

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

Кафедра економічної та соціальної географії

На правах рукопису

ПИЛИПЧУК ЛЮДМИЛА ОЛЕКСАНДРІВНА

**ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ З
ГЕОГРАФІЇ**

Спеціальність: 014 Середня освіта. (Географія)

Освітньо-професійна програма Середня освіта (Географія. Економіка)

Робота на здобуття освітнього ступеня Магістр

Науковий керівник:

ТКАЧУК НАДІЯ МИХАЙЛІВНА

кандидат педагогічних наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № _____

засідання кафедри економічної та соціальної географії

від _____ 2024 р.

Завідувач кафедри

_____ Погребський Т. Г.

ЛУЦЬК – 2024

АНОТАЦІЯ

Пилипчук Людмила Олександрівна «Використання технології квесту в освітньому процесі з географії»

Випускна кваліфікаційна робота, присвячена дослідженню застосування технології квесту в навчанні географії як інноваційного інструменту для формування предметної географічної компетентності учнів. Об'єктом дослідження є освітній процес із географії в закладах загальної середньої освіти; предметом – методика використання квесту для підвищення ефективності викладання та мотивації учнів.

У першому розділі висвітлено теоретичні засади технології квесту, її педагогічний потенціал у реалізації компетентнісного підходу та умови ефективного впровадження на уроках географії.

Другий розділ присвячено методичним основам створення та впровадження квестів, з акцентом на використанні інтернет-ресурсів для розробки вебквестів. Представлено приклад розробки навчального вебквесту з географії.

У третьому розділі описано методику організації експериментального дослідження ефективності використання квестів у навчанні, аналіз отриманих результатів та розроблені методичні рекомендації.

Результатом дослідження стали пропозиції для практичного впровадження квест-технологій, спрямованих на активізацію пізнавальної діяльності та підвищення ефективності навчального процесу учнів.

Ключові слова: квест-технологія, компетентнісний підхід, предметна географічна компетентність, вебквест, інноваційні технології.

ABSTRACT

Pylypchuk Liudmyla Oleksandrivna “The use of quest technology in the educational process in geography”

This thesis is a graduation qualification work devoted to the study of the use of quest technology in teaching geography as an innovative tool for the formation of subject geographical competence of students. The object of the study is the educational process in geography in general secondary education institutions; the subject is the methodology of using the quest to improve the effectiveness of teaching and motivation of students.

The first section highlights the theoretical foundations of quest technology, its pedagogical potential in the implementation of the competence approach and the conditions for effective implementation in geography lessons.

The second section is devoted to the methodological foundations of creating and implementing quests, with an emphasis on the use of Internet resources for developing web quests. An example of developing an educational webquest in geography is presented.

The third section describes the methodology for organizing an experimental study of the effectiveness of using quests in teaching, analyzing the results, and developing methodological recommendations.

The study resulted in proposals for the practical implementation of quest technologies aimed at activating cognitive activity and improving the efficiency of the educational process of students.

Keywords: quest technology, competence-based approach, subject geographical competence, webquest, innovative technologies.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ З ГЕОГРАФІЇ.....	8
1.1. Сутність квест-технології як педагогічної інновації	8
1.2. Дидактичні можливості технології квесту в реалізації компетентнісного підходу на уроках географії	13
1.3. Педагогічні умови використання технології квесту на уроках географії	18
Висновки до першого розділу	22
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ З ГЕОГРАФІЇ.....	23
2.1. Методика розробки та використання квестів на уроках географії	23
2.2. Особливості використання інтернет-ресурсів у розробці вебквестів з географії	30
2.2.1. Розробка вебквесту «Рекорди світу»	35
2.2.2. Використання квесту «Рекорди світу» на уроці географії	38
Висновки до другого розділу	40
РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ЩОДО ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНОЇ ГЕОГРАФІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ.....	42
3.1. Методика та аналіз експериментального дослідження використання квестів в навчанні географії в закладах загальної середньої освіти	42
3.2. Методичні рекомендації щодо забезпечення педагогічних умов впровадження квестів у навчанні географії	46
Висновки до третього розділу.....	48
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ Помилка! Закладку не визначено.	
ДОДАТКИ.....	Помилка! Закладку не визначено.

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Інтенсивний розвиток та впровадження освітніх технологій у вітчизняній шкільній освіті зумовлює серйозні виклики у викладанні географії. Важливо при впровадженні інноваційних технологій забезпечити активізацію пізнавальної діяльності учнів, підвищити їх мотивацію, що сприятиме розвитку ключових та предметних компетентностей з географії, водночас сформувати особистість, здатну до самостійного творчого мислення та практичного застосування географічних знань у різних життєвих ситуаціях. Важливим є задоволення й соціальних потреб здобувачів освіти у спілкуванні, психологічних потреб у повазі до власної особистості, до інтересів і здібностей.

До основних інновацій, які дозволяють розв'язувати такі завдання належать інтерактивні технології навчання у поєднанні з інформаційно-комунікаційними технологіями (ІКТ), зокрема технології квесту або вебквесту. Водночас практика свідчить, що існує нагальна потреба в методичному обґрунтуванні педагогічних умов застосування цієї технології, зокрема проведення навчального вебквесту в освітньому процесі з географії в закладах загальної середньої освіти.

У пошуках нових методів і методик для освітнього процесу, різні дослідники звертають увагу на використання квестів. Нині проблему розробки і використання квестів інтенсивно вивчають українські та закордонні науковці, зокрема: Т. Марч, Б. Додж, В. Биков, Я. Биховський, Л. Іванова І. Сокол, Н. Коновець, Н. Морзе, О. Лапаєва, В. Шмідт та ін.[48].

Попри значні здобутки науковців у теорії і практиці навчання географії на засадах компетентнісного підходу, впровадження інноваційних технологій, дослідження можливостей та ефективності використання технології квесту в процесі викладання географії ще не було предметом спеціального дослідження.

Мета полягає в обґрунтуванні педагогічних умов використання технології квесту в процесі викладання географії у закладах загальної середньої освіти та

дослідженні впливу вебквесту на формування предметної географічної компетентності учнів.

Поставлена мета передбачає розв'язання **завдань**:

1) проаналізувати теоретичну сутність сучасних педагогічних технологій, зокрема квест-технології,

2) з'ясувати дидактичний потенціал квест-технології щодо реалізації компетентнісного підходу в навчанні географії в закладах загальної середньої освіти;

3) розробити та апробувати методику впровадження квестів у освітній процес із географії;

4) проаналізувати вплив використання квестів на підвищення мотивації, пізнавальної активності та рівень успішності учнів з географії;

5) сформулювати рекомендації для вчителів щодо педагогічних умов ефективного використання технологій квесту в освітньому процесі з географії.

Об'єкт дослідження – освітній процес із географії в закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження – методика використання технології квесту щодо формування предметних компетентностей у процесі вивчення географії.

Методи дослідження. Для розв'язання поставлених завдань застосовано комплекс педагогічних методів дослідження: *теоретичні* – порівняння, аналіз та синтез психолого-педагогічної, методичної літератури для визначення поняттєво-категорійного апарату й обґрунтування теоретико-методичних засад дослідження; розроблення методики формування предметно-географічної компетентності з використанням технології квесту; *емпіричні* – спостереження за освітнім процесом, анкетування, бесіда, тестування, бесіди зі вчителями й учнями, педагогічний експеримент (констатувальний та формувальний етапи) – з метою отримання фактичних даних щодо стану досліджуваної проблеми.

Новизна роботи полягає в тому, що вперше на основі комплексного аналізу дослідження запропоновано умови використання квестів та вебквестів з

географії в контексті компетентнісного підходу в закладах загальної середньої освіти.

Теоретична значимість дослідження полягає в тому, що визначено умови використання технології квесту в освітньому процесі з географії в 7 класі, набули подальшого розвитку методика розробки навчальних вебквестів із географії в контексті формування предметної компетентності.

Практична значимість полягає в розробці методичних рекомендацій щодо умов використання технології квестів, апробовано методику діагностики для визначення ефективності використання вебквесту в контексті формування предметної географічної компетентності. Матеріал буде доречним у практичному використанні на засіданнях педагогічних рад у ЗЗСО, на курсах підвищення кваліфікації педагогів, викладачами та студентами ЗВО.

База дослідження: експериментальне дослідження відбувалося на базі Теофіпольського ліцею №3 Теофіпольської селищної ради Хмельницької області. Учасниками експерименту були учні 7 класу загальною кількістю 18 осіб.

Апробація роботи. Напрацювання за темою дослідження опубліковано в матеріалах VIII Міжнародної науково-практичної конференції «Суспільно-географічні чинники розвитку регіонів» (12–14.04.2024 р., м. Луцьк).

Структура й обсяг роботи: кваліфікаційна робота магістра складається з анотації, вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Обсяг основної частини дослідження становить 58 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ З ГЕОГРАФІЇ

1.1. Сутність квест-технології як педагогічної інновації

Квест-технологія є актуальним інструментом сучасної освіти завдяки її здатності сприяти інтеграції різних методів навчання та розвитку ключових компетенцій учнів. Вона відповідає сучасним освітнім вимогам, які передбачають застосування інтерактивних та ігрових підходів для підвищення мотивації учнів.

Поняття «квест-технологія» в освітньому процесі з'явилося порівняно недавно. Важливу роль у цьому відіграли дитячі психологи, а також комп'ютерні ігри жанру квест, які з'явилися кілька десятиліть тому.

Перші комп'ютерні квести створено на початку 1970-х років, коли програміст В. Кроутер створив програму під назвою «Колосальна пригода в печері» для ЕОМ марки PDP-10. Інтерфейс гри був текстовим, а сюжет описував пригоди героя в печері [14].

Концептуальні положення технології освітніх вебквестів розробили науковці Б. Додж та Т. Марч. Нині вчені активно вивчають такі напрямки цієї педагогічної інноваційної технології: застосування в межах ресурсноорієнтованого навчання (М. Андрєєва, О. Гапєєва, Л. Іванова, Н. Кононець, Г. Шаматанова та ін.); психолого-педагогічні засади використання в навчально-виховному процесі (В. Шмідт, Г. Шаматанова); важливість для реалізації концепції нової організації освітнього середовища (О. Багузіна, Д. Грабчак, М. Зайкін, С. Лутковська, Т. Путій) [25; 49].

