

**Меркулова О.С.**

керівник гуртка «Українська мова та література»  
Комунальний заклад «Центр позашкільної освіти»  
Мелітопольської міської ради Запорізької області

## **ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ФІЛОЛОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН**

**Анотація.** У статті висвітлюються деякі аспекти організації позашкільної освіти за допомогою квест-технології. Розкриваються особливості реалізації квест-проектів як форм науково-дослідницької діяльності філологів. Наголошується на практичному використанні квест-приймів на заняттях з української мови та літератури, зокрема під час дистанційної навчання.

**Ключові слова:** квест-технологія, квест-проект, науково-дослідницька робота, квест-гра, прийоми та засоби дистанційного навчання.

**Merkulova O. Use of Quest-technology During the Study of Philological Disciplines.** The article highlights some aspects of the organization of afterschool education using quest-technology. Peculiarities of realization of quest-projects as forms of research activity of philologists are revealed. Emphasis is placed on the practical use of quest-techniques in Ukrainian language and literature classes, in particular during distance learning

**Key words:** quest-technology, quest-project, research work, quest-game, techniques and means of distance learning.

**Постановка проблеми.** Сучасна освіта вимагає постійних пошуків інноваційних форм і методів роботи задля розвитку й виховання активної, самостійної, компетентної, успішної особистості, залученої до фундаментальних цінностей національної та світової культури. Дедалі частіше традиційні підходи навчання і виховання замінюються технологічним, в основі якого лежить отримання готових знань та їх репродуктивне засвоєння. В умовах постійних змін як навчально-виховного середовища, так і соціально-економічного простору особлива роль відводиться дистанційним засобам навчання. Разом із тим актуальною є проблема активізації та збереження пізнавального інтересу здобувачів освіти. Важливим засобом організації навчання у такому аспекті постає квест-технологія, що дозволяє активізувати пізнавальний інтерес

вихованців, вибудовувати їх індивідуальну освітню траєкторію, розвивати творчий потенціал, залучати до пошуково-дослідницької діяльності, оскільки не лише транслює готові знання, а й вимагає їх пошуку, вибіркового засвоєння, критичного осмислення і перетворення за певними критеріями; і в результаті – стимулює процес самоосвіти; формує навички самостійної, зосередженої діяльності, спрямованої на практичний результат.

**Аналіз досліджень.** Концептуальні положення технології освітніх веб-квестів розроблено науковцями Б. Доджом та Т. Марчем. Нині вченими активно вивчаються такі аспекти цієї педагогічної інновації: використання в контексті ресурсно-орієнтованого навчання (М. Андрєєва, Л. Іванова, Н. Кононец, Г. Шаматонова та ін.); психолого-педагогічні основи застосування в навчально-виховному процесі (В. Шмідт, Г. Шаматонова); значення в реалізації концепції нової організації освітнього середовища (О. Багузіна, Д. Грабчак, М. Зайкін, С. Лутковська); можливості в індивідуалізації навчання учнів із метою збагачення їх додатковими знаннями та розширення кругозору (Я. Биховський); специфіка запровадження в медіадидактиці (М. Гриневич) та в процесі мовної освіти (А. Яковенко). Активно впроваджує квест-технологію в освітній процес на теренах Запорізької області І. Сокол [5]. Деякі особливості використання веб-квестів на уроках української мови та літератури розглянуто в розвідках, методичних рекомендаціях, посібниках учителів-словесників Л. Грабовської, І. Рожок, Н. Сукач, С. Степаницької [1], С. Кочергіної [2], О. Мхитарян та О. Олійник [3], Л. Рябухи [4] та інших. У своїх працях науковці та практики одноставно погоджуються з перспективністю квест-технології в освітньому процесі, актуалізуючи потребу її широкого застосування.

**Метою статті** є висвітлення окремих аспектів використання квест-технології під час організації позашкільної діяльності з філологічних дисциплін.

**Виклад основного матеріалу.** 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 ХХІ століття [5].

Теоретичні аспекти дефініції та класифікації квестів детально описані у працях І. Сокол, яка, проаналізувавши науково-педагогічну літературу та різні погляди на поняття квесту, наводить складну їх категоризацію за різними параметрами проведення та організації. Простішим, відтак і зручнішим у використанні, на мою думку, є два розуміння квестів:

1) веб-квест по типу «змагання» – педагог створює цікавий сюжет; здобувачі освіти (індивідуально або колективно, згідно з сюжетом)

проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); усі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо); акцент робиться на цікавому сюжеті, грі та змаганнях між учнями;

2) веб-квест по типу «методу проєктів» – учасники об'єднуються в групи (дослідники, дизайнери, літератори тощо); кожна група отримує своє завдання, а також набір веб-ресурсів, з якими вони будуть працювати; кожна група, виконуючи завдання, повинна створити новий продукт (веб-сайт, блог, віртуальний словник тощо); акцент робиться на групову роботу та на аналіз веб-ресурсів [5].

