

## КВЕСТ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ У ЗАГАЛЬНІЙ СЕРЕДНІЙ ОСВІТІ

Сучасна модель педагога передбачає готовність до впровадження інноваційних освітніх ідей, здатність до безперервного навчання та самовдосконалення, а також постійного творчого пошуку. У сучасних умовах бути висококваліфікованим фахівцем означає перебувати у безперервному процесі професійного зростання та розвитку. Педагогічна діяльність характеризується високою динамічністю та складністю, що зумовлює необхідність володіння глибокими та багатогранними науковими, професійними знаннями, вміннями та компетентностями, які становлять основу професійної спроможності педагога [3].

Професійна компетентність педагога не обмежується сукупністю теоретичних знань та вмінням їх відтворювати відповідно до встановлених норм; вона також включає мотиви та механізми розвитку практичних умінь у контексті інформаційного суспільства. Розвиток багатогранних компетентностей учнів у закладах загальної середньої освіти забезпечується сучасними методиками навчання та новітніми технологічними досягненнями. Широке та ефективне впровадження інноваційних освітніх технологій у навчальний процес сприяє підвищенню його якості, стимулює зацікавленість учнів і педагогів та є ключовим етапом реформування традиційної системи освіти в умовах глобалізації.

Однією з таких методик, яка формує вміння знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз, систематизувати дані та ефективно вирішувати поставлені завдання, є квест-технологія.

Мета нашої роботи полягає у аналізі квест-технології як нової форми організації освітнього процесу та інструменту формування фахової компетентності сучасного педагога.

На сьогодні питання історії впровадження квест-технологій в освітній процес залишається маловивченим. Можна стверджувати, що ідея квестів існувала ще в епоху стародавніх цивілізацій і супроводжувала людство протягом усієї його історії, оскільки квест, по суті, є головоломкою, а головоломки завжди були предметом зацікавлення людини. У різні історичні періоди люди прагнули відшукати скарби, закопані піратами, або вірили в існування казкових об'єктів, здатних принести щастя та удачу.

До певного часу квести та педагогічна діяльність існували паралельно, проте не мали між собою прямого зв'язку. Револуційний зсув у цьому напрямі відбувся завдяки розвитку комп'ютерних технологій. Квест-технологія інтегрувалася в освітній процес наприкінці ХХ століття, запозичивши концепцію із світу комп'ютерних ігор. Зокрема, у 1970-х роках термін «квест» був введений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому середовищу до досягнення визначеної цілі. Успішне досягнення цієї мети можливе

лише через подолання різних перешкод шляхом розв'язання завдань, пошуку та використання предметів, а також взаємодії з іншими персонажами [1].

Термін «квест» як освітня технологія вперше був запропонований влітку 1995 року Берні Доджем, професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США) [5]. Вчений розробив інноваційні інтернет-додатки для інтеграції в навчальний процес під час викладання різних предметів на різних рівнях освіти. Квестом він назвав веб-сайт із проблемним завданням та пошуком інформації в Інтернеті. Він визначив такі типи завдань для веб-квестів: перефразування; планування та проектування; самопізнання; компіляція; творче завдання; аналітичне завдання; детектив, головоломка, містична історія; консенсус; оцінка; журналістське розслідування; переконання; наукове дослідження [4, 5].

Упродовж 30-ти річного розвитку технології освітнього квесту стали новітньою формою навчальної та розважальної діяльності, у якій учні активно залучаються до процесу, здобувають практично орієнтовані знання та отримують позитивний емоційний досвід. Живий квест не лише дозволяє кожному учаснику проявити свої здібності, а й сприяє розвитку комунікативних навичок та взаємодії між гравцями, що підвищує рівень співпраці та згуртованості учасників. До особливостей квесту належать елементи змагання та ефекти несподіванки, такі як неочікувана подія, таємничість, створення певної атмосфери та використання декорацій. Квести стимулюють розвиток аналітичного мислення, уяви та творчості, оскільки учасники можуть модифікувати сценарій під час проходження гри.

Аналіз теоретичних джерел та педагогічного досвіду щодо впровадження квест-технологій у навчальний процес дозволяє виділити наступні характеристики даної технології:

Інтегративність: освітній квест поєднує ідеї проектного методу, проблемного та ігрового навчання, командної взаємодії та використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ). Він забезпечує цілеспрямований пошук шляхом виконання головного проблемного завдання та серії допоміжних завдань у контексті пригодницького сюжету або гри. Веб-квест розглядається як один із різновидів квест-технології.