На думку багатьох вчених (М. Бовтенко, Я. Биховський, П. Сисоєв, Б. Джодж, Т. Марч та інші), під час використання квест-технології учні

проходять повний цикл мотивації від уваги до задоволення. Вони знайомляться з оригінальним матеріалом, який дає можливості досліджувати, розглядати і свідомо створювати нові концепції і формувати ставлення до проблем сучасного світу [1].

Як зазначає В. Шмідт, квести – це невеликі уроки, які ґрунтуються на пошуку інформації. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання, учні спрямовують свою діяльність на поставлену перед ними проблему чи завдання.

Т. Кузнєцова вивчає квест як приклад організації інтерактивного освітнього середовища. За О. Шевцовою, квест – скерована на пізнання діяльність. А. Яковенко пояснює поняття квесту як вирішення проблемного питання з рисами рольової гри. Сучасні дослідники І. Сокол, М. Кадемія, Н. Кононець, О. Ільченко, О. Мішагіна звертають увагу на виховну перспективу квестів та їх інтенсивне введення в освітній процес. М. Гриневич досліджує освітні квести, як нову й прогресивну технологію в медіа-педагогіці [35].

Слово «квест» походить від англійського «quest», яке можна витлумачувати як «пошук» або «пригода». Саме на пошуку розв’язання для певного завдання засновані квест-технології в освіті [11].

Завданнями квесту є [9]:

- показати розуміння теми на базі матеріалів з різних джерел, що використовуються в іншому форматі: створення презентації, плакату, доповіді;
- сформулювати план проєкту на основі заданих умов;
- дослідити власну особистість з різних сторін;
- трансформувати формат інформації, отриманої з різноманітних джерел. Наприклад, створити кулінарну книгу, віртуальну виставку, капсулу часу, капсулу культури;
- розвинути креативність і творче мислення за допомогою створення п’єси, вірша, пісні, відеоролика;
- знайти і систематизувати інформацію;
- зробити висновки на основі суперечливих фактів;

- досягнути консенсусу у вирішенні гострої проблеми.
- обґрунтувати певну точку зору.
- сформулювати об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів).
- схилити на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.
- вивчити різні явища, відкриття, на основі фактів з унікальних літературних і онлайн-джерел.

Діти часто сприймають освітній процес неприємно. Особливо це стосується випадків, коли навчальний матеріал перенасичений фактами і подається сухо і беземоційно. Природно, що дітям легше і цікавіше сприймати матеріал завдяки іграм. Щоб зацікавити дітей навчальними предметами, запропоновано застосовувати гру як один із прийомів навчання, адже саме в процесі гри в дітей з'являється сприйняття навчального матеріалу, а також формується власне бачення з приводу того, що відбувається [25].

Квест-технологія як педагогічна інновація є сучасним методом навчання, який активно використовується в освітньому процесі для підвищення мотивації учнів і залучення їх до активного пізнання. Ця технологія поєднує елементи гри, інтерактивності та практичного застосування знань, що дозволяє створити цікаве та ефективне освітнє середовище [44].

Основні характеристики квест-технології [6]:

- Квест-технологія включає різні етапи, завдання, головоломки та загадки, які учні повинні розв'язувати для досягнення кінцевої мети. Це допомагає залучити учнів до процесу навчання через елемент гри.
- Участь у квестах вимагає від учнів активної взаємодії як між собою, так і з навчальними матеріалами. Це сприяє розвитку комунікативних навичок і співпраці.
- Завдання в квестах часто пов'язані з реальними життєвими ситуаціями, що дозволяє учням побачити практичне застосування отриманих знань і навичок.

– Квести заохочують учнів мислити нестандартно, шукати нестандартні рішення та розвивати критичність мислення.

– Ігровий формат і інтерактивність роблять навчання цікавим і захопливим, що підвищує мотивацію учнів до пізнання нових тем.

Серед основних переваг квест-технології варто виділити такі:

– Квести можна адаптувати до різних рівнів підготовки учнів, що дозволяє кожному учневі працювати в своєму темпі.

– Участь у командних квестах сприяє розвитку таких навичок, як лідерство, робота в команді, ефективна комунікація.

– Завдяки залученню до активного процесу пізнання, учні краще запам'ятовують інформацію і більш ефективно її застосовують.

Попри очевидні переваги, технологія квесту може ставити перед вчителем деякі виклики:

– Організація квестів може вимагати значних часових і матеріальних ресурсів, зокрема, для підготовки навчальних матеріалів і розробки сценаріїв.

– Вчителі повинні бути готові до нових методів роботи і володіти відповідними навичками для ефективного використання квест-технології в навчанні.

Таким чином, квест-технологія є перспективною педагогічною інновацією, яка дозволяє зробити навчання більш цікавим, інтерактивним і ефективним, сприяючи розвитку в учнів як академічних, так і життєвих навичок.

У загальній класифікації виділяють такі квести: лінійні (розв'язання одного завдання дає можливість розв'язати наступне); штурмові (за допомогою різних підказок учасник сам вибирає методи розв'язання завдання); кільцеві (за концепцією схожі на лінійні, але всі команди починають маршрути з різних точок) [25].

Також квести класифікують [49;15]:

1. За формою проведення:

- комп'ютерні ігри-квести;
- вебквести;
- QR-квести;
- медіаквести;
- комбіновані.

2. За режимом проведення:

- в реальному режимі;
- у віртуальному режимі;
- у комбінованому режимі.

3. За терміном реалізації:

- короткострокові;
- довгострокові

4. За формою роботи:

- групові;
- індивідуальні.

5. За предметним змістом:

- моноквест;
- міжпредметний квест.

6. За інформаційним освітнім середовищем:

- традиційне освітнє середовище;
- віртуальне освітнє середовище.

7. За технічною платформою:

- віртуальні щоденники й журнали;
- сайти;
- форуми;
- гугл-групи;
- вікі-сторінки;

- соціальні мережі.
8. За домінантною діяльністю учнів:
- дослідницький;
 - інформаційний;
 - творчий;
 - пошуковий;
 - ігровий квест;
 - рольовий.
9. За характером контактів:
- учні одного класу чи школи;
 - учні одного району;
 - учні однієї країни;
 - учні з різних країн [42].
10. За форматом проведення:
- урок на свіжому повітрі;
 - урок у замкнутому приміщенні

Однак, у використанні квест-технології як інноваційного освітнього методу слід урахувати всі види знань і їх структурні компоненти, що забезпечить успішну реалізацію освітніх стандартів.

Квест-технологія, сприяючи активному залученню учнів у навчальний процес, відкриває нові можливості для реалізації компетентнісного підходу, які детально розглянемо в наступному підрозділі.

1.2. Дидактичні можливості технології квесту в реалізації компетентнісного підходу на уроках географії

Оскільки мотивація пізнавальної діяльності є обов'язковою педагогічною умовою для успішності учнів, як припускає В. Заєць, то вважаємо за доцільне проаналізувати, наскільки високою є ефективність технології в її формуванні та розвитку.

Квест, як педагогічна технологія – це продумана у всіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проєктування, організації та проведення навчального процесу з чітко визначеними цілями, діагностикою поточних та кінцевих результатів, що має певні етапи із виділеними процедурними характеристиками. Виходячи із загальних ознак педагогічної технології, квест передбачає чітку, послідовну педагогічну дидактичну розробку цілей навчання та виховання; структурування, упорядкування, ущільнення інформації, що підлягає засвоєнню; комплексне застосування дидактичних, технічних та комп'ютерних засобів навчання та контролю; посилення діагностичних функцій навчання; гарантованість досить високого рівня якості навчання [32].

Дослідник О. Співаковський відзначає такі основні та відмінні характеристики квесту як освітньої технології та дидактичного засобу [36]:

- спрямованість на розв'язання задач проблемного характеру (передбачає постановку задачі-проблеми, вимагає пошуку шляхів розв'язання задачі, оформлення результату та його оцінки);
- має проєктний характер, особливо у командному виконанні завдання;
- результат або «освітній продукт» квесту може являти собою (залежно від поставленого завдання) як розгорнуту відповідь на запитання, так і створені учнями презентації, сайти, ролики тощо;
- при командному виконанні включає елементи рольової гри (сюжет, інтригу, комунікацію і т. д.); є інформаційно-комунікаційною, оскільки для пошуку інформації використовуються різні джерела [36].

Спробуємо визначити коло завдань, яке має розв'язати представлена технологія. Вчителі використовують її, як правило, для засвоєння базових знань з дисципліни, розділу чи теми курсу; для систематизації знань з предмету, формування навичок самоконтролю, підвищення мотивації до навчання загалом, і навіть надання навчально-методичної допомоги учням у самостійній роботі над

навчальним матеріалом. Деякі види квестів можна використовувати як засіб перевірки знань [41].

Досліджуючи проблеми мотивації пізнавальної діяльності учнів, Є. Скворчевська відзначає, що перш, ніж залучати учня до будь-якої діяльності, слід пробудити в нього інтерес до неї, перевірити, чи готовий він до цієї діяльності, переконатися, що учень діятиме сам, а вчителю залишиться лише скерувати та спрямовувати його діяльність [36]. Отже, головними важелями мотивації повинні бути не тільки зацікавленість школярів у пошуку потрібної їм інформації, а й їхня готовність самостійно виконати поставлене завдання, пов'язане з їхньою особистою зацікавленістю у розв'язанні цієї проблеми; крім того, важливо, щоб це розв'язання відповідало сучасним тенденціям та було актуальним.

У ході організації роботи школярів над квестами реалізуються такі завдання [30]:

- освітнє – залучення кожного учня до активного пізнавального процесу, організація індивідуальної та групової діяльності школярів, виявлення умінь та здібностей працювати самостійно за темою;

- розвивальне – розвиток інтересу до предмета, творчих здібностей, уяви учнів; формування навичок дослідницької діяльності, публічних виступів, умінь самостійної роботи з літературою та інтернет-ресурсами; розширення світогляду, ерудиції;

- виховне – виховання толерантності, особистої відповідальності за виконання обраної роботи.

Також у квесті реалізується наочність та мультимедійність навчання, що також є стимулом до розвитку мотивації учнів, які використовують сучасні комунікаційні засоби, а також літературу для того, щоб дізнатися більше про потрібну інформацію.

