

## ХАРАКТЕРНІ ОСОБЛИВОСТІ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЕФЕКТИВНОГО ЗАСОБУ НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

### FEATURES OF QUEST TECHNOLOGY AS AN EFFECTIVE WAY OF TEACHING PRIMARY SCHOOLCHILDRENS

Відповідно до нових освітніх стандартів нового покоління провідними підходами в навчанні стали компетентнісний і особистісно орієнтований, які спрямовані на формування предметних і міжпредметних компетентностей в учнів початкової школи. Виклики, що стоять перед Новою українською школою, сприяли вибуху інновацій в області предметних методик. Сучасні, творчі педагоги ставлять за мету запровадження в освітню діяльність розвиваючих педагогічних технологій, методик і форм навчання, які сприяють ефективному навчанню. Однією з таких технологій є квест. У статті обґрунтовано сутність поняття навчальна діяльність, квест, освітній квест, квест-технологія як інноваційної, новітньої педагогічної технології, яка передбачає виконання учнями початкових класів навчальних, пошуково-пізнавальних, проблемних завдань і відповідно до задуму / сюжету, в процесі якого відбуваються пошук і впорядкування інформації, здійснення самостійної дослідницької роботи, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого учнями матеріалу, його збагачення та поданням у вигляді цілісної системи.

Виявлено функції: освітня, виховна та розвивальна. Подано класифікацію квест-технологій: за формою проведення, за режимом проведення, за терміном реалізації квести можуть бути, за формою роботи, за предметним змістом, за структурою сюжетів розрізняють, за інформаційним освітнім середовищем, за технічною платформою, за діяльністю учнів, що домінує, за характером контактів, за типом завдань.

Так, перевагою використання квесту є те, що на уроці найбільш повно розкривається інтелектуальний і творчий потенціал учнів, ця педагогічна технологія підвищує пізнавальний інтерес до предмету, пошукову активність, мотивацію до навчання.

**Ключові слова:** навчальна діяльність, квест, технологія, педагогічна технологія, учень, початкова школа.

According to the new educational standards of the new generation, the leading approaches in education have become competent and person-oriented, aimed at the formation of objective and inter-subject competencies in elementary school students. The challenges faced by the New Ukrainian School caused an explosion of innovations in the field of subject-based techniques. Modern, creative teachers aim to introduce educational activities of developing pedagogical technologies, methods and forms of learning that contribute to effective learning. One of these technologies is the quest.

The article substantiates the essence of the notion of educational activity, quest, educational quest, quest-technology as an innovative, newest pedagogical technology, which provides students with the initial classes of educational, search-cognitive, problem-solving tasks and in accordance with the plan / plot in the course of which the search and organizing information, carrying out independent research work, which helps to systematize and generalize the material learned by students, its enrichment and representation in the form of a coherent system.

Functions identified: educational, educational and developmental. The classification of quest-technologies is given: according to the form of conducting, according to the mode of conducting, in terms of realization of quests can be, according to the form of work, according to the substantive content, according to the structure of the plots are distinguished, according to the informational educational environment, the technical platform, the activities of the students that prevail, by the nature of the contacts, by type of tasks.

Thus, the advantage of using the quest is that the lesson is the most complete disclosure of the intellectual and creative potential of students, this pedagogical technology raises cognitive interest in the subject, search activity, and motivation to study.

**Key words:** educational activity, quest, technology, pedagogical technology, pupil, elementary school.

УДК 373.3.091.3:004

**Хващевська О.О.,**

канд. пед. наук,  
доцент кафедри теорії і практики  
початкової освіти  
ДВНЗ «Донбаський державний  
педагогічний університет

**Хорунжа В.С.,**

студентка бакалаврату  
факультету початкової, технологічно  
та професійної освіти  
ДВНЗ «Донбаський державний  
педагогічний університет

**Постановка проблеми в загальному вигляді.** В умовах модернізації системи сучасного української освіти знання, вміння і навички все більше розглядаються не стільки як основна мета навчання, скільки як інструментальна основа формування компетенцій учня. 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.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Використання квест-технології в освітньому процесі знайшла відображення при вирішенні широкого кола теоретичних і прикладних питань, пов'язаних із: визначенням психолого-педагогічних засад розвитку професійної компетентності викладачів (О. Гура, І. Зимня, Н. Кузьміна, В. Сластьонін та ін.); виявленням особливостей використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у освітньому процесі (Р. Гуревич, А. Кучай, А. Пан-

