиться до наставництва, модераторства під час проходження квесту. Педагог організує гру: визначає мету, формує сюжетну лінію, слідкує і оцінює процес виконання квесту. Крім цього, педагог повинен дотримуватися

чітко визначених критеріїв якості для організації квесту, зокрема забезпечення безпеки учнів під час проходження квесту, оригінальність, логічність і послідовність пропонованих завдань, відповідність завдань запропонованому учнями сюжету, створення затишної атмосфери або комфортного ігрового простору.

Тема квесту повинна мати таке формулювання, щоб одразу зацікавити учнів. Кожна історична тема, представлена у шкільній програмі з літератури по своєму близька і болюча дітям, які народилися уже в часи здобуття незалежності України. Тому будь-яка історична подія, де Україна потерпає від ворожої навали і великою кров'ю здобуває перемогу, є важливою для формування патріотичних якостей у дітей. Це твори Володимира Рутківського «Джури козака Швайки» («На козацьких островах»), «Сині води», Морозенко М. «Іван Сірко – великий характерник», «Іван Сірко – славетний кошовий», Івана Франка «Захар Беркут», Миколи Гоголя «Тарас Бульба» та ін.

Хоч квест вважається ігровою технологією, але не треба забувати, що це освітня ігрова технологія, тож постановка проблеми є важливою. Спільні зусилля гравців, якщо цей квест командний, забезпечать успіх квесту. Шукаючи відповіді на поставлені запитання, школярі не лише здобувають знання, а й вчать одне одного, обмінюються досвідом і знаннями. Психологи вважають, що нова для дитини інформація краще запам'ятовується в умовах підвищеної емоційності, яка може забезпечуватися зокрема завдяки згуртованій командній роботі.

Формулювання квестових запитань, не залежно від виду квесту, один із найскладніших етапів його підготовки. Це повинні бути не просто завдання, на які потрібно дати односкладну відповідь, а творчі проєкти, захоплюючі карколомні завдання, розв'язання яких потребує креативних підходів.

Важливо, щоб правила квесту мали чіткі формулювання і зрозумілі для всіх гравців. Погоджуйтесь з думкою Томаса Марча, вважаємо, що гарний освітній квест повинен починатися з інтриги, чітко сформульованих завдань, які

сприяють критичному мисленню, чіткий розподіл ролей і спонукання до глибокого занурення в дослідження поставленої проблеми.

Крім позитивних моментів, традиційно кожна технологія стикається із певними труднощами реалізації, або має негативні хаарктеристики. Тож квест повинен будуватися на чітко визначеній кількості гравців, порушення цієї вимоги зруйнує задум, оскільки кожний гравець – це якась певна роль. Така проблема не виникає, коли це індивідуальний квест, але він поздавлений драйву і креативності рішень, якою може похизуватися командна робота. Кожна дитина повинна бути задіяна. Якщо цього немає – квест втрачає свій сенс.

Треба чітко контролювати обсяг пропонованої інформації, враховуючи і вік учасників, і їх здібності. Тож, якщо інформації буде забагато, то гра може затягтися і вийти за межі чітко визначеного часу для проходження квесту, а діти просто втомляться і квест не досягне потрібної мети. Регулювання складності завдань також важливе, адже дуже прості завдання не викликають позитивних емоцій і відчуття змагання, а надзвичайно складні викличуть тільки втрату інтересу до гри.

Таким чином, на вчителя покладається велика відповідальність – створити квест як освітню технологію, щоб вона включала навчальну складову, але і дотримуватися принципу гри і в прозвагах давати необхідні знання про предмет. Історична тематика, на нашу думку, найкраще розкривається за допомогою квесту-екскурсії, квесту-змагання на локаціях (назвемо це так), або традиційного комбінованого квесту, який може включати елементи і веб-квесту, і блог-квесту тощо.

2.3. Структура уроків літератури із застосуванням веб-квестів

Література повинна формувати так звану літературну компетентність, яка передбачає уміння працювати з художніми текстами різних напрямів та культурно-історичних епох, світоглядів і стилів, розуміти, що хотів своїм твором

сказати автор, висловлювати на основі прочитаного власні думки, давати критичну оцінку на основі свого життєвого досвіду та соціально-психологічного розвитку тощо.

