

УДК 373.3/.5.016:821.161.2+821(1-87)]:(07+004)
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-2-30>

Наталія ЛАПУШКІНА,
orcid.org/0000-0001-9591-083X
кандидат філологічних наук,

доцент кафедри української мови та літератури
Державного вищого навчального закладу «Донбаський державний педагогічний університет»
(Дніпро, Україна) lapushkina8181@ukr.net

ЛІТЕРАТУРНИЙ ОСВІТНІЙ КВЕСТ ЯК УНІВЕРСАЛЬНА ТЕХНОЛОГІЯ (НА ПРИКЛАДІ ВИВЧЕННЯ ТВОРЧОСТІ Г. СКОВОРОДИ)

У статті окреслено актуальність упровадження квестових технологій, розкрито особливості різних видів квестів з літератури, що можуть використовуватися в загальноосвітній школі. Наголошено, що література як предмет потребує розробки особливої стратегії під час введення цієї технології в реальний освітній процес. Особливістю побудови літературних квестів є те, що всі вони мають не лише виробляти вміння працювати з інформацією, розв'язувати послідовно завдання в команді, а й сприяти глибшому та ширшому розумінню художнього тексту, літературного явища чи постаті митця, творчість якого вивчається. На прикладі вивчення творчості Г. Сковороди запропоновано низку дієвих завдань для квестів, які допомагають реалізовувати освітні стандарти на заняттях з української літератури. Показано, як можна грамотно використати в навчальній діяльності різні квести, результатом чого має бути вироблення в учнів уміння працювати в команді (квест за маршрутним листом), навчатися в процесі гри (фотоквест), долати проблеми й труднощі (квест за QR-кодами), швидко орієнтуватися у нетиповій ситуації (квест у формі інтерактивного плакату), шукати правильні відповіді серед значної кількості інформації (веб-квест). Використання квестів в освітній діяльності може мотивувати до більш інтенсивного навчання, посилювати інтерес до предмету, сприяти виробленню в учнів усвідомленого використання інформації на практиці. У дослідженні наведено приклади таких вправ з посиланням на інтернетджерела, використано досвід учителів-практиків та пропозиції науковців в організації різних видів квестів з учнями базової середньої школи.

У статті проведено думку, що впровадження будь-якої сучасної технології потребує грамотного виваженого підходу до використання в освітньому процесі. Учитель має відштовхуватися від освітніх потреб своїх учнів, а значить готувати кожному дитину до життя, розвивати необхідні для успішної діяльності в майбутньому вміння.

Ключові слова: квестові технології, гра, змагання, прийом, освітні стандарти.

Nataliia LAPUSHKINA,
orcid.org/0000-0001-9591-083X
Candidate of Philological Sciences,
Associate Professor at the Department of Ukrainian Language and Literature
Donbass State Pedagogical University
(Dnipro, Ukraine) lapushkina8181@ukr.net

LITERARY EDUCATIONAL QUEST AS A UNIVERSAL TECHNOLOGY (USING THE EXAMPLE OF STUDYING THE WORKS OF H. SKOVORODA)

The article outlines the relevance of the introduction of quest technologies, reveals the features of various types of literary quests that can be used in a secondary school. It is emphasized that literature as a subject requires the development of a special strategy during the introduction of this technology into the real educational process. The peculiarity of the construction of literary quests is that all of them should not only develop the ability to work with information, solve tasks consistently in a team, but also contribute to a deeper and broader understanding of an artistic text, a literary phenomenon or the figure of an artist whose work is being studied. Using the example of studying the works of H. Skovoroda, a number of effective tasks for quests that help implement educational standards in classes on Ukrainian literature are proposed. It is shown how various quests can be competently used in educational activities, the result of which should be the development of students' ability to work in a team (quest according to the route sheet), learn in the process of the game (photo quest), overcome problems and difficulties (quest according to QR codes), to quickly navigate in an unusual situation (a quest in the form of an interactive poster), to look for the right answers among a large amount of information (a web quest). The use of quests in educational activities can motivate more intensive learning, increase interest in the subject, and promote students' conscious use of information in practice. The study provides examples of such exercises with reference to Internet sources, used the experience of practicing teachers and the suggestions of scientists in organizing various types of quests with students of basic secondary school.

The article suggests that the implementation of any modern technology requires a competent and balanced approach to its use in the educational process. The teacher must be guided by the educational needs of his students, which means preparing each child for life, developing the skills necessary for successful activities in the future.

Key words: quest technologies, game, competition, reception, educational standards.