філова та ін.). Дослідженню готовності педагога до різних видів педагогічної діяльності приділено увагу у працях А. Капської, О. Пехоти та ін. Питання використання квест-технології в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б. Додж, Т. Марч, М. Андрєєва, О. Багузіна, Я. Биховський, Г. Воробйов, О. Гапеева, Д. Грабчак, М. Гриневич, Л. Желізняк, Л. Іванова, С. Іць, Н. Кононець, С. Напалков, Г. Шаматонова, О. Шевцова, В. Шмідт, О. Шульгіна та ін.

**Мета статті.** Розкрити особливості квест-технології як ефективного засобу навчання молодших школярів, акцентувавши увагу на їх структурі, класифікації та функціях.

**Виклад основного матеріалу.** Сьогодні все більш актуальним в освітньому процесі стає використання у навчанні прийомів і методів, які формують вміння самостійно здобувати знання, збирати необхідну інформацію, висувати гіпотези, робити висновки й умовиводи. Відтак, у сучасного учня початкової школи повинні бути сформовані універсальні навчальні дії, що забезпечують здатність до організації самостійної навчальної діяльності.

Зазначимо, що навчальна діяльність – це діяльність, що має своїм змістом оволодіння узагальненими способами дій у сфері наукових понять. Для молодших школярів навчальна діяльність – особлива форма активності учня, спрямована на зміну самого себе як суб'єкта навчання – стає провідною і набуває характерних особливостей.

Навчання в початковій школі має бути спрямоване на формування у учнів інформаційних компетенцій, знань і умінь, способів інформаційної діяльності, які будуть потрібні їм в новому інформаційному середовищі проживання. Одним із основних завдань сучасного педагога є надання можливості творчого переосмислення і систематизації набутих знань і навичок, а також їх практичного застосування, можливість реалізації здібностей учнів початкової школи [5]. В арсеналі вчителя багато технологій, які допомагають в реалізації цього завдання. Однією з них є технологія квестів.

Квест (англ. Quest) – пошук, предмет пошуків, пошук пригод. Освітній квест – педагогічна технологія, що включає в себе набір проблемних завдань з елементами рольової гри, для виконання яких потрібні будь-які ресурси, і в першу чергу ресурси Інтернету. Розробляються квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони можуть охоплювати окрему проблему, навчальний предмет, тему, також можуть бути і міжпредметних.

Квест-технології в освіті та вихованні дітей широко почали застосовуватися у кінці ХХ століття, коли професор університету Б. Додж запропонував використовувати в процесі навчання пошукову систему, в якій передбачалося знаходити рішення

поставленого завдання з проходженням проміжних стадій, на кожній з яких потрібно виконати якусь дію або знайти ключ для виходу на наступний рівень. В принципі, спочатку тодішня квест-технологія зводилася навіть не до пошуку логічного рішення, а була покликана, скоріше, зацікавити дитину, створивши якийсь процес, подібний гри. Саме ігри й стали тією відправною точкою, яка послужила розвитку такого напрямку в педагогіці [1].

Зазначимо, що виконуючи квест, школяр початкової школи вчиться критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, самостійно приймати продумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію, часто опиняється в ситуації вибору. Він сам аналізує кожен крок свого вчення, шукає причини виниклих труднощів, знаходить шляхи виправлення помилок. Йому надається право вибору способів діяльності, висування пропозицій, гіпотез. Почуття свободи вибору робить діяльність осмисленою, свідомою, продуктивною і більш результативною [3].

Квест-технології виконують такі функції:

Освітню – залучення кожного учня в активний пізнавальний процес. Організація індивідуальної та групової діяльності школярів, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно з будь-якої теми.

Розвивальну – розвиток інтересу до предмета, творчих здібностей, уяви учнів; формування навичок дослідницької діяльності, умінь самостійної роботи з інформацією; розширення кругозору, ерудиції, мотивації.

Виховну – виховання вміння працювати в команді, виховання особистої відповідальності за виконання завдання, виховання позитивного інтересу до досліджуваного предмета.