Таким чином, вивчення літератури повністю переорієнтовується на засіб навчання дітей критично мислити, висловлювати свою думку з приводу прочитаного, в тому числі вести дискусію як з автором, так і аудиторією. Усе це вимагає залучення дітей до вивчення твору. На противагу цій освітній концепції виступають реалії сьогодення, пов'язані з глобалізацією, комп'ютеризацією життєвого середовища. Сучасні діти інакше реагують на запропоновану на уроці інформацію. Їм не зрозумілі ті проблеми, які порушують у своїх творах українські письменники-класики. Наприклад, переважна більшість школярів категорично не сприймає творчість митців XIX століття, стверджуючи, що вона не цікава їм, оскільки вони не розуміють тих політичних, соціальних, морально-етичних проблем, які порушуються авторами. Для молодого покоління, на жаль, цілком далеким є поняття кріпаччини і життєвих трагедій, які з цим пов'язані. Вони віддалено сприймають історичні події, сприймаючи незалежність України, яку наші предки виборювали століттями великою кров'ю, як даність, як щось цілком природне. Тому, наприклад, багатьом незрозумілими залишаються події, описані П.Кулішем у романі «Чорна рада». Мало хто з учнів розуміє, що 1663 року відбулася чергова трагедія в становленні української державності, коли Україна остаточно втрачала контроль над своїми землями, коли козацька старшина, маючи власний погляд на ситуацію, а в більшій мірі фінансовий інтерес, обирала хибний шлях не для себе, а для всього українського народу. Тож такі болючі теми не втратили актуальності і сьогодні, але дітьми вони сприймаються просто як черговий великий твір, який у короткі терміни треба прочитати (а в більшості випадків прочитати у скороченому варіанті), або прослухати аудіокнигу, написати якусь підсумкову роботу і знову повернутися до своїх улюблених занять, в першу чергу в інтернеті.

Ті інноваційні технології, які зараз активно популяризуються для впровадження в освітній процес і покликані залучити дітей до співпраці учителя і учня. Ці технології також активно застосовують різні програми та сервіси, що урізноманітнюють та візуалізують навчальний програмовий матеріал. Уроки, на яких застосовуються такі прийоми, стають цікавими, інформативними, динамічними і продуктивними.

Застосування такого прийому як «квест» допомагає розвивати у дітей пошукові здібності, креативність та в невимушеній формі представляють навчальний матеріал. А залучення дітей до роботи зі створення або проходження веб-квесту активізує різні навички пошукової діяльності, критичного мислення, дисциплінує, навчає роботі в групі, якщо цього вимагають завдання квесту. Квест реалізується у кількох видах, наприклад: освітній квест, QR-квест, квест-кімната, веб-квест. Саме веб-квест вважаємо найцікавішим для сучасних дітей і найдоречнішим для вивчення певних тем, що вимагають міждисциплінарних підходів.

Характеристики веб-квесту найбільш точно розкриваються у визначенні Кадемії Майї Юхимівни, керівника інноваційних педагогічних проєктів: «Веб-квест – це проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету» [29].

Тож веб-квести, маючи чітку структуру і послідовність дій, можуть бути залучені до вивчення будь-якого предмету, літератури зокрема. Повертаючись уже до згаданого роману «Чорна рада» можна запропонувати дітям веб-квест, визначивши таке завдання: знайти відповіді на питання «Коли саме і хто з українських діячів помилився у виборі такого історичного шляху і краху Гетьманської держави?». Для цього учні виконують низку пошукових завдань, де засобами інтернету з'ясовують, коли саме сталася помилка; яка саме помилка? Які були історичні передумови для цього фатального рішення? Як це відбилося на долі наступних поколінь? І зрештою, відповісти на питання, застосувавши

принцип «альтернативної історії», що було б, якби був обраний інший шлях розвитку Гетьманської України? Для цього діти звертаються до історичних джерел, які містяться в інтернеті, учитель корегує їхні кроки підказками-натяками (дата, ім'я, географічна назва тощо).

Навички дітей з раннього віку користуватися комп'ютером стали у пригоді під час виконання літературних веб-квестів. Оскільки сучасні діти більшу частину інформації отримують саме з інтернету, то і можливість успіху такого квесту досить велика. Діти не тільки засвоюють програмовий матеріал з літератури, а й відшліфовують інші знання і навички. Тож квест як навчальну технологію можна застосовувати на будь-якому етапі вивчення художнього твору або творчості письменника. Можна пропонувати таку роботу як самостійну для перевірки і закріплення засвоєних знань, а також для вивчення нового матеріалу. Наприклад, під час вивчення творів історичної тематики («Повість минулих літ», В.Рутківський «Джури козака Швайки», П.Куліш «Чорна рада» тощо) можна створити квест-подорож, використавши експонати історичного музею, зокрема й віртуального. Для цього вчитель заздалегідь планує «дорожню карту», за якою будуть слідувати учні, і послідовно розв'язувати поставлені зашифровані питання. Веб-квест можна спланувати, застосувавши матеріали віртуального музею, зокрема музею Запорізька Січ (о. Хортиця), Батуринського історичного музею тощо.