Дієвим інструментом організації позашкільного навчання на заняттях філологічного гуртка КЗ «ЦПО» ММР ЗО виступає квест-технологія за «методом проєктів», що, у першу чергу, застосовується для організації пошуково-дослідницької роботи вихованців. Основна ідея її використання ґрунтується на можливості представлення будь-якої наукової проблеми як пошукового, ігрового завдання – довгострокового квесту. Проте варто зазначити, що для організації дослідницької діяльності проєктний квест все ж таки персоналізується: учасник обирає роль дослідника – критика, рецензента, літературознавця, отримує сюжетні завдання за планом пошукової роботи із метою створення в результаті кінцевого продукту – науково-дослідницької роботи. Такий квест передбачає три етапи: **організаційно-підготовчий** – визначення пізнавальних інтересів вихованця, окреслення теми, сюжету, завдань квесту, визначення терміну реалізації квесту, розробка допоміжних документів (рекомендації щодо написання і оформлення наукових робіт, їх захисту, форм презентації тощо); **реалізація** – ознайомлення вихованця з сюжетом, головним завданням, організаційними моментами; визначення платформи квесту; супровід проходження учасником квесту; **захист** – участь у Всеукраїнському конкурсі-захисту науково-дослідницьких робіт.

На етапі реалізації квесту завдання створюються за ігровим сюжетом відповідно до обраної вихованцем теми і дублюють етапи написання наукової роботи: знайомство з принципами й методами наукового філологічного дослідження, аналіз теоретичних джерел, практичне проведення дослідження, узагальнення висновків, визначення практичного значення наукового проєкту, розробка презентації основних результатів роботи. Наприклад, для організації дослідження «Колірний простору поетичної збірки Ліни Костенко «Річка Геракліта» здобувачу освіти було запропоновано на певний час стати художником-шукачем палітри: *«Одного разу Художник загубив свою палітру, саме коли звернувся до нього замовник із проханням відтворити на полотні «Життя протягом року». Що ж робити Художнику? Де шукати фарби? Аж тут він побачив біля*

*мольберта записку: «Пішла в найми до української поетеси Ліни Костенко, бо вірші її – то справжній живопис, а особливо – збірка, назва якої пов'язана із давньогрецьким філософом, автором слів «Не можна двічі ввійти в одну і ту саму річку». Відшукай палітру, наповни її авторськими фарбами, встанови основні колористичні образи, створи колористичну картину світу поетеси «Життя протягом року».*

У такий спосіб відбувається залучення вихованців до пошуково-дослідницької діяльності і реалізуються такі педагогічні можливості: формування загальнонаукових знань про принципи й методи наукового дослідження, навичок роботи з науковою літературою, пошуку необхідної інформації, її аналізу і систематизації, актуалізація творчого потенціалу особистості під час структурування матеріалу з метою розробки власної технології дослідження; формування вмінь і навичок літературно-критичного аналізу художнього тексту, розвиток зв'язного мовлення, вмінь опрацювання художніх образів крізь призму особистісного чуттєвого досвіду, емоційно-оцінного ставлення до реалії; виховання національної свідомості слухачів, шляхом залучення їх до аналізу текстів-репрезентантів української культури. Захист квесту в межах Всеукраїнського конкурсу-захисту науково-дослідницьких робіт учнів-членів МАН України формує навички ораторської діяльності, культури мовлення й поведінки під час публічного виступу, ведення дискусії; розвиває уміння здійснювати об'єктивний самоаналіз результатів діяльності.

Широкі можливості квест-технологія дає для реалізації дистанційного навчання – проведення занять з базової дисципліни для вивчення нового матеріалу, узагальнення й систематизації знань, наприклад з тем: «Поетія 20-х років ХХ століття», «Українські драматурги-новатори Іван Карпенко-Карий і Микола Куліш», «Захар Беркут» І. Франка: художній твір та його кіноверсія» тощо. Тут провідною буде організація квестів-змагань як індивідуальних, так і командних, що забезпечує стійкий пізнавальний інтерес до вивчення предмета взагалі й певної теми зокрема, інтелектуальний розвиток учнів, удосконалення комунікативності, здатності співпрацювати в команді, лідерства, самостійності, відповідальності, мобільності, формування толерантності тощо.

