

ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У ГАРМОНІЗАЦІЇ ВЗАЄМОДІЇ ШКОЛЯРІВ З ПРИРОДОЮ

У статті відображено ознаки квесту, принципи його розробки та критерії якості. Обґрунтовано ефективність застосуванні технології квесту в екологічній освіті учнів середньої школи. Розглядається можливість проведення екологічного квесту на території школи для вивчення основних цілей сталого розвитку, стимулювання творчої активності учнів, взаємодії в команді. Запропоновано сценарій реалізації еко-квесту.

Ключові слова: квест, сталий розвиток, екологічна освіта.

QUEST TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF HARMONIZATION OF STUDENTS RELATIONSHIP WITH NATURE

The article reflects the characteristics of the quest, the principles of its development and quality criteria. The efficiency of the application of the quest technology in environmental education of school students is substantiated. The possibility of conducting an environmental quest on the territory of the school to study the main goals of sustainable development, stimulate students' creative activity and teamwork. The scenario of realization of eco-quest is offered.

Keywords: quest, sustainable development, environmental education.

Базова освіта в школі передбачає класно-урочну систему, де кожен день учні проводять, сидячі за партою 6-8 годин на добу з урахуванням часу виконання домашніх завдань [3]. Використовувані дидактичні технології спрямовуються переважно на формування інтелектуальної складової школярів і, водночас, не сприяють їх руховій активності. Для того, щоб забезпечити всебічний розвиток учня (як інтелектуальний, так і фізичний), забезпечити необхідний мінімум рухової активності, а також навчити дитину мислити нестандартно, творчо, необхідно впроваджувати

нові активні інтерактивно-рухові методики навчання, серед котрих - і квести [5].

На думку Л.В.Елізарьєвої «квест – це форма взаємодії педагога і дітей, яка сприяє формуванню умінь вирішувати певні завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету» [1]. При цьому О.О.Каравка вважає, що «квест може використовуватися на заняттях з багатьох навчальних дисциплін, так як може бути взаємопов'язаний з іншими формами навчання і виховання, давати кращі результати в навчальному процесі» [2].

Безперечно, педагогічна цінність квест-технології дає підстави для її широкого застосування у різних освітніх напрямках, зокрема й екологічному. У практиці шкільної екологічної освіти квест-технологія забезпечує розвиток у дітей інтересу до вивчення природи, сприяє поглибленню й розширенню знань про природне довкілля, збагачує досвід взаємодії дитини з ним (зокрема на засадах пошукової діяльності), формує емоційне, гуманне ставлення до нього [6]. Організуючи екологічну квест-гру, вчитель, насамперед, вважає учня суб'єктом освітнього процесу, екологізує процес пізнання ним природи, взаємозв'язків та взаємозалежностей у ній.

Будь-який квест, незалежно від місця проведення і форми, складається з певних етапів. Початковим етапом є створення команди. Тут визначається кількісний і якісний склад команд, їх атрибутика (назва, емблема, гасло і т.д). В команді виникає лідер. Лідер може бути формальним (наприклад, якщо його призначив вчитель) і неформальним (його обрав колектив в процесі гри). Іноді команда може існувати без лідера.

Другим етапом квесту є історія та визначення ігрових меж. Історія в квесті необхідна для того, щоб створити інтригу, допомогти учням поринути у атмосферу гри. Інтрига розкривається у сюжеті. Сюжетом квесту може бути як просте формальне завдання, так і яскрава пригода.

Ігрові межі квесту визначають для безпеки школярів, економії часу, просторової орієнтації. Після того як ігрові межі визначені, учням оголошують правила та вручають маршрутний лист. Починається етап проходження квесту.

Така форма навчання відповідає інтересам освіти сталого розвитку, що розглядається на міжнародному рівні як один з магістральних напрямків модернізації освіти у відповідності до вимог 21 століття, оскільки має компетентнісний і ціннісний характер. Освіта в умовах сталого розвитку об'єднує безліч розрізнених напрямів навчання і виховання загальною ідеєю поліпшення якості життя теперішнього і майбутнього поколінь без шкоди для навколишнього середовища, або з мінімальною шкодою для нього [4]. На основі цього виникла ідея створення сценарію власного екологічного квесту, що має на меті ознайомлення учнів з 17-ма «Цілями сталого розвитку» у формі завдань.

