

**Юлія Сергіївна Чаплінська,**  
к. психол. н., с. н. с. Інституту соціальної та політичної психології  
НАПН України, лабораторія масової комунікації та медіаосвіти  
м. Київ

## **ОСОБЛИВОСТІ ПРОВЕДЕННЯ КВЕСТ МЕДІАКЛУБУ**

**Анотація.** В матеріалах подано опис та особливості проведення, основні етапи, різні види завдань Квест медіаклубу та веб-квесту для учнів середньоосвітніх навчальних закладів.

**Ключові слова:** медіаклуб, веб квест, квест медіаклуб, медіаосвіта

Залежно від поставленої педагогічної мети, методика «Медіаклуб» набуває різних способів реалізації, різного процесуального змісту, очікуваного результату й відповідно стає ефективною складовою таких різних медіаосвітніх (й не тільки) технологій, як розвиток аналітичного і критичного мислення учнів, розвиток духовних і моральних цінностей особистості, зміцнення колективу й оптимізація роботи в команді, профілактика деструктивної поведінки підлітків та ін.

Існує багато різних підходів до проведення методики медіаклубу, ми хочемо детальніше зупинитися на інноваційному варіанті – **Квест медіаклубі**.

Квест (від англ. quest – пошук предметів, пошуки пригод, виконання рицарської обітниці) – спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями [1]. Під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки. Після завершення чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Перемагає команда, що виконала всі завдання швидше за інших.

У Квест медіаклубі ми пропонуємо залучати не учнівською молоддю окремого класу, а використовувати значну групу учасників із кількох паралелей чи навіть учнів різних років навчання. Така пропозиція є доцільною, оскільки основними завданнями квест медіаклубу, окрім засвоєння знань та певних навичок, є формування командної згуртованості, налагодження комунікації, цінування індивідуальних відмінностей, бо проходження завдань виявляє приховані якості учнів, як-то лідерів, інтелектуалів, логістів, вивчає схильності та звички молоді у ситуаціях прийняття швидких і адекватних рішень задля блага команди та спільної цілі.

Існують різні варіанти і напрямки квестів в медіаклубних заняттях, а саме: “екстремальні квести” – тобто такі, що мають обмеження по часу – етапи дозволяють спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує учасників події; “інтелектуальні” – ті, що направлені на виконання складних завдань, розрахованих на застосування логіки – етапи дозволяють розвинути ерудицію і виявити спритність; “ігрові” – несуть в собі завдання викликають

масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікативних якостей.

Для проведення Квест медіаклуба пропоную використовувати якомога більшу територію, наприклад, усю будівлю школи і пришкольну територію.

Схема проведення квест медіаклуб включає в себе такі етапи:

1. *Вступна частина.* В якій вчитель/модератор розповідає окреслює тему сьогоднішнього заняття і пояснює особливості проведення квест медіаклубу.

2. *Перегляд фільму.* В залежності від схеми проведення квест медіаклубу фільм переглядається повністю і тоді гра відбувається за його мотивами. Або ж фільм залучається до ігрового процесу і демонструється учасникам частинами, як перехід до нового рівня/завдання або підказка.

3. *Настановчий.* В якій вчитель/модератор окреслює тему, мету, тип квесту і у відповідності до навчальних потреб та сюжету медіапродукту, визначає коло завдань, правила (обмеження). Сюжет квесту, що тісно переплітається з переглянутим медіапродуктом має бути ігровим, містити інтригу, пробуджувати цікавість. Завдання мають передбачати пошук, що здійснюється у більш ніж два кроки. Завдання пропонуються в незвичайній формі – загадки, зашифровані послання, які вимагають “приміряння” логіки або ж варіантів вживання у “роль”.

На цьому етапі обов’язково визначаються часові рамки як для виконання окремих завдань, так і для квеста в цілому. Чітко проговорюються межі локації, на якій відбувається гра. А також озвучуються критерії оцінювання проходження учасниками завдань.

4. *Реалізації.* На якому учні, поділені на команди виконують завдання, поставлені перед ними грою та вчителем. Якщо до квесту залучаються учні всього навчального закладу, то формування команд має включати в себе такі критерії: різних вік, різні схильності, різний гендер.

5. *Завершення.* На цьому етапі відбувається підсумкове оцінювання діяльності учнів. Оголошення результатів та нагорода переможців.

6. *Рефлексія та висновки.* Для реалізації можна використовувати листки рефлексії. Запропонувати кожному учню написати на листочку, що найменше 15 тверджень на тему: “Що я сьогодні зрозумів або чому я сьогодні навчився”. Дати дітям на виконання цього завдання 10-15 хвилин. А потім запропонувати їм поспілкуватися з іншими учасниками квест медіаклубу і дізнатися, що вони написати у своїх рефлексивних листочках. І якщо комусь сподобається висновок іншого учасника, цим твердження можна буде доповнити свій власний список. Така вправа надає можливість не просто розширити сприйняття дітей того, чому вони навчилися, але знизити негативне сприйняття учасників з інших команд, як певних «противників», яких потрібно перемогти і трансформувати у людей з «якими можна обмінюватись думками, емоціями та враженнями».

Можна використовувати ще й інший формат, але у випадку, коли кількість учасників квесту незначна. З дітьми можна просто обговорити у колі чого саме вони навчилися в процесі проходження квесту, з якими ресурсами навчилися

працювати, які факти дізналися. А також обговорити їх перемогу чи пройграш. Наголосити на тому, що якщо цього разу їм не вдалося здобути перемогу, то наступного – фортуна обов'язково їм усміхнеться.

