Україні, стан та перспективи державного управління міграційними процесами. Виклики, пов'язані з міграцією, простежуються в демографічній, соціально-економічній, культурній та психологічній сферах, а втрати не компенсуються заробленими українцями за кордоном грошима.

Одним із ключових питань на сучасному етапі є політична реінтеграція громадян України, які знайшли тимчасовий притулок за кордоном. Міжнародна спільнота, приймаючі країни та український уряд мають створити політики щодо інтеграції українців до стратегії відбудови України. Е.М. Лібанова наголошує, що Україні не варто зупиняти чи обмежувати міграцію, оскільки це ключовий канал обміну технологіями, культурними надбаннями та новим мисленням, проте необхідно робити акцент на тому, щоб трудова міграція не перетворювалася на стаціонарну. За прогнозами експертів, для компенсації демографічних втрат Україні необхідно буде залучати мінімум 300 тисяч мігрантів щороку.

Отже, міграційні процеси в Україні у XXI столітті характеризуються складною динамікою та багатовекторністю потоків. Економічні чинники залишаються домінуючими мотивами міграції, проте їх посилюють структурні проблеми функціонування суспільних інституцій, а з 2022 року – катастрофічні наслідки повномасштабної війни. Негативні наслідки масової еміграції для демографічної ситуації, економічного розвитку та людського капіталу України вимагають розробки комплексної державної міграційної політики, спрямованої на стимулювання повернення мігрантів, інтеграцію внутрішньо переміщених осіб та створення умов для гідного життя в межах країни.

Вадим Шелест (Кременець)

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК СУЧАСНА ІННОВАЦІЙНА ФОРМА НА ЗАНЯТТЯХ З ПОЗАКЛАСНОЇ ІСТОРИКО-КРАЄЗНАВЧОЇ РОБОТИ З УЧНЯМИ

Сучасна освіта перебуває у процесі постійного оновлення, що зумовлює необхідність впровадження новітніх педагогічних технологій, здатних підвищити інтерес учнів ЗЗСО до навчання та сприяти глибшому засвоєнню знань. Однією з таких інноваційних форм є квест-технології, які поєднують у собі елементи гри, дослідницької діяльності та інтерактивного навчання.

Водночас варто наголосити на тому, шо позакласна історико-краєзнавча робота є невід’ємним елементом освітнього процесу, оскільки вона сприяє розвитку в учнів пізнавального та навчального інтересу до історії рідного краю, формуванню предметних історичних компетентностей, вихованню патріотизму та активної громадянської позиції. Використання квестів в освітній діяльності дозволяє зробити процес навчання не лише більш цікавим, але й ефективним, адже такі завдання стимулюють критичне мислення, уміння працювати в команді, аналізувати історичні події та джерела.

У межах позакласної історико-краєзнавчої роботи учителі історії неухильно дотримуються Державної стратегії національно-патріотичного виховання, яка заснована на принципах збереження національної самобутності українського народу, його об’єднання навколо спільного майбутнього, захисту незалежності та територіальної цілісності України, а також формування єдиних ціннісних орієнтирів через активну участь громадян у розвитку держави. В сучасних умовах учитель історії прагне застосовувати різноманітні методи роботи, що сприяють ефективному патріотичному вихованню молоді. Одним із найяскравіших та актуальних

підходів є використання квест-технологій, які поєднують навчання з інтерактивними формами діяльності. На думку багатьох методистів, «квест – це ігрова технологія, бо добре організована гра є одним із найкращих засобів, щоб діти відчули 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».

Освітній квест є цінним насамперед завдяки своїй потужній мотиваційній складовій – навчальні завдання подаються у формі захопливої гри з динамічним або несподіваним сюжетом, що включає елементи пошуку та аналітичної діяльності. Головна відмінність освітнього квесту від розважального полягає в акценті на розвиток логіки та інтелекту, а не лише на розважальному аспекті. Науковиця О. Гаврилова у своїй науковій розробці описує перелік різновидів квестів:

– «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» .