Уроки із застосуванням веб-квесту розраховані на 1 год. 30 хв. Оскільки планується вивчення історичних творів, то їх виконанні можна орналізувати як міжпредметний квест. Для цього діти залучають свої знання з історії. Як правило, програма з історії України та української літератури розрахована таким чином, що той чи інший твір вивчається в контексті доби, інформацію про яку учні отримали на уроці з історії. Ідеальним варіантом був би той, коли до заняття у формі квесту долучилися б і учні паралельного класу. Це дасть можливість

відчути себе учасником справжньої битви, оскільки командний дух у такій ситуації відіграє важливу роль.

Веб-квест допомагає систематизувати знання дітей із великого тематичного модуля, оскільки кожний урок був присвячений вивченню якогось окремого аспекту, то цей вид квесту дає можливість повторити уже вивчене раніше, скориставшись тими посиланнями, каталог яких формує учитель, скористатися можливістю розглянути запропонований матеріал за міждисциплінарним принципом. Рекомендуємо застосувати веб-квест під час вивчення таких творів: «Кавказ» Тараса Шевченка (9 кл.) – можна запропонувати учнім знайти в інтернеті інформацію про історію боротьби Кавказу за свою свободу, дати творче завдання знайти у творі частини, у яких можна було б упізнати і натяк на таку ж одвічну боротьбу українського народу, для цього учитель може дати список слів, які можуть бути зустрінуть в уривку, а діти (орієнтуючись на те, що це веб-квест) за допомогою розпізнавальних програм шукать потрідний уривок у тексті; «Чорна рада» Пантелеймона Куліша (10 кл.) – можна запропонувати кілька питань політичного характеру для того, щоб діти занурилися в атмосферу тієї боротьби за гетьманську булаву, дати можливість пошукати відповідь на питання чи виграла Україна від підписання угоди з Московією, для цього вони повинні знайти історичні свідчення науковців про цей період, також можна запропонувати визначити романтичну складову у творі, повторивши теоретичний бік цього питання і сформулювати 10 критеріїв, за якими можна стверджувати, що цей твір романтичний; творчість Івана Багряного (11 кл.) – питання про політичні репресії, переслідування інтелігенції – запропонувати дітям знайти архівні і фотосвідчення злочинів репресивної більшовицької машини, ознайомитися з біографією і творчістю письменника і з'ясувати причини переслідувань його владою, причини виїзду його за кордон, активна громадянська діяльність там.

Для кращої наочності пропонуємо схему конспекту уроку із застосуванням веб-квесту, яку можна взяти за основу для створення таких завдань:

Веб-квест з літератури (структура)

Мета:

- Бесіда про дотримання безпеки під час роботи в мережі «Інтернет».
- Формування навичок пошукової роботи в павутині.
- Застосування інтернет-ресурсу відповідно до поставленої мети і сформульованих завдань.
- Формування навичок працювати колективно (або індивідуально).
- Розвиток навичок самостійної діяльності.
- Розвиток навичок систематизування знайденої інформації відповідно до теми.

Після проходження квесту учні повинні створити проект-захист зібраного і систематизованого матеріалу.

Тип веб-квесту: короткостроковий/ довгостроковий.

Хід веб-квесту

I. Організаційний момент. Повідомлення вимог, які висуваються до учасників.

II. Мотивація веб-квесту.

Повідомлення про задачі, які стоять перед учасниками, після чого вони обирають ролі, які їм найбільше подобаються або (якщо можливості у дітей однакові) тягнуть жереб.

Після поділу на команди гравці отримують настанови і знайомляться з темою.

III. Організація роботи у веб-квесті. Створення міні-груп. Розподіл ролей.

Команди отримують завдання: або всі одразу, або поступово, в процесі завершення виконання попереднього. Також учитель може видати кожному учаснику пам'ятку – послідовність дій у роботі з веб-квестом.

III. Обговорення результатів квесту спочатку в кожній команді окремо, а потім перед усією аудиторією (захист квесту).

Роль 1. Історик

Завдання: знайти свідчення тієї чи іншої події і різні її трактування

Учителем може даватися перелік посилань, за якими треба знайти необхідну інформацію, або учень може здійснити такий пошук сам (єдина проблема тут – пошук займе більше часу і може бути дещо поверховим)

Використовуйте для пошуку такі джерела:

Форма звіту: буклет або веб-сторінка.

