

# Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків



## **Катерина ЖУРБА,**

кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник, провідний науковий співробітник лабораторії громадянського та морального виховання Інституту проблем виховання НАПН України,

## **Ірина ШКІЛЬНА,**

кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник лабораторії громадянського та морального виховання Інституту проблем виховання НАПН України

**Модернізація сучасного освітнього процесу в навчальних закладах пов'язана з упровадженням інноваційних форм і методів роботи з дітьми. У дітей підліткового віку активно формується світогляд, Я-концепція, моральні цінності. Усе це зумовлює необхідність виховання національно-культурної ідентичності учнів, які у недалекому майбутньому творитимуть історію України. Важливо, аби вони не лише любили Україну, а й прагнули працювати на її благо, відчували себе українцями, послуговувалися українською мовою, зберігали традиції, вивчали історію свого народу, розвивали українську культуру.**

Сучасні дослідники І. Сокол, М. Кадемія, Н. Кононець, О. Ільченко, О. Мішагіна звертають увагу на виховний потенціал квестів та їх активне впровадження в освітній процес.

**Мета статті** – висвітлення сутності квесту як засобу формування національно-культурної ідентичності підлітків у закладах освіти.

Квест є популярною ігровою формою серед дітей і учнівської молоді. Він цікавить, передусім, підлітків, які прагнуть справжніх пригод. Квести володіють неабияким творчим потенціалом, їх можуть створювати на основі історичного, героїчного, пригодницького минулого чи футуристичного бачення, на базі комп'ютерної гри, літературного твору, або вони можуть бути класичними, тобто з використанням карт, листів і ключів. Мета квестів – «розшифрування» чи розгадка певних місць на окремій території (школа, музей, вулиця, місто, подвір'я), де діти мають виконати певні дії та одержати підказку (інструкцію, код) до виконання наступного завдання. У такому «зашифрованому» місці гравці знаходять іншу підказку, відтак

пошуки продовжуються. Отже, квест – це відгадування непростих і несподіваних загадок (завдань), які стосуються різних сторін українського народу, його духовних і матеріальних цінностей. Гра передбачає швидке і якісне виконання певних завдань і досягнення кінцевої цілі, у результаті чого команда отримує приз. Квести належать до інтерактивних розвивальних ігор, є надзвичайно цікавими для підлітків, оскільки активізують їхні знання, вміння і навички.

Спочатку термін «квест» використовували в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. У 90-х роках минулого століття в більшості країн світу грали у квести-головоломки. У 1995 році викладач університету Сан-Дієго Берні Додж запропонував модель веб-квесту як метод для найвдалішого використання Інтернет-ресурсів на уроках. Він виділив 12 видів завдань для веб-квестів: переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, творче завдання, аналітична задача, детектив, головоломка, таємнича історія, досягнення консенсусу, оцінка, журналістське розслідування, переконання, наукові дослідження, які становлять основу сучасних квестів [4; 6; 8].

Перші організовані квести в Україні відбулися в Києві 2002 року. Сутність гри було пов'язано з популярними світовими творами Агати Крісті. З роками такий жанр полюбили в усьому світі, а нині ці ігри стали ще й комп'ютерними.

Ключем до розуміння поняття «quest» в англійській мові є «шукати щось, виконувати завдання». Отже, квест розуміють як пошук відповідей, пригод. Зазвичай, квест – це аматорське інтелектуально-спортивне змагання, основою якого є

послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями, виконуючи їх вони можуть продемонструвати особисту кмітливість, уміння вибудувати логічні ланцюжки, репрезентувати свої здібності та винахідливість. Під час гри команди розв'язують 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, яка виконала всі завдання швидше за інших.

Щоб досягти своєї мети, гравці мають уміти виявляти командний дух, співпрацювати один із одним, дослухатися до думки товаришів, правильно вивчати надану інформацію, розмежовувати головне і другорядне.

Під час гри учасники пізнають у собі щось нове і це супроводжують яскраві емоції та враження. У квесторів (учасників квесту) гра сприяє розвитку активності, амбіційності, комунікабельності, креативності, розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі, вчить застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання та мислити логічно.

Залежно від правил, квести розрізняють за:

**1. Способом переміщення:**

- пішохідний;
- автомобільний;
- екстремальний;
- комбінований.

**2. Місцем проведення:**

- в приміщенні;
- на відкритому повітрі.

**3. Типом завдань:**

- інтелектуальні;
- ігрові;
- пошукові;
- екстремальні.

**4. Типом проходження:**

- лінійний;
- нелінійний.

**5. Територією:**

- місто;
- область;
- країна;
- міжнародний.

**6. Простором:**

- Інтернет;
- реальне життя

Квест-гра має не лише окреслені тему і мету, а й певний алгоритм, розподілення ролей, використання доступних ресурсів відповідно до різновиду квесту. Участь у них можуть брати за попередньою заявкою як індивідуальні особи, так і команди. Кількість етапів квесту має бути від 5 до 10; кількість осіб у команді – від 4 до 10; тривалість – 1,5–3 години.