Квест «Цілі сталого розвитку» – це інтерактивна гра, яка складається з 17 станцій, кожна з яких розкриває суть певної цілі сталого розвитку. Основними виконавцями є учні 7-8 класу, які проходять квест. На кожній станції команда має пройти випробування, виконати завдання або розв'язати задачу. Старшокласники виконують ролі модераторів, слідкують за проходженням завдання на станції, зустрічають команди на визначених пунктах і дають завдання. Вчитель географії виступає у ролі організатора заходу, йому надається вступне слово перед початком квесту. За бажанням, батьки можуть брати активну участь у квесті як у ролі виконавців, так і у ролі фасилітаторів чи модераторів. У квесті учасники рухаються від першої Цілі сталого розвитку до сімнадцятої за маршрутом, який зображено на маршрутних листах. Кожна станція має свою емблему і назву. Її назва співпадає з назвою цілей сталого розвитку, якій вона присвячена. Територією проходження маршруту може виступати будівля школи, а зупинками квесту – шкільні кабінети. Кількість балів, яку учні

отримують на кожній станції необхідно фіксувати у спеціальних паспортах. Маршрутні листи та паспорти школярі отримують після того, як команда зареєструється. На станції команди зустрічає учень-старшокласник. Він має заздалегідь підготовлену інформацію, слідкує за часом, якістю виконання завдань і начисляє бали за проходження завдання (за 5-бальною шкалою).

Після завершення квесту, вчитель-організатор разом з старшокласниками підраховує набрану кількість правильних відповідей у кожній команді та загальний час проходження маршруту. Якщо команди отримали однакову кількість балів, перемагає та, яка швидше пройшла маршрут.

Отже, еко-квест – це один з найоптимальніших варіантів рухливих екологічних дидактичних ігор, що може використовуватись в освітньому процесі. Подібні квести потребують від гравця не лише вирішення розумових завдань для просування сюжетом, а й реалізують потребу у фізичній активності учасників. Для того, щоб ефект від еко-квесту був максимальним, необхідно при його розробці враховувати особливості дітей різних вікових груп. Еко-квести допомагають учням налагодити успішну взаємодію в команді, проявляти взаємодопомогу, поділ обов'язків і взаємозамінність, і при необхідності навчитися без паніки мобілізуватися і дуже швидко вирішувати нестандартні завдання. І, водночас, ознайомитись із основними глобальними тенденціями й проблемами сучасного світу.

Література

1. Елизарьева Л.В. Квест как форма организации образовательной деятельности в дошкольном учреждении. [Веб-сайт] — Електронні дані.— Режим доступу: <http://ucom.ru/doc/na.2015.11.02.132.pdf>.
2. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - № 3. - С. 20.

3. Осіна Н.А. Кейс-метод як спосіб формування життєвих компетентностей учнів. [Веб-сайт] — Електронні дані. — Режим доступу: <https://naurok.com.ua/keys-metod-yak-sposib-formuvannya-zhittevih-kompetentnostey-uchniv-13118.html>
4. Офіційний сайт ПРООН в Україні. [Веб-сайт] — Електронні дані. — Режим доступу: — <http://www.ua.undp.org/content/ukraine/uk/home/sustainable-development-goals.html>
5. Полищук В.Н., Т.Б. Туча. Экологические квесты как метод экологического образования младших школьников. [Веб-сайт] — Електронні дані. — Режим доступу: <https://cyberleninka.ru/article/v/ekologicheskie-kvesty-kak-metod-ekologicheskogo-obrazovaniya-mladshih-shkolnikov>
6. Присяжнюк Л.М.. Екологічний квест як освітня технологія. [Веб-сайт] — Електронні дані. — Режим доступу: https://jmil.com.ua/files/dv_2018-6/dv2018-06_p12.pdf