Роль 2. Науковець (літературознавець)

Завдання: сформувати літературознавчий словник за запропонованою темою.

Визначає, які поняття мають бути опрацьовані, створює термінологічний словник.

Використовуйте для пошуку такі джерела:.....

Форма звіту: словник.

Роль 3. Митець

Завдання: знайти альтернативний варіант твору (наприклад, йдеться про 2 варіанти твору П.Куліша «Чорна раді»)

Використовуйте для роботи такі джерела:.....

Форма звіту: презентація або веб-сторінка.

III. Робота учасників веб-квесту над обраними завданнями з використанням ресурсів мережі Інтернет.

IV. Представлення результатів роботи.

Представлення звітів.

V. Підведення підсумків. Оцінювання учнів.

Обговорення кожного виступу. Самооцінка та взаємооцінка результатів роботи.

Рекомендована література:.....

Ці завдання пошукового характеру активізують творчу діяльність, дають можливість згадати і систематизувати уже набуті знання з історії та літератури, сприяють згуртуванню колективу у вирішенні спільного завдання. Таким чином, вважаємо використання квестів (веб-квестів) доцільними і доречними у вивченні нових тем, закріпленні та перевірці набутих знань.

2.4. Застосування квестів на уроках перевірки засвоєних знань

Веб-квест створює такі умови, щоб виконавець не просто шукав інформацію, працюючи за завданнями, а збирав, аналізував, систематизував, оцінював і робив висновки. Це самостійна форма роботи, що сприяє підвищенню мотивації до вивчення дисципліни, розвитку пізнавальної та дослідницької діяльності. До того ж в силу певних загальносвітових обставин сьогодні застосування такої форми роботи є дуже необхідним. Коли увесь світ повністю або частково-періодично через пандемію ковід-19 переходить на дистанційне навчання, то квест (веб-квест) стає надзвичайно актуальним засобом перевірки засвоєних знань з літератури.

Старшим школярам можна запропонувати спільно з учителем створити блог-квест. Алгоритм його створення простий, він передбачає кілька етапів: створити обліковий запис на Google, якщо досі він не створений; активувати послугу Blogger і створити блог, назвавши його (як правило назвою теми квесту), до постійної частини URL-адреси блогу - ...blogspot.com додати свій префікс з англійських літер і цифр. Обрати шаблон й завершити створення блогу. У структурі блогу визначити такі компоненти: вступ, завдання, ролі, критерії оцінювання, посилання на статті та інші джерела інформації в мережі «Інтернет», пости або інші записи, які містять інформацію відповідно до теми блог-квесту. Компонентами квесту можуть бути й інші структурні елементи, наприклад, коментарі читачів, перелік блогів, гаджети тощо. Кожну сторінку блог-квесту

необхідно назвати відповідно до структурного елементу, оформити ці сторінки і протестувати квест.

Звичайно, це завдання не однієї години. До оформлення блог-квесту треба підходити творчо. Тому вважаємо, що цю форму роботи можна запланувати як підсумковий проєкт до тематичного модуля. Наприклад, у 9 класі вивчається низка творів Тараса Шевченка (тема «Світова велич українського поета (за творчістю Т.Шевченка)»). Тож доречно буде створити цілий блог-квест за допомогою якого перевірити, як діти засвоїли інформацію про тематично різні твори митця. У 10 класі можна таким чином вивчати тему «Вивчення творчості І.Нечуя-Левицького. Повість «Кайдашева сім'я».

Загалом, будь-яка форма квесту може бути застосована до перевірки засвоєних знань. Але через обсяг матеріалу, який треба перевірити, краще обирати такі квести, які передбачають творчі завдання, спрямовані на систематизацію отриманих знань, адже цей квест, по-суті, є контрольною роботою, яка за шкільними правилами має бути оцінена конкретними балами, а не похвалою із заохоченням до подальшої діяльності. Тож такий квест повинен закінчуватися реальною оцінкою, яка стане підсумком роботи за весь тематичний цикл.