На наш погляд, завдання з використанням технології квесту можуть бути складені так, щоб відповідати як особистим інтересам учня, так і його

професійній зацікавленості у розв'язанні поставленої проблеми. При цьому необхідно розуміти, наскільки той, хто навчається, здатний справлятися з поставленими перед ним завданнями, і наскільки він мотивований для їх виконання.

Таким чином, вчителю, перш за все, необхідно коректно сформулювати проблему для створення квесту з теми, що вивчається. У ході роботи учні повинні самостійно дійти висновків та розв'язати завдання, аргументуючи свій розв'язок та обстоюючи свою точку зору. Для коректного формулювання проблеми необхідно як бачити проблемну ситуацію, так і вказати можливі способи та засоби її розв'язання. Ю. Суходольська зазначає, що постановка проблеми та її сприйняття учнем збуджує в ньому певну інтелектуальну напругу, яка зникає лише після розв'язання цієї проблеми. Головний елемент проблемної ситуації – невідоме, нове, те, що має бути відкрито для правильного виконання завдання, до виконання потрібної дії [38].

Вчитель, розробляючи та використовуючи квести в навчальному процесі, має можливість [3]:

- легко поширювати свій досвід, свою модель вивчення навчальної дисципліни на інших вчителів, оскільки один раз створений квест може бути використаний багаторазово;
- реалізувати різні методи навчання одночасно для різних категорій учнів, індивідуалізуючи цим процес навчання;
- зменшити кількість матеріалу, що викладається, за рахунок використання демонстраційного моделювання;
- постійно контролювати процес засвоєння знань;
- вивільнити час для творчої та індивідуальної роботи з учнями;
- зробити більш ефективною самостійну роботу, яка стає і контрольованою, і керованою.

Квест-технологія має значний потенціал для формування предметної географічної компетентності, оскільки поєднує в собі активні методи навчання, ігрові елементи та можливість практичного застосування знань [26].

Дидактичні можливості квест-технології у формуванні географічної компетентності визначаються такими напрямками [43]:

1. Залучення до практичної діяльності – географічні квести можуть включати завдання, що передбачають аналіз карт, роботу з компасом, пошук географічних об'єктів на місцевості, що сприяє розвитку навичок орієнтування. Завдання на виявлення певних природних зон, кліматичних умов, або визначення координат сприяють закріпленню знань з фізичної географії.

2. Інтеграція знань – квести можуть включати міждисциплінарні завдання, що потребують знань з різних аспектів географії (економічної, соціальної, фізичної) та інших наук. Це дозволяє учням бачити взаємозв'язок географії з іншими предметами, що поглиблює розуміння предмета.

3. Розвиток критичності мислення – у квестах часто використовують задачі, які потребують аналізу географічної інформації, зіставлення даних, прийняття рішень на основі географічних карт та діаграм. Це допомагає учням розвивати критичність мислення та навички аналізу.

4. Мотивація до навчання – ігрова форма квестів створює мотиваційне середовище, де учні охоче занурюються в процес вивчення географії, сприймаючи його як цікаву пригоду. Вони активніше взаємодіють з матеріалом і між собою, що покращує засвоєння знань.

5. Розвиток навичок дослідження – географічні квести можуть включати дослідницькі завдання, де учні повинні самостійно шукати інформацію, проводити міні-дослідження (наприклад, визначати тип ґрунту, аналізувати кліматичні особливості певного регіону) та робити висновки.

6. Командна робота – виконання квестових завдань у групах сприяє розвитку навичок співпраці, взаємодопомоги та колективного розв'язання

проблем. Це важливо в контексті географічних досліджень, які часто проводяться в групах.

7. Актуалізація знань – квести можуть бути спрямовані на розв'язання сучасних глобальних проблем (зміни клімату, збереження природних ресурсів, урбанізація), що дозволяє учням зрозуміти значення географічних знань у реальному житті та розвиває екологічну свідомість.

Таким чином, квест-технологія в географії не лише робить навчання більш цікавим та інтерактивним, але й ефективно сприяє формуванню предметної компетентності учнів, розвиваючи їхні практичні, дослідницькі та критичні навички.

Аналізуючи дидактичні можливості квест-технології, доцільно звернути увагу на педагогічні умови її ефективного використання на уроках географії, які представлені у наступному підрозділі

1.3. Педагогічні умови використання технології квесту на уроках географії

Теперішні реформи в освіті потребують від вчителів самовдосконалення, саморозвитку та пошуків інноваційних форм роботи з сучасним поколінням учнів. Саме тому застосування квестів дозволяє зробити урок цікавим, змістовним, сприяє розвитку і самореалізації школярів.

Приблизну структуру заняття з використанням квест-технології педагогіки описують так: початок заняття має основні, характерні для інших занять, частини: організаційна частина, мотивація навчальної діяльності, актуалізація опорних знань [23].

Викладення нового матеріалу відбувається за схемою:

- завдання;
- питання;
- робота з інтернет-ресурсами;

- аналіз отриманої інформації;
- перехід до наступного питання.

Після отримання відповідей на кожне з питань, буде отримано результат, тобто розв'язано завдання, поставлене на початку уроку.

При організації та проведенні такого заняття потрібно чітко усвідомити роль кожного учасника освітнього процесу та розділити їхні обов'язки з метою досягнення найвищої ефективності.

Учень повинен [23]:

- сформулювати конкретні умови завдання;
- встановити важливу, але невідому інформацію, знайти її;
- розібрати, опрацювати, узагальнити й обговорити виявлені відомості;
- визначити, наскільки, з включенням знайдених даних, завдання втратило (чи набуло) характер проблеми;
- оформити результати роботи.

Дії вчителя під час організації і проведення квесту [23]:

- надає певну кількість посилань на потрібні інтернет-ресурси, які вкажуть напрямки пошуку;
- показує кілька зразків, які служать прикладом для порівняння та допоможуть скласти спектр думок щодо проблеми;
- розробляє бланки з точним поясненням критеріїв оцінювання;
- контролює процес пошуку.

При розробці квесту вчителю потрібно попередньо визначити: мету та завдання квесту, цільову аудиторію і кількість учасників, сюжет і форму квесту, сценарій проведення, потрібний простір і ресурси, кількість помічників, організаторів, зрозумілі критерії оцінювання результатів, дату проведення, способи зацікавлення та інтригування учасників [23].

Ключовою відмінністю географічних квестів від інших навчальних квестів є підтримання насамперед шкільного курсу навчального предмета «Географія»,

що визначає цілі проведення таких квестів, їх зміст, вибір об'єктів та підходи до організації пов'язаних із ними завдань.

Завдання географічних квестів орієнтовані насамперед на перелік предметних результатів. Водночас специфіка шкільного курсу географії полягає в тому, що вивчення цього предмета передбачає опору на знання та уявлення, отримані на уроках з інших шкільних предметів, одночасно з цим доповнюючи та поглиблюючи ці знання та включаючи їх у комплексне уявлення учня навколишній світ.

Важливо наголосити, що організація географічних квестів у просторі рідного краю передбачає вихід учнів за межі навчальних кабінетів. Організацію квестів, пов'язаних з краєзнавчим змістом, доцільно здійснювати у межах позаурочної діяльності школярів.

Важливим у навчанні географії в школі є краєзнавчий принцип, що передбачає перехід від абстрактних уявлень про географічні об'єкти, процеси та явища до конкретних прикладів з рідного краю, внаслідок чого забезпечується зв'язок теорії з практикою, наочність та доступність навчання.

Географічне краєзнавство загалом має широкий як освітній, так і виховний потенціал. Об'єкти краєзнавчих досліджень нерідко стають джерелами формування базових національних цінностей і можуть бути використані у виконанні таких виховних завдань, як розвиток патріотизму, усвідомлення особливостей національної культури, естетичний та етичний розвиток, сприйняття природи як цінності та інших [21].

Географічний квест – це інтелектуально-динамічна гра, яка полягає у проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання спеціальних географічних завдань. Під час проходження геоквесту учні послідовно виконують усі етапи цифрового залучення, задовольняючи свої освітні потреби.

Географічний квест є не лише формою навчання, але й має значний виховний потенціал. Участь у командних геоквестах сприяє соціалізації дитини та формує комунікативну компетентність [2].

Для створення цікавого та захопливого геоквесту, вчителю географії буде необхідно:

- зважати на цікаві захоплення учнів;
- застосовувати в процесі розробки ідеї, сформульовані на основі пропозицій учнів;
- обов'язковими є норми рухової активності та тематика інтерактивних завдань, відповідно до класу, віку та шкільної програми учнів.

Також при розробці геоквесту потрібно враховувати функції, які впливають саме на школяра при розробці та участі (Рис.1.1)



Рис. 1.1 Функції географічного квесту(за Бурківською Р.)[2]

Таким чином, освітній квест, як інноваційна форма навчальної діяльності, дозволяє розв'язати такі завдання:

- освітні – залучення кожного з учнів до активного навчально-пізнавального процесу (організація персональної та колективної роботи учнів, прояв умінь і навичок працювати самостійно за будь-яким напрямком);
- розвивальні – розвиток цікавості до предмета чи галузі науки, креативності, уяви учнів, формування навичок дослідницької діяльності, умінь самостійної роботи з інформацією, мотивації;

– виховні – виховання власної відповідальності за розв’язане завдання, поваги до праці та обраної професії, дисципліни, сумлінності, ініціативності, поваги до культури, традицій і звичаїв, історії, краєзнавства, вміння працювати в команді [18].

Висновки до першого розділу

На підставі сказаного вище, можна зробити такі висновки:

Квест-технологія – це сучасний підхід до навчання, який поєднує елементи гри, інтерактивності та практичного використання знань. Вона покликана підвищити мотивацію учнів через участь у захопливих навчальних процесах. Квести включають різні завдання, головоломки та реальні життєві ситуації, що розвивають в учнів навички комунікації та співпраці, критичність мислення.

Квест-технологія є ефективною у формуванні предметної компетентності та мотивації до вивчення географії. Вона стимулює активність учнів через дослідницькі та практичні завдання, які включають використання карт, аналіз різних даних і прийняття рішень на основі фактичної інформації.