Інколи в навчальному процесі можуть також використовуватись **веб-квест**, що побудовані на залученні інформаційних ресурсів Інтернету у вирішення поставлених вчителем завдань. Цей варіант активностей може стати у пригоді вчителю, учні якого не дуже люблять фізичні активності, але з радістю готові “серфити” простори інтернету. Веб-квест допомагає ефективно формувати цілий ряд компетенцій у дітей: соціальних, навчальних, комунікативних, інформаційних. Веб-квест представляє собою досить не простий пошук інформації в мережі. Учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності. Крім того, результати пошукових учнівських робіт у веб-квестом можна в кінці публікувати на фіційних веб-сторінках школи або веб-сайтах. Технологія веб-квест дозволяє формувати у учнів наступні компетенції:

- розвитку комп'ютерних навичок учнів і підвищенню їх словникового запасу;
- заохочення учнів навчатися незалежно від учителя;
- використання ІТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, флеш-роликів, баз даних тощо);
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- розвитку мислення учнів на стадії аналізу, узагальнення та оцінки інформації;
- розвитку дослідницьких і творчих здібностей учнів;
- вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навик публічних виступів (обов'язково проведення передзахисту та захисту проектів з виступами авторів, з питаннями, дискусіями);
- підвищення особистісної самооцінки.

Берні Додж [2] виділяє чітку структуру веб-квесту: Introduction (Введення), Task (Завдання), Process (Виконання), Evaluation (Оцінювання), Conclusion (Висновок), Credits (Використані матеріали), TeacherPage (Коментарі для викладача). Одна, варто зазначити, що дана структура скоріше як орієнтир, а не чітке правило. Учитель може конструювати квест відповідно до рівня і потребами своїх учнів.

*Introduction (Введення)* – формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту, план роботи або огляд всього квесту. Овновна мета цього етапу – підготувати і мотивувати учнів для подальшої ефективної роботи.

*Task (Завдання)* – чіткий, послідовний, але цікавий опис проблемної задачі та форми подання кінцевого результату. На цьому етапі потрібно обговорити:

- проблему, або загадку, яку необхідно вирішити;

- позицію, яку потрібно сформулювати і захистити;
- продукт та реферат, який потрібно створити;
- доповідь або журналістський звіт;
- творча робота, презентація, постер і т.д;

Зверніть увагу на те, що завдання повинно бути проблемним, чітко сформульовано і мати пізнавальну цінність.

*Process (Виконання)* – точний опис основних етапів роботи; керівництво до дій, корисні поради по збору інформації (контрольний список питань для аналізу інформації, різноманітні поради щодо виконання того чи іншого завдання, «заготовки» Web-сторінок для звітів, рекомендації по використанню інформаційних ресурсів і ін.). З методичної точки зору матеріал повинен відрізнятися релевантністю, різноманітністю і оригінальністю ресурсів; різноманітністю завдань, їх орієнтацією на розвиток розумових навичок високого рівня; наявністю методичної підтримки – допоміжних та додаткових матеріалів для виконання завдань; при використанні елементів рольової гри – адекватний вибір ролей і ресурсів для кожної ролі.

*Evaluation (Оцінювання)* – опис критеріїв і параметрів оцінки виконання веб-квесту, яке представляється у вигляді бланка оцінки. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються в веб-квесті.

*Conclusion (Висновок)* – короткий і точний опис того, чому змогли навчитися учні, виконавши даний веб-квест. Тут повинний простежуватися взаємозв'язок з введенням.

*Credits (Використані матеріали)* – посилання на ресурси, що використовувалися для створення веб-квесту. Даний розділ можна об'єднати з розділом Process (Виконання).

*TeacherPage (Коментарі для викладача)* – методичні рекомендації для викладачів, які будуть використовувати веб-квест, а саме:

- походження, цілі, завдання веб-квесту, про що він;
- вікова категорія учнів (чи може бути використаний іншими учнями при наявності доповнень, коригування);
  - плановані результати, спираючись на стандарти навчання (особистісні, регулятивні, комунікативні, пізнавальні);
- процес організації веб-квесту;
- необхідні ресурси;
- цінність і гідність даного веб-квесту.

Ця технологія підходить як для організації індивідуальної чи групової роботи, так і для позакласної роботи. І може використовуватися в рамках різних шкільних дисциплін, таких як: англійська мова, хімія, біологія, історія, література, географія, фізика, математика, психологія і т.д. Цей формат також можна використовувати і у квест медіаклубі, якщо після перегляду фільму запропонувати дітям пошук інформації на певну тематику. Наприклад, розділити дітей на команди, а на дошці вивісити список питань і окреслити часову рамку. Тобто, не просто чия команда дасть правильні відповіді, але й ще, хто це зробить найшвидше. Як варіант питань: у фільмі використовуватися певний складний

термін, запропонувати дітям знайти чітке визначення цього терміну, хто перший ввів його в експлуатацію і т.д.

**Список використаної літератури:**

1. Квест [Електронний ресурс] // Українська Вікіпедія — вільна енциклопедія. — 2018. — Режим доступу до ресурсу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест>
2. Dodge B. Creating WebQuests. [Електронний ресурс] / B. Dodge. — 1999. — Режим доступу до ресурсу: <https://webquest.org>