Активізація пізнавальної діяльності здобувачів освіти досягається за допомогою цікавих наочних, практичних, інтелектуальних інструментів квест-технології. Так, тема заняття може бути закодована в ребусі, і її розгадування налаштовує вихованців на активну спільну роботу з самого початку заняття замість очікування чи прослуховування інформації. Хмари слів, слова-перевертні, загадки актуалізують вивчені раніше знання чи акцентують увагу на важливих моментах розповіді педагога, QR-коди

спонукають до пошуку: вихованці самостійно знаходять відповіді на поставлені запитання, таким чином опрацьовують більше інформації та краще її запам'ятовують. Аналітичні, практичні навички формуються під час вирішення проблемних питань, де вихованці мають порівняти чи встановити ідеї, образи, ключові концепти тощо.

Також квест-змагання виступають ефективною формою проведення виховних, конкурсних заходів позашкільного закладу як для гуртківців, так і для учнів шкіл міста. Так, у листопаді 2020 року було проведено онлайн-квест для учнів шкіл міста до Дня української писемності та мови «Пропала грамота», ідейна концепція якого – виконання пошукових, творчих, інтелектуальних завдань з української мови та літератури, захованих у пригодницькому сюжеті «Стань лицарем Філології, врятуй писемність від знищення». Квест було реалізовано на платформі Classroom: протягом тижня учасники отримували ігрові, сюжетні завдання, які мали виконати протягом дня. Така форма роботи активно працює на формування інформаційно-технологічних вмінь дітей. Загалом подібні освітні заходи мотивують учасників до розширення знань, активізують пізнавальний інтерес, залучають міжпредметні зв'язки, виробляють навички використання інформаційних технологій для вирішення проблемних завдань.

Отже, квест-технологія – дієвий інструмент організації позашкільної освіти з філологічних дисциплін, що задовольняє індивідуальні потреби кожного вихованця, дає імпульс до різнобічного розвитку особистості, активізує самостійну творчу діяльність, ініціативність, реалізує особистісні, адаптивні, ресурсо-орієнтовані, технологічні принципи навчання.

### *Література*

1. Гарбовська Л., Рожок І., Сукач Н., Степаницька С. Веб-квест на уроках української мови та літератури як засіб активізації навчальної діяльності учнів. URL: [https://ru.osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/45861/](https://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/45861/) (дата звернення: 16.02.2021).
2. Кочергіна С. Веб-квести на уроках української літератури та мови. URL: [https://imidg.ucoz.ua/elgurnal/vyp22/6/kochergina\\_tezi\\_veb-kvesti.pdf](https://imidg.ucoz.ua/elgurnal/vyp22/6/kochergina_tezi_veb-kvesti.pdf) (дата звернення: 16.02.2021).
3. Мхитарян О., Олійник О. Особливості використання технології веб-квесту на уроках української літератури *Науковий вісник МНУ імені В.О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. 2018. №4(63). URL: <http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/Ped-visnyk-63-2019-16.pdf> (дата звернення: 16.02.2021).

4. Рябуха Л. Веб-квест на уроках української мови та літератури – ефективний засіб мотивації навчальної діяльності старшокласників. URL: <https://vseosvita.ua/library/web-kvest-na-urokah-ukrainskoi-movi-ta-literaturi-15034.html> (дата звернення: 16.02.2021).
5. Сокол І. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник. Запоріжжя, 2013. 87 с.

**Полуян Е.Н.**

кандидат філологічних наук, доцент,  
декан філологічного факультета  
Гомельський державний університет  
імені Франціска Скорини

### **ИЗУЧЕНИЕ И СОХРАНЕНИЕ ДУХОВНОГО НАСЛЕДИЯ ГОМЕЛЬЩИНЫ НА ФИЛОЛОГИЧЕСКОМ ФАКУЛЬТЕТЕ УО «ГОМЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ ФРАНЦИСКА СКОРИНЫ»**

**Анотація.** У статті розглядаються питання цілеспрямованої роботи з виховання студентів на основі духовної спадщини і загальнолюдських цінностей через навчальну і виховну діяльність, з формування погляду на національну культуру як на фундаментальну духовну цінність народу в рамках діяльності науково-навчальної фольклорної лабораторії філологічного факультету Гомельського державного університету імені Франціска Скорини.

**Ключові слова:** науково-навчальна фольклорна лабораторія, фольклорна практика, сценізація свят і обрядів, навчальний і виховний процес.

**Poluyan E. Study and Preservation of the Spiritual Heritage of the Gomel Region at the Philological Faculty of the Educational Institution «Francisk Skorina Gomel State University».** The article discusses the issues of purposeful work to educate students on the basis of spiritual heritage and universal values through educational and educational activities, to form a view of national culture as a fundamental spiritual value of the people within the framework of the activities of the scientific and educational folklore laboratory of the philological faculty of the Francisk Skorina Gomel State University.