Для успішного використання квестів необхідно враховувати як особисті інтереси учнів, так і готовність виконувати завдання самостійно. Вчитель має формулювати проблему, організувати сценарії квестів та забезпечувати навчальні ресурси, які стимулюють інтереси учнів.

Квест-технологія також сприяє вихованню відповідальності, толерантності та патріотизму. Вона дозволяє учням поєднувати теоретичні знання з практикою, що позитивно впливає на їх сприйняття навчання як процесу, що має реальне значення в житті.

Отже, квест-технологія в освітньому процесі з географії є перспективним інноваційним підходом, який допоможе опанувати нові знання інтерактивно та ефективно, а також розвивати соціальні та когнітивні навички.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ З ГЕОГРАФІЇ

2.1. Методика розробки та використання квестів на уроках географії

Квест-технологія нині набуває нових форм і трансформується. Попри популярність квест-технології в освітньому процесі, досвід вчителів-предметників часто обмежується вебквестами. «Живі» ж квести застосовують незаслужено рідше.

Однак, саме з використанням «живих» квестів вдається відійти від класно-урочної системи, сидіння за партами, розширити рамки освітнього простору. Адже квести можуть проводитися як у класі, так і практично в будь-якому оточенні.

Ефективність навчальних квестів у процесі навчання географії безперечна. Однак необхідно враховувати вікові особливості та зміст навчальної програми. У навчальній програмі з географії для 6–9 класів, безперечно, можна відвести час для організації і проведення «живих» квестів, адже вони зроблять навчання ще більш цікавим і привабливим для учнів. Квести можуть бути успішно реалізовані як на етапі вивчення нового матеріалу (квест-проект), так і на етапі закріплення та узагальнення знань (квест-маршрут, квест-подорож) [4].

«Живий» квест (квест-проект, квест-маршрут, квест-подорож) можуть відбуватися без участі вчителя в проходженні маршруту. Тоді учням видають маршрутний лист із текстом і завданнями. Проте кропітка робота вчителя на етапі підготовки та організації для реалізації квесту незаперечна.

Для сюжетів квестів можна використовувати світову класичну пригодницьку літературу: романи Жуля Верна, Даніеля Дефо, Роберта Луїса Стівенсона. Найдоречніше проводити уроки-квести в 5–8-х класах за темами

«План місцевості. Орієнтування. Карта. Географічні координати», «Материки і океани», «Атмосфера», «Гідросфера», «Літосфера» та ін. [31].

Квест-урок – це урок, під час якого учні у форматі квесту, тобто пошукової гри повинні виконати низку різних логічних дій, спрямованих на виконання завдань і отримання кінцевого результату.

Квест-урок допомагає розвивати логічне мислення, навчає дітей міркувати над завданням, всебічно оцінювати ситуацію, аналізувати інформацію з точки зору важливості, значимості та необхідності, дозволяє поєднувати матеріал кількох предметів, формувати критичність мислення. Крім цього, такий урок дає можливість дітям відчувати себе прямими учасниками навчального процесу, а не залишатися спостерігачами і споживачами інформації, яку пропонує вчитель. Емоційний стан під час процесу, пов'язаний із отриманням кінцевих результатів і проходженням етапів квесту, сприяє кращому запам'ятовуванню інформації [12].

Квест-урок можна провести як на свіжому повітрі – у дворі школи, на стадіоні, у парку, під час екскурсії, так і в приміщенні – у класі, в спортивному залі, в шкільному музеї тощо. При цьому завдання головоломки можуть бути різноманітними: знайти предмети, розв'язати задачу, дати відповідь на питання, розгадати шифр, цитату, фінальну тему уроку, розшукати вихід із приміщення, знайти людину, яка відповість на запитання тощо.

Основними структурними елементами квест-уроку є [18]:

- організаційна частина;
- мотивація навчальної діяльності;
- актуалізація опорних знань;
- проходження квесту;
- підбиття підсумків і обговорення результатів роботи.

Для вдалого проведення уроку тема повинна бути сформульована таким чином, щоб одразу захопити своїм змістом і зробити зрозумілими сферу пошуку та подальші дії для роботи. Також має бути присутнім ігровий елемент, але

водночас має бути зрозумілим проблемне питання. Відповідно до сформульованої мети уроку і теми квесту варто об'єднати учнів у групи, при цьому потрібно точно визначити обов'язки, права, особливості ситуації, кінцеву мету і очікуваний результат. Цікавості уроку додасть конкуренція між групами. Важливою умовою для вдалого проведення квест-уроку є спільність дій учнів. Під час спільного пошуку відповіді на питання, розв'язування задач, вони не тільки самі вчаться, а й вчать одне одного, обмінюються досвідом і знаннями. Згуртованість сприяє й тому, що інформація, яка була невідома одній дитині, засвоюється і запам'ятовується в умовах підвищеної емоційності, які формуються завдяки командній роботі.

Одним із найважливіших і найскладніших етапів проведення квест-уроку є створення завдань. Це мають бути не просто запитання, які потребують відповіді, а креативні, цікаві, захопливі задачі, для розв'язання яких необхідно оригінально застосувати наявні знання і творчі здібності [15].

Квест-урок має багато переваг. Такий урок показує, хто з учнів уміє працювати над своїм завданням самостійно, хто вміє запам'ятовувати і утримувати в голові довгу інструкцію. Водночас, дає зрозуміти вчителю, наскільки чітко і зрозуміло він уміє формулювати завдання і змінювати ідею, якщо учень щось не зрозумів. Крім того, урок-квест демонструє, наскільки кожен з учнів витривалий.

Поряд із плюсами такої форми проведення уроку можна виділити й певні недоліки. Якщо в класі багато учнів нерішучих, повільних, що не звикли виконувати довгих інструкцій, то вчителю може бути складно запустити цей формат без асистента [39].

На початку може виникнути плутанина – коли хтось вже отримав завдання, але не зрозумів, як його виконувати, хтось все зрозумів, але ще не отримав своє завдання, хтось відволікся і прослухав інструкцію. Щоб уникнути цього, варто запускати учнів до квесту не всіх одночасно, а групами по 4–5 осіб. Коли одна

група розібралась і приступила до виконання завдань, то можна запускати наступну [39].

Квест-урок підходить для дітей різного віку і для дітей, які зазвичай працюють у різному темпі. Також, квест-урок підійде для невпевнених і нерішучих дітей, яким потрібно навчитись працювати самостійно. Квест допомагає таким учням повірити в свої сили і навчитись справлятися зі своїм завданням без допомоги[8]

Квест-урок стимулює розвиток логічного мислення, привчає дітей розмірковувати над завданням, різнобічно оцінювати ситуацію, аналізувати інформацію з точки зору значимості, важливості та необхідності, дозволяє пов'язувати матеріал кількох предметів, залучаючи логіку і критичність мислення.

До того ж він дає можливість дітям відчувати себе безпосередніми учасниками навчального процесу, а не залишатися спостерігачами і споживачами інформації, пропонованої вчителем.

Емоційність процесу, пов'язана з отриманням результатів і проходженням етапів квесту, сприяє кращому запам'ятовуванню інформації.

Провести такий урок можна як на свіжому повітрі – у шкільному дворі, на стадіоні, у парку, на екскурсії, так і в приміщенні – у класі, в спортивній залі, в музеї тощо.

При цьому завдання головоломки можуть бути різними: розшукати предмети, розв'язати задачу, відповісти на запитання, знайти певні предмети, розшифрувати правило, цитату, фінальну тему уроку, розшукати вихід з приміщення, знайти людину, яка відповість на запитання тощо [16].

Тема має бути сформульована так, щоб одразу захопити своїм змістом і зробити зрозумілими сферу пошуку та подальші кроки. Тут має бути присутній ігровий елемент, але в той же час має бути зрозумілою проблема.

Відповідно до сформованої мети уроку і теми квесту треба об'єднати учнів у групи, чітко визначивши при цьому обов'язки, права, особливості створюваної ситуації, кінцеву мету. Цікавості уроку додасть конкуренція між групами.

Обов'язковою умовою вдалого проведення квест-уроку є спільність дій учнів. Шукаючи відповіді на запитання, розв'язуючи задачі, розгадуючи загадки, вони не тільки самі вчаться, а й вчать одне одного, обмінюються досвідом і знаннями. Спільність дій сприяє й тому, що інформація, яка була невідома одній дитині, або забута нею, засвоюється і запам'ятовується в умовах підвищеної емоційності, яка створюється у тому числі й завдяки командній роботі.

При створенні і проведенні уроку у формі квесту потрібно дотримуватися певних правил на кожному етапі [1].

Першим етапом є організаційно-підготовчий. Під час цього етапу визначають навчальні потреби учнів, тему, мету та тип квесту, формують сюжет і завдання, описують головні ролі учасників, складають план роботи, визначають терміни реалізації квесту, розробляють і створюють додаткові необхідні документи (пам'ятки, рекомендації, інструкції, шаблони тощо), розробляють вхідну та вихідну анкети (визначення потреб учнів, знань з обраної теми, здобутих знань, саморефлексія тощо), розробляють критерії оцінювання діяльності, готують список інформаційних джерел і платформу для реалізації квесту [34].

Правила квесту мають бути чітко сформульовані й зрозумілі для всіх учасників. Необхідно стежити за тим, щоб ніхто з учнів їх не порушував.

Сюжет повинен зацікавити і захопити, але в той же час має відповідати навчальній меті.

Під час етапу реалізації відбувається ознайомлення учнів із сюжетом, основними запитаннями, організаційними моментами, інструкціями до завдань, опитування за допомогою вхідної анкети і її аналіз, редагування сюжету і завдань квесту на основі вхідної анкети (за потреби), об'єднання учнів у групи (за потреби) і розподіл завдань між ними, ознайомлення учнів із критеріями

оцінювання та вимогами до оформлення розв'язаних завдань, проведення консультацій з учнями, перевірка та оцінювання результатів на проміжних етапах [1].

На заключному етапі потрібно: оцінити діяльність учнів за розробленими критеріями, представити результат діяльності учнів, провести та проаналізувати вихідну анкету, сформулювати висновки, нагородити переможців, підбити підсумки, проаналізувати досвід, отриманий учасниками квесту (рефлексія).