Висновки до II розділу

Сучасні зміни, які відбуваються в освітньому середовищі свідчать про те, що вивчення літератури повністю переорієнтовується на засіб навчання дітей критично мислити, висловлювати свою думку з приводу прочитаного, в тому числі вести дискусію як з автором, так і аудиторією. Усе це вимагає залучення дітей до вивчення твору. На противагу цій освітній концепції виступають реалії сьогодення, пов'язані з глобалізацією, комп'ютеризацією життєвого середовища. Сучасні діти інакше реагують на запропоновану на уроці інформацію. Їм не зрозумілі ті проблеми, які порушують у своїх творах українські письменники-класики. Для молодого покоління, на жаль, цілком далеким є болючі питання трагічної української історії, або життєвих трагедій, які розгортаються на цьому тлі. Вони абстраговано сприймають теми, висвітлені українськими митцями. Тож покликанням літератури залишається пояснити ці проблеми в художніх творах, а такі технологія як квест допоможе привернути увагу до рутинного виконання завдань на уроці і вдома. Квест у багатьох своїх різновидах допомагає учителю залучити дітей до співправці, сприяти реалізації їх творчих нахилів. Тож залежно від програмової теми учитель має обрати якийсь один із видів квесту для максимального досягнення своєї освітньої мети.

У традиційному розумінні веб-квест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, що передбачає застосування інтернет-ресурсів. По суті, веб-квести – це мініпроекти, які повністю ґрунтуються на інформації з пошукової системи. Це універсальний прийом, що поєднує пошукову діяльність з розвагами, зануренням у всесвітню павутину. А сама роль педагога змінюється, він стає модератором і спостерігачем, а не традиційно джерелом знань. Таким джерелом стає інтернет. Учитель тільки спрямовує, дає поради, натякає, корегує. Проте використання квест-технології під час вивчення літературних тем має бути обов'язковим,

оскільки тільки так сучасне покоління зрозуміє, що своїм твором хотів донести читачам автор.

ВИСНОВКИ

Українська освіта сьогодні зазнає кардинальних змін і зрушень у способах подання навчального матеріалу, в усвідомленні відмінностей сприйняття інформації на психологічному та ментальному рівнях. Звичайно, переосмислюється і сам навчальний матеріал, і форми та прийоми його репрезентації. До того ж сьогодні шкільна освіта будується за новими стандартами, започаткованими впровадженням «Нової української школи», що поступово переорієнтовує школу від традиційного засвоєння навчального матеріалу до його розуміння, усвідомлення і практичного застосування.

Література повинна формувати так звану літературну компетентність, яка передбачає вміння працювати з художніми текстами різних напрямів та культурно-історичних епох, світоглядів і стилів, розуміти, що хотів своїм твором донести читачу автор, висловлювати на основі прочитаного власні думки, давати критичну оцінку на основі свого життєвого досвіду та соціально-психологічного розвитку тощо.

Таким чином, вивчення літератури повністю переорієнтовується на засіб навчання дітей критично мислити, висловлювати свою думку з приводу прочитаного, в тому числі вести дискусію як з автором, так і аудиторією. Усе це вимагає залучення дітей до вивчення твору. На противагу цій освітній концепції виступають реалії сьогодення, пов'язані з глобалізацією, комп'ютеризацією життєвого середовища. Сучасні діти інакше реагують на запропоновану на уроці інформацію.

Тож застосування освітнього квесту, наразі, є доцільним і необхідним. Освітній квест – це абсолютно нова форма навчальної і розважальної діяльності, в яку учні активно включаються, здобувають практико-орієнтовні знання та отримують заряд позитивних емоцій. Живий квест не тільки дозволяє кожному учаснику заявити про себе, про свої здібності, а й сприяє розвитку

комунікаційних взаємодій між гравцями, що стимулює спілкування і служить гарним способом згуртувати учасників квесту. У квестах присутній елемент змагання, а також ефект несподіванки (несподівана зустріч, таємниця, певна атмосфера, декорації). Вони сприяють розвитку аналітичних здібностей, розвивають фантазію і творчість, тому що учасники можуть доповнювати живі квести по ходу їх проходження.

Крім цього, «квест» допомагає розвивати у дітей пошукові здібності, креативність та в невимушеній формі представляють навчальний матеріал. А залучення дітей до роботи зі створення або проходження веб-квесту активізує різні навички пошукової діяльності, критичного мислення, дисциплінує, навчає роботі в групі, якщо цього вимагають завдання квесту. Квест реалізується у кількох видах, наприклад: освітній квест, QR-квест, квест-кімната, веб-квест, блог-квест. Саме веб-квест вважаємо найцікавішим для сучасних дітей і найдоречнішим для вивчення певних тем, що вимагають міждисциплінарних підходів.

Використання квестів дозволяє педагогу відійти від традиційних форм навчання учнів і значно розширити рамки освітнього простору.

Оригінальні, нетрадиційні завдання, з яких складається сценарій квесту, є запорукою успіху у вивченні творів художньої літератури. Бажано створювати різнопланові завдання, які б не втомлювали учнів, а постійно тримали інтригу. Квест відкриває великі можливості для учителя і учнів урізноманітнити свою рутинну роботу, перетворивши її на захопливу подорож.