## Структура та етапи проведення квестів

### 1. Організаційно-підготовчий етап:

- визначення навчальних потреб учнів;
- визначення теми, мети та типу квесту;
- формулювання сюжету і завдань;
- опис головних ролей учасників (для веб-квесту за типом «метод проектів»);
- складання плану роботи;
- визначення термінів реалізації квесту;
- розроблення і створення додаткових необхідних документів (пам'ятки, рекомендації, інструкції, шаблони тощо);
- розроблення вхідної та вихідної анкет (визначення потреб учнів, знань з обраної теми, отриманих знань, саморефлексія тощо);
- розроблення критеріїв оцінювання діяльності учнів;
- підготовка списку інформаційних джерел;
- підготовка та заповнення платформи для реалізації квесту.

### 2. Етап реалізації:

- ознайомлення учнів із сюжетом, основними запитаннями, організаційними моментами, інструкціями (пам'ятками) до завдань;
- проведення та аналіз вхідної анкети;
- коригування сюжету і завдань квесту на основі вхідної анкети (у разі потреби);
- об'єднання учнів у групи (за потребою) і розподіл завдань між ними;
- ознайомлення учнів із критеріями оцінювання та вимогами щодо оформлення творчих завдань;
- проведення консультацій з учнями на етапі реалізації квесту;
- супровід проходження учнями квесту;
- перевірка та оцінювання проміжних етапів.

### 3. Заключний етап:

- оцінювання діяльності учнів за розробленими критеріями;
- представлення результату діяльності учнів;
- проведення та аналіз вихідної анкети;
- формулювання висновків;
- нагородження переможців.

### 4. Підбиття підсумків

- аналіз досвіду, отриманого учасниками квесту (рефлексія).

**Під час організації та проведення квесту необхідно враховувати такі ключові моменти:**

- **час проходження** – час, що витрачається на проходження всієї гри;
- **завдання** – етап сценарію гри, що складається з одного або декількох завдань;
- **капітан** – обов'язковий учасник команди, який представляє її інтереси перед організаторами;
- **мапа** – схема місцевості, де відбувається гра;
- **квестер** – координатор певного етапу гри, або так ще називають учасників квест-гри;
- **код** – буквено-цифрова інформація, яка слугує для підтвердження проходження завдання та отримання наступного, або фіксації часу його проходження;

- **команда** – добровільне об'єднання, зареєстроване для участі у грі;
- **рейтинг** – кількісний показник (або показники) участі команди в грі протягом певного періоду часу;
- **сценарій** – сукупність усіх завдань, послідовність вирішення яких заздалегідь невідома учасникам і визначається в ході проходження рівнів гри;
- **учасник, гравець** – особа, що бере участь у грі;
- **чек-пойнт** – пункт перевірки присутності команди на відповідному завданні;
- **екіпаж** – учасники, які перебувають під час гри в одному транспортному засобі.

#### Типізація квестів

**1. Реальний квест.** На першому плані в такій грі – повне занурення в атмосферу квесту. Декорації, сюжет, персонажі та інші елементи кімнати пов'язані між собою воедино. У такій грі важливо пережити весь сюжет від початку і до кінця. Зазвичай, тут потрібно виконати головну місію: врятувати людство, знайти скарб, здійснити подорож машиною часу, винаходи в лабораторії, розслідування, пошуки доказів та документів, розвідування та конспірація та ін.

**2. Веб-квест** є досить непростим пошуком інформації в мережі. Учасники веб-квесту вчать використовувати інформаційний простір Інтернету та хмарні технології для розширення пізнавально-творчої сфери, виконання проекту, пошуку відповідей на проблемні запитання.

**3. Персональний квест** переважно присвячують видатній особистості та пов'язаним з її життям та творчою діяльністю місяцям. Такі квести, зазвичай, присвячено визначним ювілеям чи важливим датам та мають на меті викликати інтерес до життя та творчої спадщини видатної особистості

**4. Сіті-квест** – розважальна гра на місцевості з елементами міського орієнтування, під час якої учасники вирішують неординарні інтелектуальні завдання, досліджують історичне минуле, національно-культурні особливості, архітектуру, пам'ятки міста, села, країни.

**5. Ескейп рум.** У цій грі головною метою є пошук виходу з кімнати або відразу декількох виходів. На виконання цього завдання передбачають певний час. Вибратися гравцям допоможуть випадкові предмети, відповіді на загадки, вирішення завдань, розгадування головоломок. Зазвичай такого роду ігри відрізняються підвищеним детективним, пригодницьким сюжетом.

**6. Екшн-квест** передбачає не лише вирішення завдання, загадок, головоломок, швидке прийняття рішення, а й фізичні вправи (спортивні). Прикладом може слугувати «Козак-квест».

**7. Квест-перформанс.** Це гра, побудована у вигляді театральної дії за участю гравців. Вона передбачає наявність ігрового приміщення, завдань, декорацій, участь професійних акторів, які можуть або допомогти вибратися, або навпаки – зашкодити.

**8. Хоррор (жахи) квест** – це найоригінальніша і найяскравіша квест-гра. Під час її проведення

учасники отримають гострі відчуття і адреналін, тобто, справжній фільм жахів гравцям гарантовано. Будь-яка дія може вплинути на результат гри. У ній можна зустріти все: віртуальні світи, напад монстрів або інші жахливі елементи сюжету.

**9. Морфеус-квест.** Ця гра відрізняється від інших, оскільки гравцям зав'яжуть очі, і тому вони будуть покладатися тільки на свої органи чуття (слух, нюх і дотик). Завдяки уяві діти перенесуться в абсолютно різні світи або, навіть, планети. Допомогати їм протягом гри будуть спеціально навчені люди, які допоможуть зорієнтуватися в просторі.