При проведенні квесту потрібно врахувати та уникнути можливих помилок, а саме [40]:

- Дуже велика кількість учасників. Якщо учасників забагато, важко буде залучити всіх до гри повною мірою. В такому випадку деяким учням може стати нудно. Всі учасники квесту мають брати активну участь у виконанні завдань. Тому хорошим виходом з цієї ситуації є поділ на команди.

- Перевантаження. Якщо при розробці квесту автор створює багато завдань і загадок, тобто додає багато структурних елементів, то гра може виявитися затигнутою і діти втомляться.

- Занадто складні завдання. Звичайно, квест передбачає подолання труднощів і «кипіння мізків», однак якщо розробити дуже складні завдання, учням може стати просто нецікаво [13].

Науковці та педагоги-практики сходяться на думці, що одним із важливих етапів є розробка детальної шкали критеріїв оцінювання. Цими критеріями користується вчитель, а також учасники при оцінюванні один одного. Квест, як вид проектної діяльності, є комплексним завданням, тому оцінювання його виконання повинне базуватись на кількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

Наведемо критерії оцінювання проходження квесту представлені Л. Желізняк (Таблиця 2.1) [7].

Таблиця 2.1

Критерії оцінювання проходження квесту

Критерії оцінювання	Середній рівень	Достатній рівень	Високий рівень
Розуміння завдання	Використано матеріали, що не стосуються теми; використовується лише одне джерело, підібрана інформація не аналізується і не оцінюється	Використано як матеріали, які стосуються теми, так і матеріали, які теми не стосуються, використовується невелика кількість джерел	Робота показує повне розуміння завдання
Виконання завдання	Випадковий вибір матеріалів; дані неточні або не мають стосунку до теми; неповні та короткі відповіді на питання; немає спроб оцінити та проаналізувати інформацію	Не всю інформацію взято з надійних джерел; частина інформації неточна або не має прямого стосунку до теми	Висновки обґрунтовані й аргументовані; всі матеріали безпосередньо стосуються теми; процитовано різні джерела; усі дані достовірні
Творчий підхід	Учень просто копіює інформацію із	Продемонстровано лише одну точку зору на проблемне	Проблему вирішено за допомогою різних

	запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему; робота мало пов'язана або не пов'язана з темою квесту	питання; проаналізовано дані, але не зроблено висновків	підходів. Робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи
Результат роботи	Матеріал не систематизований і не структурований, має непривабливий вигляд; немає чіткої відповіді на поставлені завдання	Точно і структуровано подана інформація; акуратний зовнішній вигляд; недостатньо виражена власна позиція і проаналізована інформація.	Логічне і точне подання інформації; виражена власна позиція.

Аналізуючи методику організації квестів на уроках географії, важливо звернути увагу на особливості використання у вебквестах інтернет-ресурсів, які надають додаткові можливості для інтерактивного навчання.

2.2. Особливості використання інтернет-ресурсів у розробці вебквестів з географії

Вебквест – найпопулярніша форма квесту-уроку. Вебквест – це інтернет-сервіс, з яким працюють учні або вчителі, виконуючи певне навчальне завдання. Існує два види вебквестів: для короткочасної та тривалої роботи. Особливою

ресою освітніх вебквестів є те, що частина або вся інформація для роботи учнів міститься на різних вебсайтах [46].

Завдяки вебквесту формуються різні компетентності [37]:

- застосування інформаційних технологій для розв'язання професійних завдань (зокрема, для пошуку потрібної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, вебсайту, відеороликів, баз даних тощо);
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл обов'язків, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- вміння знаходити кілька способів розв'язання проблемного питання, визначати найраціональніший варіант, аргументувати свій вибір;
- навички публічних виступів (під час проведення передзахисту та захисту проєктів з виступами авторів, з питаннями та дискусіями) [19].

При проведенні вебквесту, варто дотримуватись чіткої структури та певних вимог. У вступі слід чітко описати головні ролі учасників або сценарій квесту, можливий план роботи, огляд усього квесту. Потрібно поставити основне завдання, яке має бути чітким, зрозумілим і цікавим. Має бути точно визначеним очікуваний результат самостійної роботи (наприклад, задано серію питань, на які потрібно дати відповіді, прописано проблемне питання, яке потрібно розв'язати, визначено позицію, яку потрібно захистити) [45].

Варто сформулювати список джерел інформації (в електронному вигляді на різних носіях, відео- та аудіоматеріали, у паперовому вигляді, адреси вебсайтів з теми), потрібних для виконання завдань. При підготовці потрібно описати послідовність роботи, якої необхідно дотримуватись кожному учаснику квесту при самостійному виконанні завдань, а також описати критерії і параметри оцінювання результатів проходження вебквесту. Доречно скласти інструкцію щодо діяльності (як систематизувати і подати зібрану інформацію), яка може мати вигляд напрямних питань, які допоможуть організувати навчальну роботу

[47].

Досвід педагогів-практиків показує, що підготовка до уроку з використанням технології вебквесту вимагає значних затрат часу, тому для введення цього методу в освітній процес потрібно звернути увагу на [33]:

- безперервне підключення до інтернету всіх потрібних пристроїв;
- планування уроку. Для збільшення вільного часу рекомендовано перекласти перевірку результатів на комп'ютерні програми;
- створення власного навчального середовища, використання сервісів;
- покрокову підготовку учнів класу до впровадження такої технології;
- постійне самовдосконалення учителя. При застосуванні інформаційних технологій поряд із класичними методами навчання, вчитель повинен чітко визначати, на якому етапі уроку їх використання буде найбільш доцільним та ефективним [47].

Важливою є спільна діяльність учителя й учнів на уроці, потрібно активно залучати учнів до різних видів навчальної діяльності, від пошуку інформації до презентації результатів власної роботи.

Вагому роль при розробці вебквесту відіграє вибір інтернет-платформи для його формування. Нами було досліджено різні платформи, зокрема: Національна освітня платформа «Всеосвіта» [20], LearningApps [29], Google Sites [28], Genial.ly [27].

Платформа «Всеосвіта» – це українська освітня платформа, яка пропонує широкий спектр інструментів для вчителів, учнів та батьків. Ресурс дозволяє створювати та публікувати авторські уроки, конспекти, презентації, вебінари, курси, тренінги, спілкуватися з колегами, надає доступ до бібліотеки готових матеріалів. Інтерфейс платформи інтуїтивно зрозумілий, але деякі функції можуть потребувати додаткового вивчення (Рис. 2.1.). На платформі є форум, де можна спілкуватися з іншими вчителями та обмінюватися досвідом щодо розробки вебквестів. Серед основних переваг варто виділити такі: більшість функцій платформи доступні безкоштовно, на платформі можна знайти готові

вебквести з різних предметів, платформа пропонує багато інструментів, які можуть бути корисними для розробки вебквестів. Найбільшими недоліками є те, що: існують обмеження на розмір файлів, які можна завантажувати на платформу, платформа не пропонує інструментів для створення інтерактивних завдань, які є важливими для вебквестів.

Платформа LearningApps.org – це безкоштовний онлайн-сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні навчальні вправи. На цій платформі можливе створення різних інтерактивних вправ для навчання, зокрема вікторини, кросворди, вправи на співвідношення, класифікацію тощо. Вправи можна використовувати для різних предметів та вікових груп.

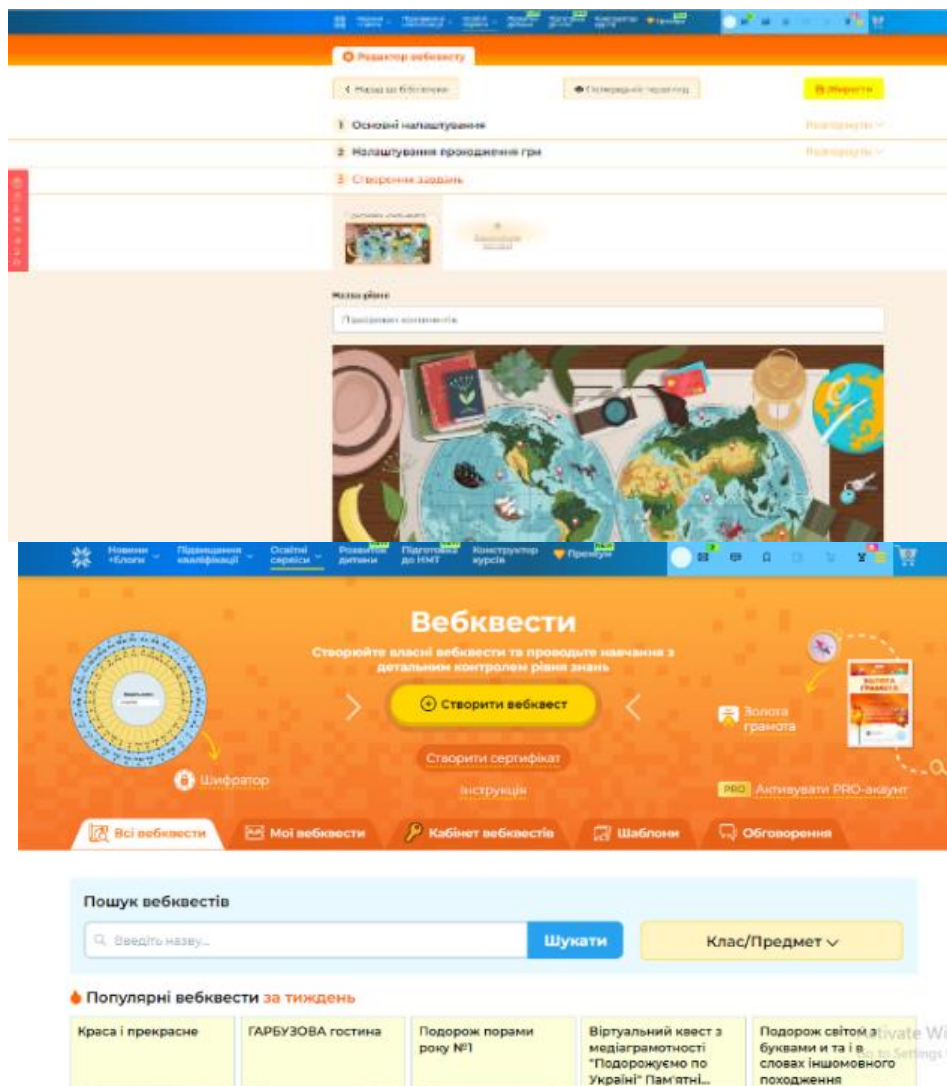


Рис. 2.1. PrintScreen платформи Всеосвіта. Меню для розробки вебквестів

LearningApps.org має простий та зрозумілий інтерфейс, що дозволяє

користувачам без особливих технічних навичок створювати власні вправи. Основні переваги цього ресурсу такі: сервіс підтримує багато мов, зокрема й українську; тут існує бібліотека з готовими шаблонами вправ, які можна використовувати та адаптувати під свої потреби; доступні різні формати вправ, що дозволяє створювати цікаві та різноманітні вебквести; можливість інтегрувати створені вправи на інших освітніх сайтах та платформах. Недоліки сервісу незначні, але варто виділити таке: безкоштовна версія має обмеження на кількість створених вправ та їх складність, можливості додавання складних мультимедійних елементів обмежені, оформлення вправ може видатися дещо простим (Рис. 2.2.).