Таким чином, перевагою цієї технології над іншими є її простота у застосування, хоча планування займає певний час, але створивши квест, ним можна користуватися тривалий час, доповнюючи і змінюючи інформацію.

Тож, узагальнюючи специфіку квесту і його організації, ми бачимо, що роль педагога зводиться до наставництва, модераторства під час проходження квесту. Педагог організує гру: визначає мету, формує сюжетну лінію, слідкує і

оцінює процес виконання квесту. Крім цього, педагог повинен дотримуватися чітко визначених критеріїв якості для організації квесту, зокрема забезпечення безпеки учнів під час проходження квесту, оригінальність, логічність і послідовність пропонованих завдань, відповідність завдань запропонованому учнями сюжету, створення затишної атмосфери або комфортного ігрового простору. На вчителя покладається велика відповідальність – створити квест як освітню технологію, щоб вона включала навчальну складову, але і дотримуватися принципу гри і в прозвагах давати необхідні знання про предмет. Історична тематика, на нашу думку, найкраще розкривається за допомогою квесту-екскурсії, квесту-змагання на локаціях (назвемо це так), або традиційного комбінованого квесту, який може включати елементи і веб-квесту, і блог-квесту тощо.

Навички дітей з раннього віку користуватися комп'ютером стали у пригоді під час виконання літературних веб-квестів. Оскільки сучасні діти більшу частину інформації отримують саме з інтернету, то і можливість успіху такого квесту досить велика. Діти не тільки засвоюють програмовий матеріал з літератури, а й відшліфовують інші знання і навички. Тож квест як навчальну технологію можна застосовувати на будь-якому етапі вивчення художнього твору або творчості письменника. Можна пропонувати таку роботу як самостійну для перевірки і закріплення засвоєних знань, а також для вивчення нового матеріалу.

Веб-квест створює такі умови, щоб виконавець не просто шукав інформацію, працюючи за завданнями, а збирав, аналізував, систематизував, оцінював і робив висновки. Це самостійна форма роботи, що сприяє підвищенню мотивації до вивчення дисципліни, розвитку пізнавальної та дослідницької діяльності. До того ж в силу певних загальноосвітніх обставин сьогодні застосування такої форми роботи є дуже необхідним. Коли увесь світ повністю або частково-періодично через пандемію ковід-19 переходить на дистанційне

навчання, то квест (а особливо той його вид, який можна застосовувати дистанційно, наприклад, веб-квест) стає надзвичайно актуальним засобом перевірки засвоєних знань з літератури.

Тож квест як освітня технологія є не тільки бажаним у застосуванні на уроках література, а й необхідним, бо розкриває у дітях їх творчий потенціал, спонукає до знайомства з текстом для глибшого його розуміння.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004. 118 с.
2. Артюшина М.В., Радченко М.І. Умови запровадження інноваційного навчання // Формування психолого-педагогічної компетентності вчителів: тренінг-курс для викладачів вищих навчальних закладів / За ред. Л.О. Савенової, І.М. Романової. К.: НТЕУ, 2011. С. 129 – 143.
3. Богданова І.М. Педагогічна інноватика : Навчальний. посібник. Одеса : Ранок, 2000. С. 120.
4. Василенко А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии// Международный педагогический журнал «Предметник». 2016. URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
5. Введение в технологию веб-квестов. URL: <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>
6. Веб-квест як педагогічна технологія: посібник для формування нових знань і навичок щодо використання сучасних ІТ-технологій / укладач І.М. Блідар. URL: http://licey.kr.ua/images/metod_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf
7. Використання Блог-квестів у навчальному процесі. URL: <http://blucfi.blogspot.com/>
8. Використання квест-технології в освітньому процесі ДНЗ. URL: <https://rosinka.org.ua/kvest-tekhnologii/>

9. Власова І. О. Технології Веб-квест та Блог-квест URL: http://viakiev.blogspot.com/p/blog-page_51.html
10. Гаврилова О. Квест як проектна інтерактивна форма роботи при підготовці студентів туристичної галузі// Молодий вчений. № 4.2 (44.2). квітень, 2017 р. С.19-24.
11. Гін. А.О. Прийоми педагогічної техніки: Посібник для вчителів. Луганськ: Навчальна книга. Янтар, 2004. 84 с.
12. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. К.: Либідь, 1997. 373 с.
13. Горобченко І.В. Веб-квест за романом Л. Толстого «Анна Кареніна». URL: <https://sites.google.com/site/vebquestlmt/>
14. Гримак А.В. Ігрові технології навчання на уроках української мови та літератури. Теофіполь, 2015. 54 с.
15. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести // Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. К.: Гнозис, 2009. С. 153–155.
16. Давлічена О.П. Використання квест-технології в освітньому процесі сучасного закладу дошкільної освіти. URL: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-kvest-tehnologii-v-osvitnomu-procesi-sucasnogo-zakladu-doskilnoi-osviti-164710.html>
17. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : Навчальний посібник. К. : Академвидав, 2004. 352 с.
18. Для українських шкіл затвердили новий стандарт навчання: що зміниться з 2022 року. URL: <https://ukr-space.com/news/130548>
19. Дон О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі // Шкільний світ. 2001. № 35 (115). С. 2.
20. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/