Квести класифікуються:

1. За формою проведення:

– комп'ютерні ігри-квести – один з основних жанрів комп'ютерних ігор, що являє собою інтерактивну історію з головним героєм; при цьому найважливішими елементами гри є власне розповідь (сюжет) і обстеження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграють рішення головоломок і завдань, що потребує від гравця розумових зусиль;

– веб-квести – спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів, створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник тощо);

– QR-квести – спрямовані на використання QR-кодів (двовимірний штрихкод);

– медіаквести – спрямовані на пошук і аналіз медіаресурсів, наприклад, фото-, відеоквести;

– квести на природі (на вулиці, в парках тощо);

– комбіновані.

2. За режимом проведення: в реальному режимі; у віртуальному режимі; у комбінованому режимі.

3. За терміном реалізації квести можуть бути: короткострокові, їх мета – поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одно-три заняття; довгострокові, їх мета – поглиблення і перетворення знань, розраховані на тривалий термін (семестр або навчальний рік).

4. За формою роботи: групові; індивідуальні.

5. За предметним змістом: моноквест; між-предметний квест.

6. За структурою сюжетів розрізняють: лінійні; нелінійні; кільцеві.

7. За інформаційним освітнім середовищем: традиційне освітнє середовище; віртуальне освітнє середовище.

8. За технічною платформою: віртуальні щоденники й журнали (блоги, ЖЖ тощо); сайти; форуми; Google-групи; вікі-сторінки; соціальні мережі.

9. За діяльністю учнів, що домінує: дослідницький; інформаційний; творчий; пошуковий; ігровий квест; рольовий.

10. За характером контактів: учні одного класу чи школи; учні одного району; учні однієї країни; учні з різних країн [4].

11. За типом завдань:

– переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі: створення презентації, плаката, оповідання;

– планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов;

– самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості;

– компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;

– творче завдання – творча робота в певному жанрі – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика;

– аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації;

– детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;

– досягнення консенсусу – вироблення рішення з гострої проблеми;

– оцінка – обґрунтування певної позиції;

– журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів);

– переконання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;

– наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел [6; 9].

Відтак, у квест-технології як сучасної освітньої технології повинні бути враховані всі види знань і їх структурні компоненти, що забезпечить успішність реалізацію освітніх Стандартів і досягнення, які навчаються результатів, заданих в них. Учні

в процесі роботи над квестом, або створенням власного квесту досягає реальні процеси, проживає конкретні ситуації. З точки зору інформаційної діяльності при роботі в квесті учень розвиває свої навички пошуку, аналізу інформації, вміння зберігати, передавати, порівнювати і на основі порівняння синтезувати нову інформацію.

Виконуючи квести і створюючи свій власний продукт учні навчаються формулювати проблему, планувати свою діяльність, критично мислити, вирішувати складні проблеми, зважувати альтернативні думки, самостійно приймати продумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію.

На успішність проведення будь-якого квесту впливає безліч чинників, однак якщо етап планування і реалізації квесту проходить вдало, то в результаті ми маємо можливість реалізувати всі основні цілі сучасної освіти. Звичайно, квест – не єдиний спосіб взаємодії з учнями, проте педагоги сучасної школи звертають увагу на цю по-своєму унікальну технологію. Адже вчитель, в залежності від цілей і змісту навчального матеріалу, повинен керуватися тими формами і методами навчання, які дадуть хороший результат.

Засновниками квесту Б. Доджем и Т. Марчем була запропонована наступна його структура:

– вступ, де чітко описані головні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту;

– центральне завдання проблемного характеру і підсумковий результат самостійної роботи;

– список інформаційних ресурсів;

– опис процедури роботи;

– опис критеріїв і параметрів оцінки квесту;

– керівництво до дій, організуючим навчальну роботу (тимчасові рамки, рекомендації по використанню електронних джерел, формі представлення результатів і ін.);

– висновок, де підсумовується набутий учасниками квесту досвід і можуть ставитися нові завдання [7; 8].

При розробці квесту у вчителя є можливість створення ситуацій, в яких учням необхідні навички пошуку, аналізу, узагальнення, синтезу нової інформації, її зберігання і передачі.