Платформа Google Sites – це безкоштовний онлайн-сервіс від Google для створення сайтів. Google Sites має простий інтерфейс типу «drag-and-drop» (перетягування), що дозволяє користувачам без особливих технічних навичок створювати сайти. Google Sites – це зручна та безкоштовна платформа для створення простих вебсайтів, які можна ефективно використовувати як основу для вебквестів. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс та інтеграція з іншими сервісами Google робить цю платформу доступною для освітян. Однак, для створення складних вебквестів з великою кількістю інтерактивних елементів або власним доменом може знадобитися використовувати інші платформи.

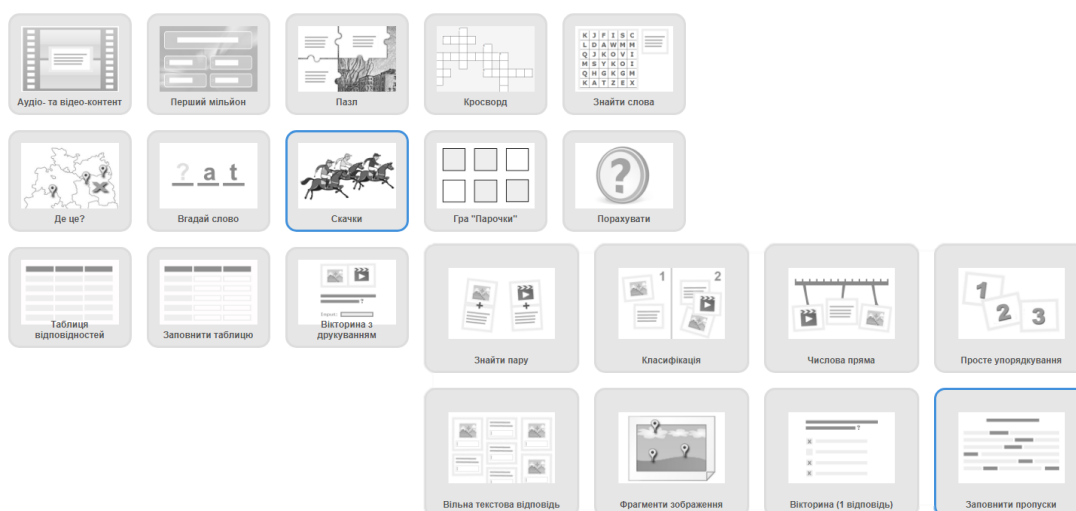


Рис. 2.2. PrintScreen платформи LearningApps.org. Колекція інтерактивних вправ для створення квестів

Платформа Genially.ly – це інтерактивний онлайн-сервіс для створення презентацій, вебквестів та інших візуально-комунікаційних матеріалів. На сайті існує безкоштовний план з базовими функціями, якого може бути достатньо для створення простих вебквестів, є можливість додавати інтерактивні елементи, такі як вікторини, опитування, гіперпосилання, анімації тощо, доступна бібліотека з різноманітними шаблонами для різних цілей, що пришвидшує процес створення. Недоліки цієї платформи такі: безкоштовний план має обмеження на кількість проєктів, розмір файлів, що завантажуються, та деякі функції; на безкоштовних проєктах відображається водяний знак Genially.ly; основний інтерфейс платформи англійською мовою.

Кожна з досліджуваних платформ може бути хорошим інструментом для створення якісного вебквесту. Вибір платформи залежить від потреб, бюджету та технічних навичок вчителя та школи. Після визначення з потребами, можна порівняти різні платформи та вибрати ту, яка найкраще їм відповідає. Важливо враховувати, що не існує «ідеальної» платформи для вебквестів. Кожна платформа має свої особливості та переваги.

2.2.1. Розробка вебквесту «Рекорди світу»

Для демонстрації зручності і актуальності технології вебквесту нами був розроблений квест «Рекорди світу» [10]. При створенні даного вебквесту нами була використана платформа «Всеосвіта».

Для виконання цього завдання, на платформі є вбудований конструктор квестів. Портал пропонує до вибору різні готові шаблони для створення квестів, так звані кімнати. Вчителю географії можуть згодитись такі шаблони: «Прибирання лісу», «Підкорювач континентів», «Мапа світу з назвами материків», «Мапа світу», «Сонячна система», «Мапа України». При розробці вебквесту «Рекорди світу» використано кімнату «Підкорювач континентів».

Шаблон являє собою зображення розгорнутої карти півкуль і різних предметів розставлених на столі. Усі елементи шаблону є клікабельними і до кожного з них можна прив'язати певне завдання (Рис.2.3)



Рис. 2.3. Шаблон «Підкорювач континентів» на порталі «Всеосвіта»

Суть цього шаблону така: на деяких клікабельних елементах сховані підказки для розв’язання певного завдання. Після розв’язання всіх завдань за підказками, потрібно вписати слово-ключ під відповідним об’єктом. Квест вважається успішно пройденим після вказання ключа.

Обов’язковим етапом при роботі з сервісом є заповнення всіх діалогових вікон. Тобто перед зберіганням квесту потрібно вписати всі підказки до елементів, вказати привітальне і прощальне слово, зазначити текст, який буде показано в кінцевому завданні.

Після оформлення усіх текстових полів потрібно зберегти й додати квест до бібліотеки. Для поширення квесту використовують посилання [10].

Недоліками використання такого конструктора є:

- неможливість пересунути чи видалити якийсь з елементів;
- формат незручний для проходження квесту зі смартфона: доводиться постійно збільшувати чи зменшувати зображення.

Розробка квесту відбувалась за таким планом:

1. Визначення теми і мети квесту
2. Визначення чи відповідає тематика квесту навчальній програмі
3. Вибір джерел для пошуку інформації
4. Визначення інтернет-платформи для розробки

5. Підбір показників для створення завдань і вибір слова-ключа
6. Створення підказок і ключових елементів квесту
7. Загальне оформлення квесту, вирішення організаційних моментів на сайті
8. Публікація

Темою квесту є об'єкти, певні властивості яких є найбільшими в світі. Мета квесту: поглибити та систематизувати знання учнів про материки та океани, розширити уявлення про найбільші природні об'єкти планети Земля.

Тематика квесту відповідає навчальній програмі 7 класу (А. І. Довгань, Р. В. Гладковський, І. Г. Савчук, В. В. Совенко) Адже у навчальній програмі до кожної з тем для вивчення в межах знанневих компонентів є називання найбільш значущих об'єктів материків і океанів. Також увага приділяється позначенню на карті найбільших природних об'єктів.

Для розробки квесту ми обрали Національну освітню платформу «Всеосвіта». Ця платформа комфортна і легка для використання вчителями під час розробки та проведення вебквестів. Також на цьому порталі зручне керування і учні зможуть швидко зрозуміти як ним користуватися.

Для створення завдань потрібно було знайти і підібрати різні географічні об'єкти, певні величини яких є найбільшими на світі. Також важливим було обрання лише одного елемента в межах кожного материка чи океану.

Для завдань використано такі об'єкти:

- озеро Байкал – найглибше озеро – Євразія;
- річка Ніл – найдовша річка – Африка;
- озеро Верхнє – найбільше прісноводне озеро – Північна Америка;
- річка Амазонка – найповноводніша річка – Південна Америка;
- Великий Бар'єрний риф – найбільший кораловий риф – Австралія;
- льодовик Фільхнера – найбільший гірський льодовик – Антарктида;
- Північний полюс Землі – Північний Льодовитий океан;
- Маріанський жолоб – найглибша западина – Тихий океан;

- Саргасове море – найбільше море – Атлантичний океан;
- Червоне море – найсолоніше море – Індійський океан.

Щоб створити вирішальне завдання (слово-ключ) потрібно було знайти слово з 10 букв, яке можна було б скласти з окремих літер із слів-відповідей на проміжні завдання. У квесті «Рекорди світу» слово-ключ – це «землерийка» (Додаток В). Ми обрали саме такий ключ, тому що, землерийка – це найменший ссавець на планеті і тому це слово відповідає ідеї квесту. Таким чином у квесті опрацьовуються різні оболонки земної кулі.

При розробці квесту створено уявного персонажа Географіуса і використано його для взаємодії з людиною, яка буде проходити квест (Додаток А).

Усі підказки сформульовано в одному стилі. Вони виглядають так: спочатку написано який об'єкт потрібно розгадати. Далі вказано яка буква відповідає певній літері в ключ-слові (Додаток Б).

В кінці заповнено всі потрібні поля: «Назва квесту», «Клас», привітальні і прощальні оголошення тощо та опубліковано квест у бібліотеці сайту.

2.2.2. Використання квесту «Рекорди світу» на уроці географії

Вебквест «Рекорди світу» призначений для використання на уроках географії в 7 класі. Саме в цьому класі вивчається фізична географія материків і океанів.

Цей квест можна використати при проведенні підсумкового уроку чи уроку засвоєння знань. Також квест можна застосувати як завдання на контрольну роботу. Саме цей варіант використання рекомендовано практикувати в класах з поглибленим вивченням географії. При використанні квесту як методу контролю знань потрібно змінити деякі організаційні елементи: встановити обмеження в часі для виконання завдань та заборонити використовувати різні джерела для пошуку інформації (або значно звузити кількість джерел, доступних для пошуку).