Методику проведення квесту обумовлено чітко заданими параметрами або варіантами вибору для учасників (квесторів). Квест проводять за планом, відповідно якого допуск до кожного наступного етапу гри потребує розв'язання головоломок, загадок, логічних завдань, що стосуються загальної тематики гри. Педагог і учасники мають зважати на регламентовану кількість часу для обговорення.

Проблемні завдання, які ставляться у квесті, розвивають дослідницькі навички – аналіз випадкових, з першого погляду, відомостей, збір різних, дещо абсурдних, як видається, даних.

Важливим є залучення всіх учасників, оскільки думку кожного враховують, навіть, якщо це тільки «рух у невідоме», висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань. Акцентують увагу на використанні міжпредметних зв'язків, застосуванні знань у новій ситуації, що забезпечує розвиток різних компетенцій учасників.

Отже, основна ідея квесту – емоційне переживання подій та використання знань з метою їх нестандартного застосування та розвитку нових навичок і компетенцій.

**Зазначимо: упровадження квесту сприяє** активізації інтелектуальної діяльності (аналіз, синтез, порівняння, систематизація тощо) шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують максимальних зусиль для їх вирішення; візуалізації матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, зображень кінофрагментів, фотографій, малюнків, умовних графічних знаків, символіки); формуванню командних якостей та стійких спільних інтересів в умовах необхідності прийняття швидких і адекватних рішень; розвитку моральних якостей, таких, як відповідальність, лідерство, дружба, взаємопідтримка і взаємодопомога.

**Перевагами використання квесту у виховній практиці закладах освіти є:**

- партнерська та командна взаємодія школярів, готовність підтримати один одного, прийняти швидкі рішення, працювати на спільний результат;
- виявлення прихованих якостей і здібностей учнів, потенційних лідерів, інтелектуалів, учнів-логістів, які вміють прорахувати на декілька кроків вперед;
- розвиток логічного і креативного мислення, інтуїції, вміння швидко орієнтуватися у ситуації та



відшукати вихід з неї, знаходити спільну мову з різними людьми;

- занурення учнів у конкретну історичну епоху, певні обставини, оскільки всі сценарії мають тематичний характер;
- пошук аналогій та асоціацій між явищами і подіями;
- актуалізація інформації.

Проходження усіх етапів квесту дає змогу спільно пережити позитивні емоції, відчути себе частиною українського народу, спільноти, команди, потрібним іншим. Це психологічно зближує учнів, налаштовує на позитив і дружбу між дітьми, сприяє розвитку комунікабельності, вихованню любові до української культури, історії, мови і традицій. Доведено, що квести забезпечують не лише гартування дітей, а й розвиток ерудиції, логічного мислення, пам'яті, уваги, спостережливості.

Під час проходження квесту діти мають можливість більше спілкуватися, висловлювати власну думку. У них розвивається самостійність і самодостатність, уміння активно використовувати у житті набуті навички і компетенції.

Усвідомлення виховного потенціалу інноваційних форм спонукало до розроблення квесту з формування національно-культурної ідентичності.

### **КВЕСТ «У ПОШУКАХ КОЗАЦЬКИХ СКАРБІВ»**

**Мета:** формування в дітей національно-культурної ідентичності та інтересу до української культури; поглиблення знань про козацькі звичаї та традиції, народний побут; виховання любові до України, рідної мови, фольклору, а також моральних якостей взаємодопомоги, партнерства, дружби, поваги гідності.

**Обладнання:** походні мапи, дві географічні карти, інтерактивні дошки, жіночий і чоловічий національний український костюми, пучки трав, спортивне обладнання.

#### **Організація та проведення квесту**

**Ведучий:** Ми розпочинаємо козацьку гру-квест, в якій нащадки козаків зможуть виявити свої знання, винахідливість, таланти та волю до перемоги. А ми з вами маємо згоду пересвідчитися, гідні вони наших предків – запорізьких козаків, чи ні?

**Умови гри: Квест** (від англ. quest – пошук) – жанр інтелектуально-логічних ігор. Сутність гри полягає у розгадуванні різноманітних загадок, пошуку відповідей на запитання, виконанні завдань.

Для двох роїв козаків і козачок гра відбувається в межах навчального закладу. Рої виконують завдання різноманітних пакетів, які закладено у різних місцях. Про наступний пакет завдань вони дізнаються із ключових слів ребусів, або помічники оголошуватимуть їх після відповідей. Кожний пакет завдань оцінюють відповідною кількістю балів. Перемагає той, хто набере більшу кількість балів та доставить відгадані пакети із завданнями перший. У проведенні квесту нам допоможуть курінні отамани, які зустрічатимуть вас у своїх куренях. Курінні отамани

підготували різні випробування, пройшовши їх ви здобуєте скарб. Після закінчення ми підрахуємо ваші скарби, у кого вони виявляться більшими, той і переміг.

Дискваліфікацію здійснюють за передавання відповіді іншому рою.

1. Рої самі відстежують час відведений для виконання одного завдання.

2. Організатори відслідковують дотримання правил і не мають права надавати підказки і допомогу командам.