Постановка проблеми. Створення новітнього освітнього середовища передбачає наповнення змісту освіти сучасним, результативним контентом, використання цифрових інструментів, урахування потреб учня, мотивування його до саморозвитку. Уже зрозуміло, що основні завдання освіти сьогодні змінилися, більшість методів і підходів у викладанні стають нерелевантними. Тому кожен педагог, якому зараз дано більше методичної свободи, має відштовхуватися від потреб сучасного суспільства. Першочерговим завданням освіти є надання дитині конкурентної переваги на ринку праці. Уже зараз спостерігається великий попит на спеціалістів, які вміють співпрацювати в команді, є креативними, творчими, розбираються в сучасних технологіях, які знають, як якісно і швидко вирішувати завдання. На шляху до вироблення таких навичок може допомогти впровадження квест-технологій, які останнім часом набули значної популярності, перейшовши із розважальної сфери в навчальну. Як влучно відзначила В. Швирка, освітній квест «стрімко набирає популярність і дозволяє індивідуалізувати процес навчання, задіяти весь освітній простір і створити найкращі умови для розвитку і самореалізації учасників освітніх відносин» (Швирка, 2019: 189). Неабияк цьому сприяв стрімкий розвиток дистанційного навчання. Проте найефективнішим все ж вбачаємо проведення змішаних квестів – виконання завдань у командах на певній території з використанням смартфонів лише для пошуку інформації.

Аналіз досліджень. Особливостям використання квестів у навчальному процесі присвячено багато методичних праць як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників. Проте специфіка кожного навчального предмета передбачає виведення особливої стратегії під час впровадження цієї технології у реальний освітній процес. Темі розробки квестів на літературному матеріалі в навчальних закладах різного рівня присвятили свої статті Л. Гарбовська, С. Кочергіна, О. Меркулова, С. Мірошник, О. Олійник, Л. Рябуха, Ю. Самойленко, І. Сокол, В. Швирка. Переважно автори наголошують на трьох важливих принципах, які сприяють розвитку цієї технології: принцип проблемності, спільної колективної діяльності та навчання через гру.

Мета статті – виявити можливості квестових технологій для реалізації освітніх стандартів під час викладання української літератури в школі.

Виклад основного матеріалу. Освітній квест – універсальна технологія, побудована на синтезі освітніх та ігрових завдань, спрямованих

на реалізацію навчальної мети через самостійний пошук інформації за завданнями-підказками чи посиланнями в Інтернеті, проводиться під керівництвом учителя (наставника). Специфіка квестів на літературознавчі теми в тому, що вони переважно спрямовані на дослідження літературних явищ чи розширення уявлення про письменника, твір або епоху через залучення інтернет-ресурсів. Спираючись на узагальнену класифікацію, виведену І. Сокол (Сокол, 2014) стосовно квестів як технології, виокремлюємо ключові типи, які можна було б застосувати до «літературного освітнього квесту».

За формою проведення:

- класичний квест у межах певної території (музей, місто, територія школи);
- веб-квест (за типом «метод проєктів» чи за типом «змагання»);
- QR-квести – завдання зашифровані в QR-кодах;
- квести у формі інтерактивного плакату;
- медіаквест (фото-, відеоквест);
- комбіновані.

За терміном реалізації:

- короткострокові, їх мета – поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-три заняття;
- довгострокові, їх мета – поглиблення й перетворення знань, розраховані на тривалий термін (як форма вивчення певної теми чи форма роботи у певному семестрі).

За формою роботи:

- групові;
- індивідуальні.

За структурою сюжетів:

- лінійні (завдання розв'язуються послідовно, гравці рухаються за конкретним маршрутом);
- штурмові (нелінійні) (гравці самостійно обирають маршрут);
- кільцеві (гравці(команди) стартують з різних позицій і рухаються до фінішу різними маршрутами).

За літературознавчим матеріалом:

- дослідження біографії письменника;
- аналіз художнього твору;
- квест за змістом твору(ів), за мотивами творів;
- з'ясування особливостей літературної епохи;
- вивчення літературознавчих понять;
- синтетичний квест.

Найважливішим під час створення освітнього квесту залишається слідування поставленій навчальній меті. Адже представлення теми у формі квесту має допомагати їй більш глибокому вивченню, а не перетворювати навчання на розвагу. Безумовно, форма та зміст мають бути

взаємопов'язані, але на уроках літератури найважливішим залишається глибоке й грамотне оволодіння матеріалом – аналіз тексту, вивчення життєпису автора, особливостей певного літературного періоду, опанування матеріалу щодо літературознавчих понять.

