

## **КВЕСТ ЯК ІНТЕРАКТИВНА ФОРМА НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

У перекладі з англійської *quest* означає «пошук». У сучасних методичних джерелах квест розглядається як тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний із пригодами або грою. Водночас учені по-різному підходять до цього поняття, трактуючи його як:

- проблемне завдання з елементами рольової гри (О. Гапаєва);
- певним чином організований вид дослідницької діяльності (М. Кадемія);
- міні-проекти, засновані на пошуку (В. Шмідт).

Спільним у всіх цих визначеннях є розуміння квесту як проблемного завдання, спрямованого на пізнавальну та дослідницьку діяльність, розвиток критичного, логічного, аналітичного та творчого мислення. Квест дає змогу ефективно поєднувати ігрову та навчальну діяльність.

Виділяють такі види освітніх квестів:

- за формою проведення (комп'ютерні ігри, веб-квести, QR квести, медіа-квести квести на природі, комбіновані);
- за режимом проведення (у реальному режимі, у віртуальному режимі, у комбінованому режимі);
- за тривалістю реалізації (короткострокові, довгострокові);
- за домінуючою діяльністю здобувачів освіти (творчі, дослідні, рольові, інформаційні);
- за формою організації учасників (групові, змішані, індивідуальні);
- за предметним змістом (моно-квести, міжпредметні квести).

У сучасній педагогіці найчастіше використовують такі види квестів:

- лінійний – завдання потрібно розв'язувати одне за одним; гравці рухаються за наперед спланованим маршрутом;
- штурмовий – гравці отримують завдання, підказки до його виконання, але спосіб розв'язання та маршрут обирають самостійно;
- коловий – маршрут має колову структуру. У цьому виді квесту беруть участь, як правило, кілька команд, що стартують із різних позицій і рухаються до фінішу кожна за власним маршрутом [9].

Квестам як засобам навчання характерні такі особливості [13]:

- 1) кожен квест має конкретно визначену тему;
- 2) поєднання елементів гри та навчання сприяє створенню ігрового й пізнавального інтересу та підвищенню результативності освітньої діяльності;
- 3) проведення квесту передбачає безпосереднє активне включення як здобувачів освіти, так і викладачів;
- 4) фіксація індивідуальних і групових досягнень наприкінці квесту.

Таким чином, квест як інтерактивна форма навчальної діяльності дає змогу вирішити такі завдання:

- освітні – залучення кожного здобувача освіти в активний пізнавальний процес (організація індивідуальної та групової діяльності здобувачів освіти, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно за будь-якою тематикою);

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

- виховні – виховання особистої відповідальності за виконане завдання, поваги до праці та обраної професії, дисципліни, вміння працювати у колективі.

Використання квест-технологій в освітньому процесі сприяє підвищенню рівня засвоєння теоретичних знань; надає можливості для їх застосування при розв'язуванні практичних ситуацій; посилює навчальну мотивацію.

**Список використаних джерел:** 1. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2013. Вип. 7. С. 168–171. 2. Tyurina V. O., Danchenko I. O. The use of quest technologies in the professional training of students of higher educational institutions. *Theoretical and empirical scientific research: concept and trends* : Collection of scientific papers «ΛΟΓΟΣ» with Proceedings of the II International Scientific and Practical Conference (Vol. 2), Oxford, May 28, 2021. Oxford-Vinnytsia P. C. Publishing House & European Scientific Platform, 2021. P. 48–49. DOI: [10.36074/logos28.05.2021.V2.13](https://doi.org/10.36074/logos28.05.2021.V2.13)

УДК 373.5.016

**Маковецька Лариса**

*maklora@ukr.net*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк*

## **ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ ГЕОГРАФІЇ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

Педагогічні умови визначаються, як сукупність об'єктивних можливостей, обставин і заходів, які супроводжують освітній процес, що певним чином структуровані та спрямовані на досягнення мети [1]. У процесі аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури було визначено такі педагогічні умови інтерактивного навчання географії у закладі загальної середньої освіти.

*Перша умова – диференційоване використання форм і методів інтерактивного навчання з урахуванням рівня підготовленості учнів.*

Зважаючи на велику кількість форм і методів інтерактивного навчання, перед учителем постає завдання диференційовано підходити до відбору даних форм і методів у процесі організації навчальної діяльності учнів. Виходячи з педагогічної системи, обґрунтованої С. Бондар [2], який виділяв п'ять рівнів навчання, визначено диференціацію використання методів інтерактивного навчання на основі даних рівнів навчання: Перший рівень – знання-знайомства, які дають змогу учневі розрізнити, впізнавати знайомий йому предмет, явище, певну інформацію; Другий рівень – знання-копії, що дають змогу переказати, репродукувати засвоєну інформацію; Третій рівень – знання-вміння, тобто можливість застосувати одержані знання в практичній діяльності; Четвертий рівень – знання-навички, свого роду автоматизовані вміння; П'ятий рівень – категорія творчості, результатом якої є так звані дії «без правил» у певній галузі навчально-пізнавальної діяльності учнів.