21. Заболотна О. Інноваційні технології викладання іноземних мов в умовах інтернаціоналізації освітнього простору // Порівняльно-педагогічні студії. 2014. № 4. С. 117-122. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ppstud_2014_4_19.
22. Задніпрянець І.І. Сучасні освітні технології у викладанні фізики / упоряд. Л. Хольвінська. К. : Шк. світ, 2011. 128 с.
23. Захарченко О.А. Адаптивне навчання на уроці англійської мови: ролі вчителя як модератора, коуча, фасилітатора та тьютора// Матеріали науково-практичної конференції «Педагогіка партнерства як основа розвитку суб'єктів освітньої діяльності в умовах НУШ». URL: <https://conf.zippo.net.ua/?p=277>
24. Зюзіна І.П. Педагогічна майстерність. К. : Знання, 2004. 234 с.
25. Игумнова Е. А., Радецкая И. В., Сорока И.Ю. Опыт применения квест-технологии в профильном лагере экологической направленности // Ученые записки ЗабГУ. 2016. Том 11. № 5. С. 17–27.
26. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/
27. Інноваційні технології навчання: Навч. посібн. для студ. вищих технічних навчальних закладів / Кол. авторів; відп. ред. Бахтіярова Х.Ш.; наук. ред. Арістова А.В.; упорядн. словника Волобуєва С.В. К. : НТУ, 2017. 172 с.
28. Інтернет, хмари та сучасний учитель// Вивчаємо українську мову та літературу. 2015. № 33. рубрика-вкладка 1–8.
29. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання : словник-глосарій : навчальний посібник для студентів, викладачів. Львів : Вид-во «СПОЛОМ», 2011. 196 с.
30. Кадемія М.Ю. Сутність і зміст технології веб-квест // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2012. № 29. С. 380–387.

31. Кононец Н. В. Педагогічні інновації вищої школи : ресурсно-орієнтоване навчання // Педагогічні науки : зб. наук. праць. Полтава, 2012. Вип. 54. С. 76–80.
32. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів // Витоки педагогічної майстерності. 2012. Вип. 10. 138 с.
33. Корицька Г.Р. Використання веб-квест технології у навчанні учнів української мови на засадах діяльнісного підходу // Інформаційні технології і засоби навчання. 2018. Т. 65, № 3. С. 66-75. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2018_65_3_8
34. Кочубей А.В. Інноваційні методи викладання гуманітарних дисциплін у вищих технічних навчальних закладах // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти : Збірник наукових праць. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Випуск 7 (50), 2013. С. 83.
35. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти : навчально-методичний посібник до змістового модулю «Технології навчання професії». Біла Церква : БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
36. Куреченко Н. Сучасні технології навчання // Директор школи. 2003. № 3. С. 58–60.
37. Лецюк І.З. Технологія веб-квест як дидактичний засіб організації самостійної роботи майбутніх учителів початкової освіти // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2014. Вип. 36 (89). С. 259–264.
38. Матат Д. Нові технології : веб-квест // Освіта України. 2014. № 23 (23 черв.). С. 10.