Порядок роботи і необхідні ресурси – опис послідовності дій, ролей і ресурсів, необхідних для виконання завдання (посилання на інтернет-ресурси і будь-які інші джерела інформації), а також допоміжні матеріали (прикладі, шаблони, таблиці, бланки, інструкції тощо), які дозволяють більш ефективно організувати роботу над квестом.

Отже, квест – інтегрована педагогічна технологія, яка об'єднує ідеї проектного методу, проблемного і ігрового навчання, взаємодії в команді і ІКТ; цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами і (або) грою за певним сюжетом.



Зазначимо, що сутність квесту близька із педагогічними іграми, такими як виконання завдань «по станціях», орієнтування на місцевості з перешкодами тощо («Подорож у часі», «Козаки-розбійники», «У пошуках скарбів», «Стежками рідної землі» та ін.). Але, відмінність квест-технології від традиційних ігор в педагогіці полягає в завданнях проблемного характеру і пошуку інформації. Для квестів характерно глибоке «занурення» в відкритий інформаційний простір (уявлення результату квесту в Інтернеті на сайтах або в соціальних мережах, використання спеціальних комп'ютерних програм). Це ще раз підкреслює, що оновлення освітніх технологій детерміновано соціокультурними особливостями сучасного суспільства [2].

Таким чином, квест – це гра та навчання одночасно. Це дуже цікавий і перспективний вид діяльності і рольова гра. Виконуючи різні ролі, учні початкової школи розглядають проблему з різних сторін. Робота учнів в такому варіанті проектною діяльністю, як квест, урізноманітнює освітній процес, зробіть його живим і цікавим, а отриманий досвід принесе свої плоди в майбутньому, тому що при роботі над цим проектом розвивається цілий ряд компетентностей:

- використання ІТ для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів;
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навик публічних виступів.

Квест-технологія за умови її впровадження має ряд переваг:

- дає можливість колективної творчості, спільного доступу до процесу створення, оцінювання;
- вміння працювати в групі, прояв творчості, вміння планувати свою діяльність, нові форми роботи;
- дана технологія мотивує учнів, викликає інтерес до пізнання більш детальної інформації, сприяє формуванню інформаційної грамотності. Розвиває самостійність і відповідальність, формує навички групової роботи;
- легше сприймається матеріал за рахунок незвичайної форми роботи;
- вміння працювати в групі – взаємовиручка, самоорганізація;
- нова і незнайома форма роботи. Розвиває творче мислення, розвиває самостійність учасників. Формує навички компетенції учнів. Формує навички публічного виступу;

– дуже хороша технологія пошуку інформації, а коли є мета, то отримані знання таким чином безцінні;

– проблемне навчання, самонавчання і самоорганізація, взаємонавчання членів команди, реалізація креативного потенціалу, підвищення особистісної самооцінки учнів.

– розвиває безмежне творче мислення.

– дана технологія задовольняє всім потребам сучасної освіти, спрямована на досягнення особистісних, предметних і метапредметних результатів учнями. Навіть важкий навчальний матеріал можна піднести учням захоплююче.

**Висновки.** Можна відзначити, що впровадження технології квестів в освітній процес початкової школи сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості учнів і викладачів, розвитку предметних компетенцій і є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Створення та проведення квестів є не складним процесом, що не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише бажання вчителів та учнів.

#### БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. URL: <http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttechnologiya.pdf> (дата звернення: 20.04.2019).
2. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. URL: [http://ru.osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/) (дата звернення: 15.05.2019).
3. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.
4. Сокол І.М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. Запоріжжя : КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369 – 375.
5. Хвацевська О.О. Сучасні педагогічні технології підготовки майбутнього вчителя початкової школи в контексті НУШ. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*. 2018. Вип. 8 (2). DOI.10.31865/2414-92.8(2).2018.153790.
6. Dodge B. (1997). Some Thoughts About WebQuests. URL: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) (дата звернення: 30.01.2019).
7. Dodge B. Rethinking the WebQuest Taskonomy: A New Taxonomy of Authentic Constructivist Tasks. URL: <http://questgarden.com/> (дата звернення: 20.04.2019).
8. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. URL: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp> (дата звернення: 10.03.2019).
9. March, T. (1998). Why Web Quests? An introduction. URL: [www.ozline.com/webquests/intro.html](http://www.ozline.com/webquests/intro.html) (дата звернення: 12.03.2019).