Квест з позакласної історико-краєзнавчої роботи повинен містити не лише чітко окреслені тему, мету та завдання, але й логічний розподіл ролей та використання доступних ресурсів відповідно до різновидів квесту. Участь у краєзнавчих квестах можна брати як індивідуально, так і в межах створеної команди. Важливо зазначити, що кількість етапів квесту повинна варіюватися від п'яти до десяти, а кількість учасників у команді від чотирьох до десяти осіб. Щодо тривалості квесту, то вона може складати від 1,5 години до трьох годин.

Структуру та особливості квесту пропонуємо розглянути на прикладі таун-квесту «Стежками древнього Кременця», який доцільно проводити у межах позакласної історико-краєзнавчої роботи. Насамперед, потрібно відповісти на питання, що таке «таун-квест». Як зазначають педагоги К. Журба та І. Шкільна, «це – розважальна гра на місцевості з елементами міського орієнтування, під час якої учасники вирішують неординарні інтелектуальні завдання, досліджують історичне минуле, національно-культурні особливості, архітектуру, пам'ятки міста, села, країни».

Під час організаційно-підготовчого етапу таун-квесту «Стежками древнього Кременеця» нами був виконаний чималий обсяг роботи. У межах позакласних занять в історико-краєзнавчому гуртку проведене анкетування щодо визначення навчальних потреб учнів 8–11 класів. На основі отриманих даних ми визначили мету, зміст та найбільш оптимальний тип квесту. Зокрема, метою нашого квесту було ознайомлення із визначними пам'ятками м. Кременця, традиціями Волинського краю, формування в здобувачів освіти національної ідентичності та інтересу до культурної спадщини України; поглиблення знань про історико-краєзнавчу роботу містян, виховання любові і шани до рідного міста, а також моральних якостей взаємопідтримки, партнерства, дружби, толерантності.

Наступним завданням було формулювання сюжету і завдань. Сюжет нашого квесту: учасники стають дослідниками минулого, які отримали

загадковий манускрипт, що містить підказки про таємничі події, що відбувалися в місті Кременці століттями. Їм належить розгадати стародавні таємниці, знайти приховані символи, дізнатися про відомих історичних постатей та відкрити маловідомі сторінки історії міста. Так, виділено наступні завдання: знайти першу підказку біля Замкової гори – учасники отримують загадку, яка розповідає про легендарну королеву Бону, пов'язану з історією замку; відшукати зашифроване послання в Єзуїтському колегіумі – знайти історичний символ, що зберігає дух давньої науки; розгадати код біля Ботанічного саду – розшифрувати напис, пов'язаний із подіями визвольної боротьби XVII ст.; знайти «підземний перехід» у Богоявленському монастирі – учасники мають розгадати загадку про підземні ходи Кременця; дослідити кам'яницю, де жив Юліуш Словацький – знайти уривок із твору поета, який описує місто; фінальне завдання на площі міста – зібравши всі ключі (слова, символи, історичні факти), учасники повинні скласти завершальний код і відкрити «історичний артефакт» міста Кременця. Після цього складено план роботи та терміни реалізації квесту. У плані роботи ми зазначили основні етапи та зміст роботи над квестом, визначили, що проєкт триватиме у межах двох місяців. Також під час підготовки створено інформаційні буклети та інструкції щодо правильного проходження маршруту, розроблено вихідну анкету.

Проведення таун-квесту «Стежками древнього Кременця» відбувалося за наступним алгоритмом: реєстрація учасників та інструктаж – команди отримали маршрутні листи, правила гри та перші підказки – організатори пояснили правила, обмеження та систему підказок – урочистий старт: команди отримали першу підказку та розпочинають гру –проходження маршруту та виконання завдань.