Працюючи над створенням квесту, учитель (організатор) має дотримуватися таких етапів:

1. Вибір теми.
2. Визначення мети й завдань.
3. Підбір вербального та мультимедійного контенту.
4. З'ясування структури квесту (у групі чи індивідуально, лінійний чи штурмовий). Розробка пам'ятки з правилами проведення квесту.
5. Створення традиційного чи веб-квесту.
6. Розбудова критеріїв оцінювання квесту.
7. Реалізація (проведення) квесту.

Найпопулярнішим є квест за маршрутним листом. Найкраще його проводити на певній місцевості. Команди пересуваються за вказаними в маршруті станціями, виконуючи завдання. За правильно виконане завдання квестери отримують бали чи частини якогось зашифрованого завдання (частини пазлу, букви, слова певної фрази тощо). На фініші кожна команда отримує розгадку на якусь загадку, збирає ключову фразу (слово) чи просто підраховує бали. Підрахунок балів має бути інтригою для учнів. Наприклад, можна бали подати у вигляді закодованого слова, щоб учні не здогадалися, які в них бали: МРІЯ, що розшифровуються так: М – максимальний бал, Р – добре, І – непогано, Я – задовільно.

Різновидом квесту за маршрутним листом є розробка завдання таким способом, щоб його розгадка давала підказку, де шукати наступне завдання. Тоді результатом квесту має бути якийсь подарунок. Також квест може бути у формі проекту, тоді він буде носити навчально-пошуковий характер й завершуватиметься створенням готового продукту. Тоді в процесі гри збираються матеріали, які створюють (доповнюють) тематичну папку чи лепбук. Організатор має чітко визначити в правилах мету квесту й умови перемоги в ньому. У правилах до проведення квесту мають бути прописані: час проходження квесту, умови оцінювання, особливості виконання завдань, можливість користування інтернетом, ймовірність отримання додаткових балів чи штрафних очок тощо. Правила складаються до кожного квесту окремо, адже це залежить від характеру завдань та різновиду квесту. Кожна команда отримує бланк маршрутного листа, який переважно має стандартний вигляд.

Маршрутний лист команди

Назва станції	Відмітка про виконання та час проходження	Бали	Додаткові бали	Штрафні санкції
1.				
10.				
Підсумок				

Завдання для квестів за маршрутним листом мають бути різні за рівнем складності, містити загадку чи інтригу, стосуватися змісту матеріалу, а також розвивати певні вміння, наближаючи учнів до розшифрування певного завдання. Бажано розробляти різні завдання одного типу для кожної з команд, навіть якщо квест нелінійний. Найкраще та найефективніше розробляти завдання, від правильного розв'язання яких залежить розшифрування ключового слова (фрази, загадки) у фіналі. Тоді діти вмотивовані виконати завдання не лише швидко, а й уважно та правильно. Найпопулярнішими серед завдань є: дешифрувальники (криптограми), кросворди, філворди, відновлення втраченого тексту, пазли, вікторини, ребуси, анаграми, стоп-кадри. Ефективно активізують увагу учнів завдання, зашифровані в QR-кодах. Такий варіант використання смартфона під час квесту дає можливість спрямувати учнів одразу до необхідної інформації, пришвидшити пошук. Наприклад, шифруючи в QR-коди уривки з творів, які наявні в інтернеті, можна простежити вплив творчості та філософії Г. Сковороди на майбутню українську літературу.

Пропонуємо за допомогою квестів виходити за межі матеріалу підручника, користуватися сервісами та проектами, які дають можливість в оригінальній формі розкрити для себе різногранну постать письменника. Наприклад, завдання для квесту з переходом на сторінку <https://blog.yakaboo.ua/european-hippie-skovoroda/>, де Г. Сковороду представлено в оригінальному й доступному для молоді ключі, може мати такий вигляд:

«Український Сократ, письменник, педагог, «неспійманий світом», мандрівний філософ, «людина-університет», філософ-містик, неформал епохи бароко, «мандрівна ...». Розшифруй приховане слово, з'ясувавши, як ще називали Г. Сковороду. Щоб знайти відповіді, звернися на сторінку в інтернеті, пройшовши за QR-кодом.



Мандрівна	А	К	А	Д	Е	М	І	Я
-----------	---	---	---	---	---	---	---	---

1. Випиши першу й останню літери, доповнивши назву книги дослідника й перекладача

творчості Г. Сковороди Леоніда Ушкалова «Григорій Сковорода від ... до ...» (від А до Я).

2. Випиши перші дві букви прізвища скульптора, який є автором знаменитого пам'ятника Г. Сковороді біля Києво-Могилянської академії. (І. Кавалерідзе).