39. Мельник Т. Художня література в контексті ноосферної освіти // Українська мова і література в школі : наук.-метод. журнал. 2007. №5. С. 30–33.
40. Миронова Н. Бумери, міленіали, покоління Z – хто це? Розбираємось в теорії. URL: <https://life.pravda.com.ua/society/2020/02/9/239843/>
41. Митчелл П.Д. Энциклопедия педагогических средств, коммуникаций и технологий. Лондон, 1978. 745 с.
42. Михайліченко М.В., Рудик Я.М. Освітні технології : навчальний посібник. К. : ЦП «КОМПРИНТ», 2016. 583 с.
43. Міністерство освіти і науки України. «Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої освіти». URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf>
44. Мішагіна О.Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. URL: http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/
45. Нікіфорова І. Новітні інформаційні технології: повсякденність чи недосяжна мрія українського школяра?// Фінансовий контроль. 2015. № 3. С.42–47.
46. Організація навчального процесу в сучасній школі : Навчально-методичний посібник для вчителів, керівників навчальних закладів, слухачів ІПО / М.В.Гадецький, Т.М.Хлебнікова. Х. : Веста, Видавництво «Ранок», 2003.
47. Освітні інновації та передовий педагогічний досвід в закладах освіти Івано-Франківської області : наук.-метод.зб./ за заг.ред. Болюк З., Мариновської О., Зуб'яка Р. Івано-Франківськ: ОІППО, 2007. 218 с.
48. Освітні технології : Навч.-метод. посіб. / О.М. Пехота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська та ін.; За заг. ред. О.М. Пехоти. К.: А.С.К., 2001. С. 11-16.

- 49.Пехота О. М., Кітенко А. З., Лабарський О. М. Освітні технології. К. : А.С.К, 2000.
- 50.Пехота О.М. Особистісно орієнтована освіта і технології // Наукові праці МФ НаУКМА. Т. VII. Миколаїв. 2000. С. 26–28.
- 51.Селевко Г. Современные образовательные технологии ДОС. Учебное пособие. Москва : Народное образование, 1998. 256 с.
- 52.Сокол І.М. Квест: метод чи технологія?// Комп'ютер у школі та сім'ї. 2014. № 2. С. 28-31.
- 53.Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навчальний посібник. Запоріжжя : Акцент Інвесттрейд, 2013. 87с.
- 54.Сокол І.М. Класифікація квестів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. Запоріжжя : КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369 – 375.
- 55.Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : Наук.-метод. посіб. / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко / За ред. О. І. Пометун. К.: А.С.К., 2004. 192 с.
- 56.Таратухина Т. А. Использование технологии веб-квест в учебном процессе. URL: <http://nsportal.ru/schola/snostrannyye-yazyki/library/ispozovanietekhnologii-veb-kvest-v-uchebnom-protssesse>
- 57.Таровська О. Модернізація психолого-педагогічної підтримки навчально-виховного процесу за допомогою Інтернет-технологій// Українознавство. 2010. № 4. С.190-193.
- 58.Технологія організації та проведення квесту. URL: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-kvest-tehnologii-v-osvitnomu-procesi-sucasnogo-zakladu-doskilnoi-osviti-164710.html>
- 59.Тлумачний словник української мови. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81>

- 60.Тютюнник А.В. «Використання хмарних технологій та soft skills в освітній діяльності студентів та викладачів»// Збірник наукових праць «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету». № 1, 2015. С. 134-143.
- 61.Українська література: 5-9 класи. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/onovlennya-12-2017/na-sajt-ukrayinska-literatura-5-9-z-chervonimdoc-2.pdf>
- 62.Фамілярська Л.Л. Діджиталізація процесу педагогіки партнерства в умовах Нової української школи. URL: <https://conf.zippo.net.ua/?p=152>
- 63.Федорук А. Ю. Використання інтернет-ресурсів на уроках української літератури // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2013. Вип. 36. С. 56-60. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sitimn_2013_36_15
- 64.Хвашевська О.О., Хорунжа В.С. Характерні особливості квест-технології як ефективного засобу навчання молодших школярів// Інноваційна педагогіка. Спецвипуск. 2019. С.143–146.
- 65.Шевченко А. І. Інформаційно-комунікаційні технології як засіб розвитку пізнавального інтересу учнів на уроках літератури // Таврійський вісник освіти. 2014. № 1(1). С. 176–180. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo_2014_1\(1\)__32](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo_2014_1(1)__32)
- 66.Що значить модератор. Хто такий модератор групи в соціальних мережах. URL: <https://zhumor.ru/uk/internet/chto-znachit-moderator-kto-takoi-moderator-gruppu-v-socialnyh-setyah.html>
- 67.Юристовська Л. В. Веб-квест як інноваційна технологія при вивченні // Методичні проблеми викладання математики у вищих навчальних закладах: матеріали XX Міжвузівської науково-практичної конференції / «Українські технології», Методичні проблеми. Львів, 2017. 105 с.

68. Farreny J.A. Webquest sand Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching. URL: http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf
69. Webquest (англомовне джерело). URL: <http://webquest.org/>
70. 5-9 класи вчитимуться за новими стандартами з 2022 року – яких змін чекати. URL: <https://osvitanova.com.ua/posts/4375-5-9-klasy-vchytymutsia-za-novymy-standartamy-z-2022-roku-iakykh-zmin-chekaty>