### **ХІД ГРИ**

*Подають сигнал про початок гри. Виконується «Запорізький марш».*

**Кошовий отаман:** *Запорізька Січ стала місцем, де козацтво продовжило державницькі традиції України. Воно витворило власну військово-політичну і господарську організацію, поступово перетворюючись на своєрідну державу зі значними підконтрольними територіями, багатотисячною армією, адміністративним апаратом, скарбницею, звичаєвим правом та символікою. За формою це була демократична республіка, яка найбільше відповідала національному характеру українців.*

*Вищою законодавчою владою на Січі була Козацька рада, в якій мали право брати участь усі без винятку козаки і яка вирішувала найголовніші питання внутрішнього життя й зовнішніх відносин, обирала козацький уряд – Кіш. Його очолював кошовий отаман, який уособлював вищу виконавчу владу на Січі. Найвищими урядовцями також є суддя, писар та осавул.*

*Усе запорізьке військо поділяли на курені, кількість яких сягала 38, курені ділилися на рої. Загалом у період розквіту Запорізька Січ нараховувала в середньому 10–12 тис. добірного війська, а разом із мешканцями зимівників і слобод – близько 100 тис. осіб.*

#### **1. Презентація роїв з отаманами (Назва, гасло).**

*Домашнє завдання: Віднайти своє козацьке прізвище.*

**Ведучий:** Від природи справжні українці вирізнялися хистом майстерно розповідати, вміли помічати смішні якості в інших і зображувати їх у жартівливому, але ні для кого не образливому тоні. Як зазначалося в одній з книг, «Звичаї у запорожців дивні, вчинки хитрі, а мова й вигадки гострі й більше на насміх схожі». Цією рисою вдачі запорозьких козаків почасти пояснюють й ті дивацькі прізвиська, якими вони наділяли своїх новачків. Часто їх козакам давала громада. Наприклад: той, хто спалив курінь – Палій, хто розкладав вогонь над водою – Паливода, той, хто варив кашу – Кашовар тощо. Приклади прізвищ: Півторакожуха, Тягнирядно, Рябошапка, Рябокінь, Жовтобрюх, Непийпиво, Нетудихата, Лупиніс, Загубиколесо, Задерживіст, Губишапка, Махиня (маленький на зріст), Малюта (здоровань), Святоша (шибеник), Доброволя (ліньвий), Черепаха (вайлуватий), Корж (схожий з перепічкою), Головатий, Чуб, Зуб, Носань, Сторчак,

Слинько, Скупий, Солодкий, Нещадний, Орлик, Сивокінь, Смалений, Чобіт, Халява, Сірко, Жовтяниця.

**Ведучий:** Роям потрібно було наділити кожного учасника рою козацьким прізвиськом, яке відобразило б його характер, хист, вдачу. Тож слово команд.

*Отамани представляють учасників квесту.*

**Ведучий:** А зараз козацькі отамани повинні отримати у голови козацького кола (голови журі) походну мапу нашого квесту по куреням за козацькими скарбами та скарбничку. Всім бажаємо перемоги!

#### Походна мапа

Курені	Скарби
1. Курінь провідників-мандрівників «Стежками України»	посохи чоботи
2. Курінь писарів «Видатні постаті України»	гусячі пера чорнильниця
3. Курінь травників «Чарівна сила трав»	снопи квіти
4. Курінь лірників «Троїсті музики»	дзвоники
5. Курінь кашоварів «Галушки»	галушки
6. Курінь скарбників «Багата скриня»	рушники стрічки
7. Курінь характерників «Козацькі забави»	шаблі

#### 1. Курінь провідників-мандрівників «Стежками України».

**Курінний отаман:** Хто знає, як колись козаки віталися?

*«Пугу, пугу, пугу...» Зустрічаючись, козаки вітали один одного, бажали здоров'я. У такі моменти в них починав діяти своєрідний сценарій, закладений, мабуть, самим укладом їхнього життя.*

*Цього по-своєму мудрого звичаю завжди дотримувались і на Січі, і в паланках, і по зимівниках. Ось зібралися декілька козаків провідати свого товариша в зимівнику чи в курені. Сіли на коней і гайда в гості. Опинившись на подвір'ї господаря, вони не злізають з коней. Один з козаків голосно, щоб почув власник садиби, промовляє: «Пугу, пугу, пугу», – це у козацькому суспільстві означає: «Здрастуй, добрий день».*

*Почувши привітання, з куреня, відчинивши вікно, озиваються: «Пугу, пугу» – двічі. Хтось із гостей відповідає: «Козак з Лугу», після чого вони ставлять коней на припону й заходять у курінь до товариша-братчика.*

*Гасло «Пугу, пугу, пугу» використовували козаки й за інших обставин, під час військових дій на суходолі чи на морі. Наприклад, спостерігаючи за турецьким кораблем, каторгою чи сандалом, козаки із «чайки» подавали сигнал тим, хто сидить у затхлому трюмі галери, прикований ланцюгами до весел. Козаки знали, що переважно такими галерниками були запорожці, які потрапили в полон.*

*У романі-ділозії Станіслава Тельнюка «Грає синє море», на сторінці 310 читаємо: «Гукнемо «Пугу, пугу». Якщо невірники, то серед них неодмінно*

*хтось озветься: «Козак з Лугу», – казав Недайдборщ». На веслах і справді були полонені козаки, вони почули знайомий клич і, звільнившись від ланцюгів, допомагали братам, що в морі.*