3. Оберіть перші дві літери з назви, яку носить популярний літературний фестиваль, що проходить у Сковородинівці (DE Libertate)

4. Виділіть третю та четверту букви зі слова, яким би ви завершили речення: Г. Сковорода заповідав, щоб на його надгробку не було ні хреста, ні скульптури – тільки (каМінь).

А перейшовши до наукових праць про поета-філософа, можна зовсім в іншому ракурсі побачити письменника, підштовхнути до більш глибоких роздумів. Причому наше завдання полягає в тому, щоб скерувати цікавість учнів, показати, де можна прочитати більше, ніж у підручнику. Завдання може бути таким: *Перегляньте анотацію та коментарі читачів до книги Л. Ушкалова «Ловитва невловимого птаха: життя Григорія Сковороди» на сайті <https://www.yakabo.uia/>. З'ясуйте, які міфи розвінчує автор, знайдіть, які ще книги є в дослідника творчості філософа.*

Сьогодні у вчителя є унікальна можливість здійснення віртуальних подорожей музеями письменника чи місцями його життя. За допомогою гуглкарти можна розробити квест «Стежками Г. Сковороди», пропонуючи учням подорож разом з мандрівним філософом, результатом якої може стати пізнання його філософії.

Якщо потрібно звернути увагу учнів на певні деталі або перевірити уважність під час читання творів, у нагоді стануть фотоквести. Це своєрідне творче змагання з тематичної фотографії, яке передбачає виконання завдання, поставленого вчителем. Фотоквести доцільно використовувати на етапі первинної роботи над художнім текстом та на уроках повторення, узагальнення вивченого. Для будь-якого квесту варто подавати чітку пам'ятку-інструкцію щодо його виконання та правила здавання. Наприклад:

Алгоритм виконання фотоквесту:

1. Дай відповідь на запитання.

2. Зроби якісне фото предмету-відповіді.

3. Розмісти усі фото на одному аркуші у відповідному полі (фотографія має відповідати своєму номеру питання). 12 завдань – 12 фото.

4. Підпиши ПІБ, клас, тему квесту. Здай роботу вчителю у вигляді скріншоту чи фотографії.

На перший погляд фотоквест – це нескладний ігровий метод. Але треба розуміти, що без знання тексту чи відповідного матеріалу, запланованого

вчителем, учень не зможе виконати завдання. Учні люблять фотографувати, тому в такій невимушеній формі можна прилучити їх до вдумливого опрацювання матеріалу, уважного читання твору

Завдання фотоквесту до творчості Г. Сковороди можуть бути такими:

1. Сфотографуй давньогрецького філософа, з яким порівнюють Г. Сковороду

2. Зроби фото музичного інструмента, на якому любив грати письменник.

3. Сфотографуй птаха, який наявний у назві байки «... та Черепаха»

4. Сфотографуйте сучасну купюру, на якій зображено поета.

5. Зі скількох світів за філософією Г. Сковороди складається наш світ? Сфотографуй цифру.

6. Сфотографуй книгу, яку носив завжди з собою філософ.

7. Сфотографуйте речовину, згадану в байці «Бджола та Шершень», «купатися» в якій (без насолоди від збирання) для героїні може бути «найлютіша мука»

8. Зробіть фото комахи, яка в байці Г. Сковороди уособлює алегоричний образ «мудрої людини, що в природженому тілі трудиться»

9. Сфотографуйте те, що є першим словом у назві збірки поезій Г. Сковороди.

10. Сфотографуй відому історичну постать, яка в поезії «De libertate» закодована в словах «Вольності отче, Богдане-герою!»

11. Сфотографуй те, з чим Г. Сковорода в поезії «Всякому місту звичай і права» порівнює чисту совість.

12. Сфотографуй предмет, який треба вписати на місці пропуску в афоризмі Г. Сковороди «Не розум від ..., а ... від розуму створилися».

Квест не обов'язково має бути глобальним і тривалим за часом. Елементи квесту можна використовувати як прийом для активізації уваги учнів. Наприклад, можна розвісити на стінах різні повідомлення, які стосуються біографії письменника. Учням видати аркуші із запитаннями, відповіді на які вони мають знайти, прочитавши підказки, розміщені на стінах.