При організації й проведенні вебквесту вчитель повинен:

- переконатись, що у всіх учнів є потрібний пристрій і доступ до інтернету, а також кожен учень має листок паперу і ручку чи олівець; при цьому не рекомендується використовувати смартфони, краще обрати планшети, ноутбуки чи стаціонарні ПК; за потреби, використати комп'ютерний клас;
- детально пояснити правила проходження квесту і критерії оцінювання (якщо вони є);
- визначити список джерел, у яких можна знайти інформацію для проходження квесту;
- при першому використанні порталу «Всеосвіта», детально пояснити учням призначення його елементів керування
- переконатись, що все працює без перебоїв;
- при потребі, встановити обмеження за часом;
- забезпечити учнів необхідним обладнанням, літературою.

Під час проходження цього квесту учням необхідно:

- записувати всі букви, які вони знайдуть за допомогою підказок;
- знайти всі підказки і розгадати слово-ключ;
- ввести дані у відповідні поля;
- використовувати лише дозволені вчителем джерела;
- самостійно контролювати встановлений час за допомогою вбудованого таймера;
- дотримуватись правил оголошених вчителем;
- повідомити вчителя про завершення квесту, показати число знайдених підказок і затрачений час.

Критерії оцінювання вчитель розробляє самостійно. Рекомендовано оцінювати за кількістю відкритих і розв'язаних підказок (Таблиці 2.2, 2.3). Також можна розробити систему оцінювання, яка базуватиметься на використанні часу відведеного для проходження квесту.

Таблиця 2.2

Рекомендовані критерії оцінювання за кількістю розв'язаних підказок

Кількість вирішених підказок	Оцінка
1–2	6
3–4	7
5–6	8
7–8	9
9–10	10

Таблиця 2.3

Рекомендовані критерії оцінювання за витраченим часом

Витрачений час, хв	Оцінка
більше 16	6
14–16	7
12–14	8
10–12	9
до 10	10

Максимальні бали рекомендовано ставити при поєднанні всіх розв'язаних підказок і короткого терміну виконання. Запропоновані критерії оцінювання можна змінювати, залежно від форми і мети використання квесту.

В результаті проходження квесту, учні засвоять і узагальнять свої знання про материки і океани; розширять уявлення про найбільші природні об'єкти планети Земля; навчаться використовувати різні джерела для пошуку інформації.

Висновки до другого розділу

Другий розділ роботи висвітлює методичні основи застосування квест-технології на уроках географії, детально описуючи розробку та використання «живих» квестів і вебквестів. Основна увага приділяється практичним аспектам організації квест-уроків, включаючи використання як «живих» квестів, так і

вебквестів, які інтегрують навчальний матеріал з географії та елементи пошукової гри.

Квест-уроки сприяють розвитку логічного мислення, вміння працювати в команді, самостійності, забезпечують практичне застосування знань, а також формують в учнів навички навчального аналізу, творчості та критичність мислення. Для ефективного проведення квест-уроків вчителю необхідно реалізувати підготовчий процес, що включає створення завдань, продумування сюжетної лінії, організацію учнів у командах, а також формування чітких критеріїв оцінювання.

Вебквести допомагають в організації інтерактивного освітнього середовища, дозволяючи учням розміщувати інформацію в Інтернеті, створювати презентації, виконувати творчі завдання.

РОЗДІЛ 3

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ЩОДО ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНОЇ ГЕОГРАФІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

3.1. Методика та аналіз експериментального дослідження використання квестів в навчанні географії в закладах загальної середньої освіти

Для перевірки дієвості описаних педагогічно-організаційних умов та сучасності використання технології квесту на уроках географії нами було проведено педагогічний експеримент. Експеримент реалізовувався на основі створеного нами квесту «Навколо світу за 45 хвилин» (Додаток Д)

Базою дослідження став Теофіпольський ліцей №3 Теофіпольської селищної ради Хмельницької області. У дослідженні взяли участь 18 учнів та вчитель географії.

Основною метою експериментального дослідження була оцінка впливу квест-технологій на цікавість, мотивацію та успішність учнів у вивченні географії, а також вивчити думку вчителів-практиків щодо актуальності та ефективності використання квест-технологій у навчальному процесі.

Основними завданнями експерименту було:

1. Оцінка початкового рівня цікавості та мотивації учнів до предмета через мотиваційне опитування.
2. Проведення квесту. Перевірка можливості його проходження на практиці.
3. Збирання відгуків від учнів щодо вражень від проходження квесту.
4. Збирання оцінки та рефлексії вчителя щодо організації, педагогічної цінності та доцільності використання квест-технології в освітньому процесі

Основна гіпотеза експерименту: використання квест-технологій сприяє підвищенню інтересу учнів до вивчення географії, покращенню засвоєння навчального матеріалу та розвитку критичності мислення, комунікативних та командних навичок.

На першому - підготовчому - етапі було зроблено таке:

1. Розробка опитувань для учнів:

- Мотиваційне опитування для оцінки початкового рівня зацікавленості учнів у предметі, їхньої мотивації та очікування від вивчення теми [17].
- Рефлексійне опитування для оцінки вражень від проходження квесту, його вплив на засвоєння матеріалу та розвиток навичок [24].

2. Розробка опитування для вчителів [22].

3. Планування квесту:

- Підбір теми квесту, що відповідає навчальній програмі з географії.
- Розробка завдань з орієнтацією на роботу в команді, критичність мислення та практичне застосування знань.

Наступним був формувальний етап експерименту. На цьому етапі ми працювали за таким планом:

1. Проведення вхідного опитування учнів – оцінка рівня мотивації, інтересу та готовності учнів до вивчення теми.
2. Організація та проведення квесту:
 - 2.1. Підготовка класу - розкладання обладнання та табличок з завданнями.
 - 2.2. Об'єднання учнів в команди. Пояснення вчителем правил гри.
 - 2.3. Проходження станцій квесту(Рис. 3.1.).
 - 2.4. Підбиття підсумків. Оцінювання та обговорення результатів з учнями.

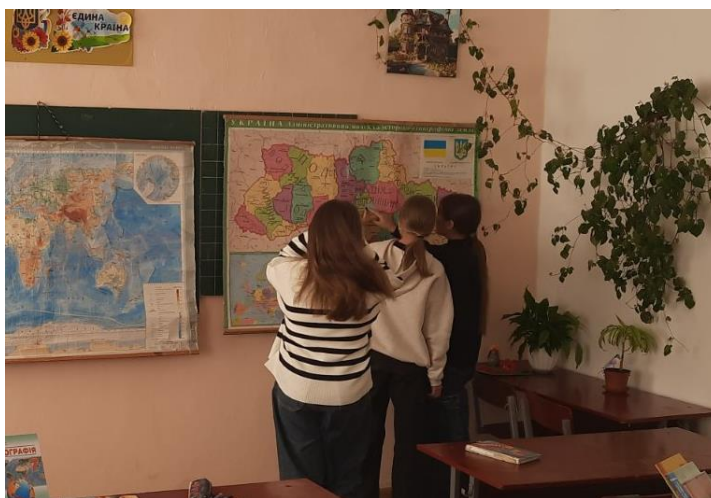


Рис. 3.1. Проходження квесту «Навколо світу за 45 хвилин» у 7 класі

Контрольний етап експерименту включав:

1. Проведення вихідного опитування учнів – збір зворотного зв'язку щодо досвіду проходження квесту, розуміння матеріалу та розвитку навичок.
2. Опитування вчителя після квесту – оцінка вчителем рівня інтересу учнів, ефективності квесту для засвоєння матеріалу, зручності організації та загальної доцільності використання технології квесту.

На останньому етапі узагальнено інформацію та підведено підсумки.

Спочатку ми проаналізували відповіді учнів на вхідне опитування мотивації учнів до вивчення географії (Додаток 3). До початку квесту лише 50% учнів вказали, що дуже цікавляться географією. 17% школярів зазначили, що вивчення географічного матеріалу дається їм легко, інші вказали, що це вдається дещо складніше. Більшість учнів відповіли, що на уроках надають перевагу інтерактивним методам (ігри, квести, кросворди, ребуси тощо). Також діти

зауважували, що їм подобається працювати з картами та приладами. Більшість учнів вказали, що не мають необхідності вивчати додаткові матеріали після уроків, а власну успішність з географії оцінили як високу та вищу середньої.

Порівнявши результати вхідного та вихідного опитувань (Додаток И), можна спостерігати певні зміни в зацікавленості учнів. Більшість опитуваних вказали, що квест допоміг краще зрозуміти тему «Географічні координати». Усі діти вважають, що квест-технології зроблять вивчення географії цікавішим та хотіли б використовувати квести для вивчення інших тем.

Однак, значна частина учнів вказали, що виникли труднощі при роботі в команді. Тому вчителям варто звернути увагу на вибір методу для об'єднання учнів у групи.

Після проходження квесту дітьми, ми отримали відгук від вчителя Бегеша Мирослава Михайловича (Додаток К). Вчитель вказав, що квест відповідає навчальній програмі 7 класу. Він вважає, що квест допоміг учням засвоїти матеріал. Вчитель зазначив, що квест допоміг сформувати навички самостійності, креативності та критичності мислення, а також вплинув на розвиток картографічної компетентності. На думку педагога, квести – це перспективна технологія у навчальному процесі, однак він зазначає, що найдоцільніше їх використовувати у 5–8 класах. Також, на його погляд, цю технологію варто часто застосовувати при вивченні материків та океанів (навчальна програма 7 класу) та України (навчальна програма 8 класу).

Серед основних труднощів, що виникли при проведенні квесту, педагог відмітив обмеження в часі. До того ж вчитель відмітив, що деякі варіанти завдань не відповідали рівню знань учнів, але це лише незначна частина усіх вправ, тому він не відзначив це як серйозну проблему.

Таким чином, експеримент підтвердив доцільність впровадження квест-технологій у навчальний процес на уроках географії. Використання квесту сприяло підвищенню інтересу учнів до предмету, покращенню засвоєння

матеріалу та розвитку важливих навчальних навичок, таких як самостійність, критичність мислення та картографічна компетентність.