*Ось до куреня під'їхав чоловік. Хто він? Гість чи подорожній, з Січі чи з Лугу, та й з якого? Бо ж Лугом звали не тільки Великий Луг Дніпровський, але й Луг понад річкою Базавлук. Згадаймо з пісні: «Ой у Лузі Базавлузі...» А ще казали: «Луг над Дунаєм». Останній, щоправда, існував більше в козацькій уяві...*

*Ось господар підійшов до вікна й дивиться – хто ж приїхав?*

*Звертаючись до прибулого, він запитує: «А з якого Лугу? З Великого чи з Малоого? Як із Великого, йди до кругу». Переконавшись, що гість із Січі, господар запрошує: «В'яжіть коней до ясел та просимо до господи».*

**Курінний отаман:** Ми знаємо, як віталися козаки, ми любимо і шануємо свою країну Україну, а тому наступним вашим завданням буде зібрати карту України з окремих областей. На кожній частині карти вказано обласний центр.

*(Карту України поділено на окремі області. Потрібно зібрати, намалювати на кожній області символ (рослина, тварина, предмет), що її характеризує).*

**Курінний отаман:** Із цим завданням ви також впоралися. Тож пропоную вам взяти участь у вікторині «Чи знаєш ти Україну?» (Вікторина-презентація «Чи знаєш ти Україну?»).

1. Найвища вершина України:

- Роман-Кош;
- Говерла;
- Петрос.

*(Правильна відповідь – Говерла. Вона є найвищою вершиною Українських Карпат і найвищою точкою України. Її висота – 2061 м).*

2. Найбільша затока, що омиває береги України:

- Таганрозька;
- Каламітська;
- Каркінітська.

*(Правильна відповідь – Каркінітська. Її довжина становить понад 118 км).*

3. Найбільша річка України:

- Південний Буг;
- Дніпро;
- Дністер.

*(Звісно, це Дніпро).*

4. Найменша за площею область України:

- Черкаська;
- Чернігівська;
- Чернівецька.

*(Правильна відповідь – Чернівецька. Її площа – 8,1 тис. км<sup>2</sup>).*

5. З якою сусідньою державою в Україні найкоротший сухопутний кордон?

- Росія;
  - Угорщина;
  - Польща.
- (Угорщина)*

6. Найвологіше місце України:

- полонина Пожижевська (Карпати);
- Дніпропетровськ;
- Львів;
- гора Петрос (Карпати).

(Полонина Пожижевська (Карпати).

7. Найбільша за площею область України:

- Дніпропетровська;
- Львівська;
- Київська;
- Одеська.

(Правильна відповідь – Одеська область. Її площа – 33,3 тис. км<sup>2</sup>).

8. Найбільший за площею ботанічний сад України:

- Донецький;
- Одеський;
- Київський.

(Донецький ботанічний сад, його заснувала 25 червня 1964 року Національна академія наук України).

## 2. Курінь писарів «Видатні постаті України»

**Курінний отаман:** Писарі відігравали важливу роль у житті Запорізької Січі. Військовий писар (кошовий писар) – виборна службова особа, яка віддала всією канцелярією Запорізької Січі у XVI–XVIII ст. Розсилав накази по курнях, вів рахунки прибутків і витрат, здійснював дипломатичне листування. Складаючи документацію і кореспонденцію, писар мав значний вплив на внутрішню і зовнішню політику Війська Запорізького. Особу, яка отримала лист або відписала його замість писаря, страчували. Писарю допомагав кошовий підписарій.

Знаком посади військового писаря була довга чорнильниця – каламар («калям» – від схід. тростина), яку він під час військових рад зберігав за поясом, а також гусяче перо, застромлене за праве вухо. Його обирала козацька рада терміном на один рік, але, зазвичай, він займав цю посаду протягом багатьох років.

Щоб подорожувати Запорізькою Січчю, треба мати певні знання, адже можете переплутати і потрапити прямісінько до ворогів. Тож, **чи знаєте ви?**

- Кого називали козаком? (Вільну людину).
- Хто стояв на чолі козацького війська? (Гетьман).
- Як називали хати, в яких жили козаки? (Курінь).
- Про яку деталь козацького вбрання казали: «Широкі, як Чорне море»? (Шаровари).
- Яку назву мала зачіска козаків? (Оселедець).
- Якого кольору був стяг у Запорізькій Січі? (Малиновий).
- Козацький бойовий танець (Гопак).
- На яких суднах плавали запорізькі козаки? (Чайки).
- Острів, на якому було розташовано Запорізьку Січ? (Хортиця).
- Юний зброєносець у козацької старшини? (Джура).

Козаки цінували і силу слова, любили поезію та знали на ній. Тож пропонуємо й вам виявити свою ерудицію та назвати автора літературної творчості.