Логічна структура: алгоритм квесту формулюється за принципами проблемного навчання – від постановки проблеми до пошуку шляхів її вирішення, представлення результатів та проведення рефлексії, що спрямовано на розвиток учня як активного суб'єкта діяльності.

Різноманітність освітніх продуктів: результати квесту можуть бути отримані індивідуально або групою та представлені у різних формах – від відповіді на проблемне питання до створення мультимедійних презентацій, відеороликів, сайтів або буклетів.

Ігровий компонент: сюжет і елементи інтриги забезпечують ігрову природу навчання, що може включати ролі або пригодницькі аспекти та носить переважно командний характер.

Інформаційно-комунікаційний аспект: використання спеціалізованих комп'ютерних програм і ресурсів Інтернету під час виконання завдань та представлення результатів дозволяє визначити цю технологію як інформаційно-комунікаційну [1].

Квест є інноваційною ігровою технологією навчання, яка сприяє розвитку в учнів умінь знаходити необхідну інформацію, здійснювати її аналіз і систематизацію, а також ефективно вирішувати поставлені завдання, часто проходячи визначений маршрут або виконуючи окремі елементи єдиного сюжету. Основою квесту є інтелектуальне змагання з елементами рольової гри, при цьому виконання заздалегідь підготовлених завдань проблемного характеру може здійснюватися як командою, так і окремими її учасниками. На основі аналізу науково-педагогічних та методичних джерел щодо організації квестів за різними критеріями можна виділити їх найпоширеніші різновиди (рис. 1).



Рис. 1. Різновиди квестів [2]

Необхідно підкреслити, що під час проходження будь-якого квесту реалізуються освітні, розвивальні та виховні цілі навчального процесу. Зокрема:

**Освітні цілі** спрямовані на розширення світогляду учнів, залучення їх до активної пізнавальної діяльності, формування та закріплення практичних умінь і навичок, організацію самостійної роботи та інші.

**Розвивальні цілі** передбачають формування та розвиток креативності, критичного мислення, логічного мислення, уваги та підвищення інтересу до навчального предмета.

**Виховні цілі** спрямовані на формування особистості, здатної до саморозвитку та самореалізації, виховання відповідальності, пунктуальності, толерантності та інших соціально значущих якостей.

Для успішної організації квесту педагогові необхідно:

Сформулювати тему, розробити сценарій, план та сюжет гри.

Створити центральне завдання, яке може включати проблемні питання, головоломки, творчі завдання тощо.

Підготувати список інформаційних ресурсів для виконання завдань.

Детально описати етапи квесту, регламент часу, пункти переходу між завданнями, картки та за потреби карту маршруту. Доцільно залучити помічників вчителя, визначити правила нарахування штрафних балів за використання додаткових підказок або порушення правил.

Підсумувати результати, здійснити оцінювання роботи учасників команди та проаналізувати досягнуті результати.

Квест часто порівнюють із проектом, проте між ними існують суттєві відмінності. Передусім, під час проведення квесту заздалегідь визначаються ресурси, що містять інформацію, необхідну для розв'язання поставленої проблеми — це можуть бути електронні носії (компакт-диски, відео- та аудіоматеріали), паперові джерела, а також посилання на інтернет-ресурси та тематичні вебсайти. Крім того, у квесті чітко визначено послідовність дій, якої має дотримуватися учень для досягнення результату, а також критерії оцінювання виконаних завдань [4].

Отже, квест є інноваційною інтерактивною технологією навчання, доцільною для впровадження в освітній процес під час підготовки майбутніх учителів. Його основою є інтелектуальне змагання з елементами рольової гри. Використання квесту сприяє підвищенню навчальної мотивації студентів, розвитку їх методичної, комунікативної та інформаційної компетентності, а також стимулює креативне мислення.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Кулішов В.С. Квест-технології як засіб розвитку фахової компетентності педагога закладу професійної освіти: електронний навчальний курс. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2023. 30 с.
2. Мельниченко Р.К. Квест як технологія розвитку майбутніх вчителів біології. Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні наук: реалії та перспективи. 2018. Випуск 64. С. 148-153.
3. Хроленко М. В. Формування екологічної компетентності здобувачів вищої освіти засобом квест-технології. Наука і техніка сьогодні. 2024. № 5(33). С. 966-977.
4. Янкович О. І., Кузьма І. І. Освітні технології у початковій школі: навчально-методичний посібник. Тернопіль: ТНПУ ім. Володимира Гнатюка, 2020. 290 с.
5. Zakirova F.M.1 , Qarshieva D.U. Quest for pedagogical technology and its use in education systems. International Journal on Integrated Education. 2020. Vol. 3, Issue V. P. 12-16.