Звертаючи увагу на результати експерименту нами були розроблені методичні рекомендації щодо забезпечення педагогічних умов впровадження квестів у навчанні географії

3.2. Методичні рекомендації щодо забезпечення педагогічних умов впровадження квестів у навчанні географії

Методологічною основою квесту є активне навчання, що створює передумови для перетворення нових даних, одержаних учнями, у нові знання, які вони можуть використовувати. Багатофункціональність освітніх квестів з географії набуває особливого значення на етапах узагальнення та систематизації знань, оскільки їх використання з метою організації узагальнювального повторення сприяє узагальненню, систематизації знань, зведенню їх у цілісну систему [11].

Впровадження квестів у навчання географії – це цікавий і ефективний метод, який допоможе не лише покращити знання, але й розвивати в учнів критичність мислення, навички командної роботи та розв'язання проблем.

Для ефективного впровадження квестів у навчанні географії необхідно створити відповідні педагогічні умови, що забезпечують їх результативність і цікавість учнів. На основі проведеного експерименту ми сформуваємо методичні рекомендації щодо дотримання педагогічних умов.

Організація квесту проходить в кілька етапів. На підготовчому етапі вчителю варто обрати тему, яка відповідає програмі з географії, але водночас є цікавою та інтригуючою для учнів. Наприклад, квест «Подорож навколо світу», «Секрети океанів» або «Географічні відкриття». Варто створити сценарій, де кожне завдання є частиною логічної історії. Наприклад, учні можуть виступати в ролі дослідників, які повинні виконати завдання, щоб досягти певної мети. Завдання повинні відповідати віковим особливостям учнів і рівню їхніх знань.

Молодші учні можуть потребувати більше візуальної інформації та простих завдань, тоді як старшокласники здатні виконувати складніші аналітичні завдання. Завдання можуть включати як індивідуальні, так і групові завдання. Для створення квесту можна використовувати різні джерела та матеріали: карти, компаси, QR-коди, інтернет-ресурси, презентації, відеоматеріали, інтерактивні вправи тощо.

Наступний етап передбачає забезпечення мотивації для активної участі учнів. Перед початком квесту варто зацікавити учнів, розповідаючи про його цілі та нагороди, які вони можуть отримати (наприклад, додаткові бали). Залежно від складності завдань, можна об'єднати учнів у команди. Це сприяє розвитку навичок командної роботи, взаємодопомоги та відповідальності. Якщо географічний квест розрахований на час довший, ніж урок, то кожному учаснику команди можна призначити певну роль, яка відповідає його здібностям та інтересам. Наприклад, «картограф», «дослідник», «аналітик». Для учнів з різним рівнем підготовки можна передбачити різні рівні складності завдань або варіативність у виборі підходів до виконання квесту. До завдань квесту необхідно включати актуальні теми навчальної програми.

Вчитель повинен створити умови для розвитку пізнавальної діяльності. У цьому допоможе використання інтерактивних карт, онлайн-ресурсів, мобільних додатків. Також хорошим інструментом для цього є метод проблемного навчання. Учитель може розробити завдання, які сприяють розвитку критичності мислення та навичок аналізу (наприклад, виявлення географічних закономірностей, прогнозування природних явищ).

Організовуючи квест слід подбати про підготовку матеріально-технічної бази. Потрібно розробити роздаткові матеріали, наприклад карти, схеми, інструкції, які знадобляться під час виконання завдань. Якщо квест містить елементи використання гаджетів (смартфони, планшети), варто подбати про наявність інтернет-з'єднання та заряду батарей. Якщо квест відбувається на відкритому повітрі, то вчитель повинен забезпечити контроль та безпеку

учасників. Під час проходження квесту варто спостерігати за учнями та надавати їм зворотний зв'язок, що допоможе коригувати їхні дії в реальному часі.

На заключному етапі потрібно разом з учнями проаналізувати проходження квесту, провести оцінювання та зробити певні висновки. Після завершення квесту вчитель повинен надати учням детальний зворотний зв'язок щодо їхньої роботи, виділити позитивні моменти та запропонувати шляхи для подальшого розвитку. Якщо це передбачено, варто провести оцінювання. Рекомендується оцінювати не тільки правильність виконання завдань, а й активність, творчий підхід та рівень співпраці.

Після завершення квесту важливо провести обговорення результатів, щоб учні могли поділитися враженнями та зробити висновки щодо власного прогресу та командної роботи.

Ці педагогічні умови сприяють ефективній організації навчального процесу з використанням квестів у навчальній географії та дозволяють учням глибше опанувати матеріал у захопливий спосіб.

Висновки до третього розділу

Результати дослідження підтвердили, що квест-технології підвищують інтерес і мотивацію учнів до вивчення географії. Учні виявили активність, що сприяло кращому засвоєнню навчального матеріалу та розвитку критичності мислення й комунікативних навичок.

Проведення квесту «Навколо світу за 45 хвилин» у Теофіпольському ліцеї №3 включало підготовчі опитування, організацію командної роботи, та використання креативних завдань. Це дало можливість учням працювати над практичними завданнями, що включають роботу з картами, формують логічне та аналітичне мислення.

Квест має кілька етапів, що включають підготовку (вибір теми, розробку завдань), проведення (мотивація, об'єднання учнів у команди, організація і спостереження за процесом) і підбиття підсумків (зворотний зв'язок, рефлексія, оцінювання).

Для підвищення ефективності квестів у навчанні географії необхідно забезпечити належні педагогічні умови, зокрема чітке формулювання завдань, підготовку матеріально-технічної бази та інтерактивних інструментів. Крім того, рекомендовано включати різнорівневі завдання для адаптації під рівень підготовки учнів.

Вчитель, який взяв участь у дослідницькій діяльності, відзначив, що квест сприяє розвитку творчості й командної роботи. Під час квесту вчитель забезпечував підтримку, спостерігав за процесом і надавав зворотний зв'язок, що позитивно вплинуло на результат.

Таким чином, квест-технології є перспективним методом підвищення мотивації та якості навчання географії, що підтверджує доцільність їх подальшого використання та вдосконалення.

ВИСНОВКИ

Кваліфікаційна робота магістра складається з теоретичної і практичної частин. Робота проведена з огляду на актуальність теми дослідження. У ній розглянуто різні варіанти використання квестів на уроках географії. Проаналізовано можливі форми застосування квестів у освітньому процесі, визначено педагогічні умови і рекомендації щодо розробки і використання. Для досягнення мети розглянуто інноваційний метод для роботи з учнями, описано термінологію та типові правила квест-гри, визначено роль квестів у навчально-виховному процесі, розроблено вебквест та квест-урок і визначено особливості їхнього застосування на уроках географії.

За результатами дослідницької роботи ми зробили такі висновки:

1. Квест-технології в освітньому процесі мають значний потенціал у розвитку компетентностей учнів, зокрема в рамках компетентнісного підходу. Особливо важливим є їх використання на уроках географії, де інтерактивні завдання можуть стимулювати пізнавальну активність учнів, залучаючи їх до реальних ситуацій та практичного застосування знань. Географічні квести можуть включати завдання, які передбачають роботу з картами, компасом, орієнтуванням на місцевості. Це дає змогу учням закріпити теоретичні знання через практичні дії, наприклад, визначення координат, виявлення природних зон або з'ясування кліматичних умов. Квести можуть бути міждисциплінарними, поєднуючи деякі аспекти географії з іншими науками – історією, економікою чи екологією. Ігровий аспект активних квестів створює мотиваційне середовище, де учні взаємодіють не тільки з навчальним матеріалом, але й між собою, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та формуванню особистих і групових навичок. Таким чином, квест-технологія в рамках географічної освіти дозволяє створити інноваційне середовище, яке компенсує інтерактивність, практичне застосування

знань та елементів гри, що значно підвищує мотивацію учнів до навчання та формування їхніх компетентностей.

2. Квест-технологія включає різні форми, зокрема «живі» квести, які можуть вийти за межі традиційної класно-урочної системи та проводити навчання в будь-якому середовищі. Вони особливо корисні для уроків географії в 6–9 класах, як на етапі вивчення нового матеріалу, так і для закріплення знань.

Цікавою формою навчальних квестів є вебквест – інтернет-завдання, яке здійснюється за допомогою онлайн-ресурсів. Вебквести сприяють розвитку ІТ-компетентностей та самонавчання. Основною умовою проведення є чітка структура, зрозумілі завдання та наявність джерел для роботи. Підготовка до уроку з використанням вебквесту потребує часу та ресурсів, таких як стабільне підключення до інтернету та відповідних платформ для створення квестів, наприклад, «Всеосвіта», LearningApps, Google Sites та Genial.ly. Кожна з платформ має свої переваги і недоліки, тому вибір залежить від технічних можливостей і вимог учителя.

Квест «Рекорди світу» для уроків географії 7 класу розроблено з використанням платформи «Всеосвіта». Квест включає завдання, які допомагають учням закріпити знання про найбільші природні об'єкти планети. Квест «Рекорди світу» можна використовувати як для підсумкових уроків, так і для контрольних робіт. Під час проведення вебквесту необхідно забезпечити доступ до Інтернету, правила застосування та критерії оцінювання. У результаті учні закріплюють знання з географії, розширюють уявлення про природні рекорди планети та вдосконалюють навички самостійної роботи.

3. Експериментальне дослідження, проведене в Теофіпольському ліцеї № 3, довело ефективність використання квест-технологій для формування предметної географічної компетентності учнів. Основною метою було вивчення впливу квестів на цікавість, мотивацію та успішність учнів у вивченні географії, а також збір думок вчителів щодо ефективності цього методу.

Аналіз результатів опитування учнів вказує на позитивний вплив квесту на

їх цікавість і розуміння географічних тем, зокрема теми «Географічні координати». Після проходження квесту учні відзначили, що ця технологія зробила вивчення географії більш захопливим, а сам процес допоміг краще засвоїти матеріал.

З огляду на результати дослідження, сформульовано методичні рекомендації щодо впровадження квестів у навчальний процес. Вчителям слід обирати такі теми, які відповідають навчальній програмі та водночас є цікавими для учнів. Важливими є також належна організація командної роботи, використання інтерактивних технологій, мобільних додатків та інших засобів, що сприяють розвитку пізнавальної діяльності.

Таким чином, дослідження доводить, що квест-технології можуть суттєво покращити навчальний процес у школах, зробивши його більш цікавим і ефективним, сприяючи розвитку навичок, важливих для розуміння географії та інших предметів.