## Хто автор цих рядків?

Було колись – в Україні  
Ревіли гармати;  
Було колись – запорожці  
Вміли панувати.  
Панували, добували  
І славу, і волю...  
(Тарас Шевченко)

Слово, чому ти не твердая криця,  
Що серед бою так гостро іскриться?  
Чом ти не гострий, безжалісний меч,  
Той, що здимає вразі голови з плеч?  
(Леся Українка)

Любіть Україну, як сонце, любіть,  
як вітер, і трави, і води...  
В годину щасливу і в радості мить,  
любіть у годину негоди.  
(Володимир Сосюра)

Ця дівчина не просто так Маруся.  
Це – голос наш. Це – пісня. Це – душа...  
Коли в похід виходила батава, –  
її піснями плакала Полтава.  
Що нам було потрібно на війні?  
Шаблі, знамена і її пісні...  
(Ліна Костенко)

Вікторина-ребус «Видатні українські персоналії» (Вікторина-презентація «Персоналії»). У ході вікторини дітям пропонують назвати відомого українця за якимось взнаваним атрибутом. Наприклад, корона Данила Галицького, булава та шапка Богдана Хмельницького, вуса Тараса Шевченка, буси Лесі Українки, ніс Миколи Гоголя, боксерські рукавиці братів Кличків тощо.

**Курінний отаман:** Як правильно сказати? (Вікторина-презентація «Обери правильну відповідь»)

- Іти вулицею чи Іти по вулиці.  
Відповідь: Іти вулицею.
- Кожний раз чи Щоразу.  
Відповідь: Щоразу.
- Гостра потреба чи Крайня необхідність.  
Відповідь: Гостра потреба.
- Тяжкі умови чи Жорсткі умови.  
Відповідь: Тяжкі умови.
- Відвертати увагу чи Відволікати увагу.  
Відповідь: Відвертати увагу.
- Поводитися впевнено чи Вести себе впевнено.  
Відповідь: Поводитися впевнено.
- Від радості чи З радості  
Відповідь: З радості.
- Належати до більшості чи Відноситися до більшості.  
Відповідь: Належати до більшості.
- Ставлення чи Відношення.  
Відповідь: Ставлення.
- У більшості випадків чи Здебільшого.  
Відповідь: Здебільшого.



- Скасувати чи Відмінити.  
Відповідь: Скасувати.
- Більше всього чи Більш за все.  
Відповідь: Більш за все.
- Відчинити двері чи Відкрити двері.  
Відповідь: Відчинити двері.
- Братися за роботу чи Ставати до роботи.  
Відповідь: Ставати до роботи.
- У двох словах чи Двома словами.  
Відповідь: Двома словами.
- Прийти в голову чи Спасти на думку.  
Відповідь: Спасти на думку.
- Повинні бути чи Мали бути.  
Відповідь: Мали бути.
- По імені чи На ім'я.  
Відповідь: На ім'я.
- Самотні люди чи Одинокі люди.  
Відповідь: Самотні люди.

### 3. Курінь травників «Чарівна сила трав»

**Курінний отаман:** Здоров'я козака у поході чи вдома – справа важлива. Її довіряли травникам. Але й самі козаки мали дбати про своє здоров'я також і гартуватися. Старі козаки казали, що молодь козацька, відпочиваючи, бавилася насінням та жуйкою.

#### – Хто знає, що то було за насіння і жуйка?

*Насіння лузали гарбузове – тоді ще не дійшов соняшник до України. Лузаючи, одночасно лікувалися, зміцнюючи здоров'я. Сире, підсушене, воно багате на цинк, мідь, інші мікроелементи. А вони яснам і зубам підмога і пожива. Зернятко, ядрце печінку чистить, глистів гонить. Шкарлупа добре за зубну щітку править.*

*А підсмаженого насіння додавалася певна кількість вуглику. Вуглик попереджав харчові отруєння, загалом розлади шлунку.*

*Не було у тодішньої молоді ані «Бім-Бому», ані «Турбо», і «Орбіту» без цукру не було. Що ж вони, нещасні, жували?*

*Уявіть природні жуйки! Передусім віск бджолиний. Із сот з медом! Шапками мед збирали!*

*Далі, клеї з підтьоків вишні, черемхи, терену, горобини. Замало? Додайте ще клеї диких груш із яблунями. Понад річками, у протоках вилловлювали кореневища рогози, лепехи, тростяника. Виварювали їх до м'якої маси, додавали клеї для міцності. Як застигла, ось вам і жуйка. Десь далі на Північ вживали жуйки із живиці – «сліз» поранених ялин та сосен. А який результат? Не знали січовики ні карієсу, ні інших хвороб зубів. Не потрібні їм були стоматологи! Білозубі посмішки предків наших світяться на полотнах Іллі Репіна, Миколи Ярошенка, Миколи Пимоненка, Івана Крамського.*

**Курінний отаман:** Перед роями на столі – трави. У вас є дві хвилини, аби визначити назву трав та їх цілющі властивості. З якою метою використовували ці трави козацькі цілителі? (Команди виконують завдання).

**Курінний отаман:** Рослинна символіка є важливим виражальним засобом у всіх жанрах усної словесності. Зміст запитань пов'язаний саме з

рослинною символікою. Увага! Оголошуємо запитання.

1. Назвіть рослину, яка в українському фольклорі є символом сліз (*Горох: «Сльози котяться як горох»*).

2. Назвіть рослину, яка символізує життя, міцне здоров'я й довголіття (*Дуб*).

3. Символ сонця, достатку і добробуту (*Соняшник*).

4. З чого плели весільний вінок? (*З хрещатого барвінку*).

5. У засушеному вигляді ці квіти мають сильний стійкий запах, завдяки чому вони отримали широке застосування. У народній поезії вони є символом святості, чистоти, приязні (*Васильки*).