Окремого дослідження вимагає використання в практиці навчання літератури веб-квестів. На відміну від квесту в реальних умовах, ця технологія дає більш широкі можливості використання інформаційного простору мережі Інтернет, не обмежує учнів у часі, розширює межі джерел для розкриття теми, індивідуалізує роботу, дає учням право на помилку та більше можливостей у пошуку правильної відповіді. Проте й переваги квесту в реальних умовах теж суттєві:

реалізація командної роботи, живого спілкування, більш підкреслений ефект змагання; «значно вищий рівень формування мовленнєвої, соціокультурної, мовної, діяльнісної, міжпредметної, здоров'язберігаючої компетенції» (Рябуха, 2022).

Поступово вчитель може залучати учнів до створення власних квестів. Завдяки цьому учні будуть не тільки добирати й упорядковувати інформацію, але й скерують свою навчальну діяльність на поставлене завдання. Спочатку учні пробують створювати завдання один для одного в командах для проведення квесту в реальних умовах. І лише коли учні зрозуміють специфіку побудови квесту, особливості типових завдань для літературних змагань, можна пропонувати учням брати участь у створенні Веб-квесту. Найдоступнішим для реалізації є квест у вигляді інтерактивного плакату, де на заздалегідь підготовленому зображенні (найкраще у вигляді карти чи мозаїчних картинок за темою) буде розміщено мітки із завданнями. Таким чином, кожний логічно завер-

шений фрагмент буде наближати учня до результату – розгадування квесту. Інтерактивні плакати прості у використанні, дозволяють створювати, як квест, побудований послідовно, так і через хаотичне виконання завдань. Найчастіше квест у вигляді інтерактивного плакату розробляють на одній з платформ: Genial.ly, Glogster, ThingLink, Canva. Учитель може запропонувати учням тематичне поле для заповнення, де кожна група готує низку завдань і додає їх на спільний інтерактивний плакат. Оцінювання такого завдання буде передбачати як роботу над створенням квесту для інших, так і виконання завдань суперників.

Висновки. Створення квестів дозволяє урізноманітнити освітній процес, активізувати діяльність учнів, у невимушеній формі опрацювати значну частину матеріалу, розширити межі пошуку, розвинути вміння екологічно працювати з медіаконтентом, «формує навички самостійної, зосередженої діяльності, спрямованої на практичний результат» (Меркулова, 2020: 312).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Меркулова О. С. Використання квест-технологій під час вивчення філологічних дисциплін. *Українські студії в європейському контексті*: зб. наук. пр. 2021. №3. С. 311-315.
2. Рябуха Л. Веб-квест на уроках української мови та літератури – ефективний засіб мотивації навчальної діяльності старшокласників. URL: <https://vseosvita.ua/library/veb-kvest-na-urokah-ukrainskoi-movi-ta-literaturi15034.html> (дата звернення: 16.09.2022).
3. Сокол І. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*: зб. наук. пр. / [редкол.: Т. І. Сущенко та ін.]. Запоріжжя: КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 368-371.
4. Швирка В. М. Потенціал квесту як сучасної технології навчання в ЗВО. *Теорія та практика сучасної науки та освіти*. Матеріали міжнародної наукової конференції. 29-30 листопада 2019 р., м. Дніпро. Частина II. / Наук. ред. О. Ю. Висоцький. Дніпро: СПД «Охотнік», 2019. С. 189-190.

REFERENCES

1. Merkulova O. S. Vykorystannia kvest-tekhnologii pid chas vyvchennia filolohichnykh dystsyplin [The use of quest technologies during the study of philological disciplines]. *Ukraini studii v yevropeiskomu konteksti*: zb. nauk. pr. 2021. №3. S. 311-315 [in Ukrainian].
2. Riabukha L. Veb-kvest na urokakh ukrainskoi movy ta literatury – efektyvnyi zasib motyvatsii navchalnoi diialnosti starshoklasnykiv [A web quest in Ukrainian language and literature classes is an effective means of motivating the educational activities of high school students]. URL: <https://vseosvita.ua/library/veb-kvest-na-urokah-ukrainskoi-movi-ta-literaturi15034.html> [in Ukrainian].
3. Sokol I. Klyasyfikatsiia kvestiv [Classification of quests]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh Zaporizhzhia*: KPU, 2014. Vyp. 36 (89). S. 368-371 [in Ukrainian].
4. Shvyrka V. M. Potentsial kvestu yak suchasnoi tekhnologii navchannia v ZVO [The potential of the quest as a modern learning technology in higher education institutions]. *Teoriia ta praktyka suchasnoi nauky ta osvity. Materialy mizhnarodnoi naukovoї konferentsii*. 29-30 lystopada 2019 r., m. Dnipro. Chastyina II. Dnipro: SPD «Okhotnik», 2019. S. 189-190 [in Ukrainian].