Варто наголосити на тому, що квест проходив за принципом послідовного розгадування загадок, які ведуть до наступних локацій:

1) перша локація – Замкова гора. Завдання: знайти напис або символ на стінах руїн замку, який відкриє наступну підказку. Тематика «Середньовічна історія Кременця»;

2) друга локація – Єзуїтський колегіум. Завдання: розшифрувати латинський напис або знайти QR-код з історичною довідкою. Тематика «Освіта у Кременці в XVII–XVIII століттях»;

3) третя локація – Ботанічний сад. Завдання: знайти зашифроване повідомлення, яке розповідає про події Визвольної війни. Тематика «Козаччина та її історія на теренах міста»;

4) четверта локація – Будинок Юліуша Словацького. Завдання: відшукати уривок з твору письменника, який описує Кременець. Тематика «Життя і творчість Юліуша Словацького»;

5) п'ята локація – Богоявленський монастир. Завдання: знайти історичний символ, що пов'язаний із релігійною традицією міста. Тематика «Монастирське життя та культурний розвиток Кременця».

6) фінальне завдання та завершення квесту. Остання точка маршруту – центральна площа міста. Команди використовують зібрані ключові слова або символи для розгадки головного коду. Відкриття «історичного артефакту Кременця» (може бути символічна карта міста, книга або сувенір).

Заключний етап таун-квесту «Стежками древнього Кременця» розпочався після того, як всі команди завершили маршрут і прибули до фінальної точки збору. Організатори перевірили правильність виконання завдань, проаналізували маршрутні листи та визначили переможців, враховуючи точність відповідей і швидкість проходження квесту. Далі відбулося урочисте

підбиття підсумків. Організатори подякували учасникам за активну участь, розповіли про значення заходу та його роль у популяризації історії Кременця. Були оголошені переможці та команди, що відзначилися особливою креативністю чи ентузіазмом. Учасники отримали сертифікати, дипломи, символічні сувеніри на згадку про подію.

Методика проведення таун-квесту «Стежками древнього Кременця» базується на чітко визначених параметрах або варіантах вибору для учасників. Гра відбувалась за чітко продуманим планом, згідно з яким перехід до наступного етапу можливий лише після успішного розв'язання поставлених завдань, які відповідали загальній тематиці квесту. Проблемні ситуації, які виникали під час квесту, були націлені на розвиток дослідницьких навичок, допомагаючи аналізувати на перший погляд розрізнені або навіть нелогічні дані. Важливим аспектом стало те, що у ігровий процес залучено усіх учасників. Варто наголосити на тому, що велику увагу приділено міжпредметним зв'язкам та практичному застосуванню знань у нових умовах, що сприяло формуванню різних компетентностей учасників, розширенню світоглядних уявлень та розвитку критичного мислення.

Також ми виділили основні переваги на основі проведеного таун-квесту «Стежками древнього Кременця» у процесі позакласної історико-краєзнавчої роботи:

1) формування партнерських та командних навичок в учнів, розвиток готовності підтримувати одне одного, оперативно приймати рішення та працювати задля спільного результату;

2) виявлення прихованих творчих, у тому числі аналітичних здібностей;

3) залучення до активного вивчення історії Кременеччини;

4) розвиток командної роботи та взаємодії;

5) формування аналітичного та критичного мислення;

6) підвищення краєзнавчої обізнаності, оскільки учні дізналися нові факти про визначні місця Кременця, його видатних особистостей та історичні події, що сприяло розширенню їх знань про рідний край;

7) розвиток навичок комунікації та лідерства;

8) формування відповідального ставлення до культурної спадщини. Поєднання активної діяльності з пізнавальним процесом зробило навчання цікавим і захопливим, підвищило мотивацію до подальшого вивчення історії та краєзнавства.

Аналіз використання квест-технологій у позакласній історико-краєзнавчій роботі з учнями (на прикладі таун-квесту «Стежками древнього Кременця») свідчить про їхню ефективність як сучасної інноваційної форми навчання. Ця технологія сприяє підвищенню мотивації здобувачів освіти до вивчення історії рідного краю, розвитку критичного мислення, комунікативних навичок та вміння працювати в команді. Вона також допомагає формувати національно-культурну ідентичність, відповідальне ставлення до історичної спадщини та практичне застосування здобутих знань. У подальшому плануємо дослідити вплив квестів на розвиток ключових компетентностей учнів, зокрема предметних історичних компетентностей, навичок дослідницької діяльності та командної роботи. Отже, квест-технології мають значний потенціал у сучасній освіті та потребують подальшого вивчення й удосконалення.