7. Великий Кобзар, перебуваючи на засланні в Орській фортеці, висадив у пустелі саме цю гілочку, доглядав її, щоб прижилася й нагадувала йому про рідну Україну. Про яку гілочку йдеться? (*Про вербову*).

8. Вона символізує не лише жіночу красу, дівочу цноту, а й усю Україну. Назвіть цю рослину (*Калина*).

#### 4. Курінь лірників «Троїсті музики».

**Курінний отаман:** Народні співаки і музики були особливо популярними у козацькі часи. Барди, бандуристи, лірники, гусярі супроводжували козаків у походах і складали думи та пісні про походи, свідками яких були. Ми не будемо складати думи, але перевіримо ваші знання української народної пісні.

1. Отамани роїв отримують картки з завданням показати мімікою і жестами пісню, а рої мають їх відгадати.

2. Вгадати українську пісню за мелодією.

#### 5. Курінь кашоварів «Галушки».

**Курінний отаман:** Дорогі друзі, показати характер і вдачу козаків, не згадуючи їх ставлення до народної кухні, просто неможливо. Козаки, і зрештою всі ми, українці, як відомо, любимо посмакувати і добре знаємо власну кухню.

**Ведучий:** Якщо ви пам'ятаєте, то навіть Енея у його мандрах Середземним морем усі пригощали українськими стравами і обдаровували дарами з України:

*Латин по царському звичаю  
Енею дари одрядив:  
Лубенського шмат короваю,  
Корито опішнянських слив,  
Горіхів київських смажених,  
Полтавських пундиків пражених  
І гусячих п'ять кіп яєць;  
Рогатого скота з Лип'янки,  
Сивухи відер п'ять з Будянки,  
Сто решетилівських овець.*

Крім того, українськими стравами із задоволенням ласували боги на Олімпі та праведники в раю. Так, на обіді у Зевса:

*Там лакомини різні їли,  
Буханчики пшеничні білі,  
Кислиці, ягоди, коржі  
І всякі різні витребеньки...*

А хто знає, що їли козаки, чим вони ласували? (юшка «козацька тетеря», відвар риби на квасі, куліш, локшина, галушки, гречані пампушки, кисіль, варена, смажена, в'ялена риба).

Про козаків говорили: «Козаки, як малі діти: дай багато – з'їдять, дай мало – будуть задоволені».

**Ведучий:** Тож наше наступне змагання полягає у тому, щоб із зав'язаними очима вгадати на смак. (Учасникам пропонується вгадати на смак мак, льон, гарбузове, соняхове зерно, тмин, насіння кропу, горіх, сушену сливу).

Вгадати фрукт чи овоч із зав'язаними очима.

#### 6. Курінь скарбників «Багата скриня».

**Курінний отаман:** Український народний одяг – яскраве й самобутнє культурне явище, яке розвивалося й удосконалювалося протягом століть.

Увага! Оголошуємо запитання.

1. Тонке, біле, прозоре полотно, яке ткали у давнину зі спеціальних сортів льону (луцик, простяк), мало довгий, трудомісткий процес виготовлення ниток. Як називали це унікальне полотно? (*Серпанок*).

2. З якої лікарської рослини українці в давнину виготовляли зелену фарбу і прядиво для грубих тканин? (*З кропиви*).

3. Що таке очіпок? (*Обов'язковий головний убір заміжніх жінок*).

4. Як називають зимовий одяг з овечих шкір хутром усередину? (*Кожух*).

5. Як називали типовий одяг козацьких часів, що шили із синьої китайки або з доброго сукна фабричного виробництва? (*Жупан*).

6. Свого часу вони були модними серед дівчат і молодих жінок, їх крій такий універсальний, що одним і тим самим виробом могли користуватися дівчата і жінки з різними статурами й віковим цензом. Назвіть їх. (*Плаhti – вони добре гармоніювали з вишитими або тканими блузами, були практичними в ужитку. Дівчина на власний смак підкреслювала витонченість фігури чи ховала окремі вади. Усе це й визначало довголіття народного одягу*).

7. Як називали взуття, плетене з кори дерев? (*Личаки*).

8. Назвіть широко розповсюджене Україною квадратне платове вбрання голови (*Хустка*).

#### Змагання «Одягнися швидко».

В одній корзині – елементи чоловічого і жіночого одягу. Одному рою потрібно одягнути дівчину, іншому – хлопця.

#### 7. Курінь характерників «Козацькі забави».

**Реквізити:** коники на палицях, рогачі з горнятками та м'ячі чи картопля, два спортивних «козла», перевернуті догори, гімнастичні обручі, два канати.

**Курінний отаман:** Чи знаєте ви хто такий козак-характерник?

*Людина, яка володіла неабиякою силою волі, мала незламну вдачу, викликала повагу інших, сприймалась як особлива. Якщо вона ще й була грамотною (історики стверджують, що деякі козаки*

*Запорозької Січі знали до дванадцяти мов), просте населення казало, що це чаклун, «галдовник».*

*Вони мали неабияку силу, володіли різними бойовими прийомами. Козаки-характерники могли:*

- ухилитися від куль та брати розпечені ядра голими руками;
- перекидатися на вовків;
- наводити ману та сон на людей;
- бачити на велику відстань навколо себе;
- провіщати майбутнє;
- бути довго під водою і виходити з неї сухими;
- без ключів відкривати замки.

Також вони любили козацькі забави, тож запрошуємо рої до веселої козацької естафети.

1. Проскакати на конику.

2. Підкувати коника: потрібно закинути гімнастичні обручі на ніжки спортивного коня.

3. Пронести на рогачі печену картоплю.

4. Перетягування канату.

Команди переможці змагаються у перетягуванні канату, поки не визначиться один переможець.

**Ведучий:** Дякуємо усім роям та їх отаманам. Рахунок за результатами пошуку усіх скарбів оголошує кошовий отаман (оголошує результати, називає роя-переможця). Привітаємо усіх учасників гри.

(*Нагородження переможців*).

**Ведучий:** Хай щастить вам! До наступних зустрічей у клубі інтелектуального спілкування!

(*Звучить мелодія пісні «Хай щастить»*).

### Література

1. *Виховання* культури гідності дітей та учнівської молоді у позаурочній діяльності загальноосвітніх навчальних закладів: методичний посібник / К. І. Чорна, І. М. Шкільна, К. О. Журба, В. А. Киричок, О. В. Роговець, Г. Г. Маруніна, Г. А. Назаренко / Під заг. ред. К. І. Чорної. – Кіровоград: Імекс-ЛТД, 2014. – С. 72–107.
2. *Журба К. О.* Виховання у школярів міжнаціональної толерантності як наукова проблема / К. О. Журба // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді: ТОВ «Імекс-ЛТД», 2010. – С. 86–95
3. *Ільченко О. В.* Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/)
4. *Кадемія М. Ю.* Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник-госарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. – Львів: «СПОЛОМ», 2011. – С. 425.
5. *Кононець Н. В.* Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Наталія Кононець // Педагогічні науки: зб. наук. праць. – Полтава, 2012.– Вип. 54. – С. 76–80.
6. *Мішагіна О. Д.* Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/34730/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/)
7. *Трайнев В. А.* Новые информационные коммуникационные технологии в образовании / В. А. Трайнев, В. И. Теплышев, И. В. Трайнев – М.: Изд. Дашков и К, 2008, – С. 320.



8. *Технологія* підготовки і проведення квесту [Електрон. ресурс]. – Режим доступу <http://www.zhu.edu.ua/mod/page/view.php?id=10827>
9. *Система* патріотичного виховання дітей та учнівської молоді в умовах модернізаційних суспільних змін: навчально-методичний посібник / І. Д. Бех, К. О. Журба, В. А. Киричок, К. І. Чорна, Г. А. Назаренко, І. М. Шкільна. – К.: Педагогічна думка. – 2011. – 240 с.
10. *Шкільна І. М.* Патріотичне виховання старших підлітків у позаурочній діяльності / І. М. Шкільна // Класний керівник. – 2011. – №13–14 (97–98). – С 2–47.



### Анонси

#### **Катерина ЖУРБА, Ірина ШКІЛЬНА** **Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків**

*У статті розглянуто квест як інноваційну форму виховання національно-культурної ідентичності підлітків у школі. Визначено сутність, структуру, етапи та ключові поняття, які використовують у квесті. Схарактеризовано параметри і типи квестів, розкрито методику проведення квесту та переваги їх використання у виховній діяльності школи, а також представлено розробку квесту «У пошуках козацьких скарбів».*

**Ключові слова:** квест, квестори, типи квестів, структура квесту, заклади освіти.

#### **Екатерина ЖУРБА, Ирина ШКОЛЬНАЯ** **Квест как способ формирования национально-культурной идентичности подростков**

*В статье рассматривается квест как инновационная форма воспитания национально-культурной идентичности подростков в школе. Определены сущность, структура, этапы и ключевые понятия, используемые в квесте. Охарактеризованы параметры и типы квестов, раскрыта методика проведения квеста и преимущества их использования в воспитательной деятельности школы, а также представлена разработка квеста «В поисках казацких сокровищ».*

**Ключевые слова:** квест, квесторы, типы квестов, структура квеста, учебное заведение.

#### **Kateryna ZHURBA, Iryna SHKILNA** **Quest as a means of formation of teenagers' national and cultural identity**

*The article deals with a quest as an innovative and modern form of development of teenagers' national and cultural identity at school. The author defines the essence, structure, stages and key concepts used in the quest. The parameters and types of quests have been characterized. Methodology for conducting quests and the advantages of using them in the educational activities at school have been disclosed. The quest «In Search of Cossack Treasures» has been presented.*

**Keywords:** quest, types of quests, quest structure, school.

## **ПОДІЇ, ЗАХОДИ, ПРЕЗЕНТАЦІЇ**

### **Вітаємо наших героїв зі Святим Миколаєм**

Впродовж грудня 2017 року в Національному еколого-натуралістичному центрі учнівської молоді проводили патріотичну акцію «Привітай героя».

Юні натуралісти разом з наставниками організували благодійний ярмарок. Зібрані кошти спрямували на підтримку захисників Вітчизни, які перебувають на лікуванні у Київському військовому клінічному госпіталі.

У майстерні Святого Миколая, на базі Школи народних ремесел Національного еколого-натуралістичного центру, юні майстри власноруч виготовили новорічні подарунки для українських захисників.

19 грудня учні відвідали воїнів у військовому госпіталі, щоб власноруч передати героям солодощі, фрукти, мед і новорічні сувеніри.

Дякуємо всім, хто приймав участь у благодійному ярмарку і не залишається байдужим до долі наших захисників.



За інф. НЕНЦ