

**МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТОВОЇ  
ПЕДАГОГІЧНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ ФОРМУВАННІ  
ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ З  
ПСИХОФІЗИЧНИМИ ПОРУШЕННЯМИ**

*Гладченко І. В.*

*В статті висвітлено методичні підходи до використання квесту в процесі формування життєвої компетентності учнів з порушеннями інтелектуального розвитку. Зазначено основні характеристики квесту як технології. Зокрема, розкрито структуру, види, переваги та особливості впровадження квестової технології в освітній процес.*

**Ключові слова:** квест, освіта дітей з порушеннями інтелектуального розвитку, життєва компетентність.

*The article reflects the methodological approaches to the use of the quest in the process of forming the life competence of students with intellectual disabilities. The main characteristics of the quest as a technology. In particular, the structure, types, advantages and features of the introduction of the technology's of quest in the educational process.*

**Keywords:** quest, education of children with intellectual disabilities, life competence

В арсеналі сучасного педагога повинен бути певний комплекс методик, технологій, методів та засобів, що максимально сприятиме досягненню запланованих корекційно-освітніх результатів. Сучасні цілі освіти учнів з інтелектуальними порушеннями змушують педагогів обирати такі навчальні методи і форми організації роботи, що сприятимуть активізації процесу пізнання, розвиватимуть у дітей уміння вчитися: відшукувати необхідну інформацію, використовувати різні інформаційні джерела, запам'ятовувати, думати, робити судження, вирішувати, організовувати власну діяльність, спілкуватися тощо. Саме тому у фаворі активні методи навчання.

На сьогодні у спеціальній освіті ігрові методи навчання досить ефективно впроваджуються у навчальний процес з метою освоєння учнями навчальних предметів. Це у свою чергу сприяє підвищенню у дітей інтересу до теми, що вивчається, а також посилює мотивацію в учнів (від уваги до задоволення).

Квест (запозичення англ. Quest - «пошук, предмет пошуків, пошук пригод, виконання лицарської обітниці»); форма взаємодії педагога і дітей,

яка сприяє формуванню умінь вирішувати певні завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів шляхом реалізації певного сюжету; також слугує для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор.

У педагогіці термін «квест-технологія» вперше був актуалізований в 1995 році. Професор університету Сан-Дієго (США) Берні Додж запропонував використовувати даний прийом як спосіб організації пошукової діяльності в навчальному процесі.

На сьогодні квестові ігри досить популярні серед людей різного віку. Дорослим вони допомагають відволіктися та відпочити, а дітям - розвивати вміння раціонально мислити та результативно діяти у різних ситуаціях.

Аналізуючи передовий педагогічний досвід з зазначеної теми, слід підкреслити, що процеси вивчення та дослідження результативності застосування квестової технології перебувають у фазі становлення. Саме тому, на перспективу, подальший розвиток та удосконалення технології сприятиме підвищенню якості вивчення матеріалу уроку та забезпечить належний рівень доступності для кожного учня. Використання під час квесту різноманітних методів навчання, зокрема, вирішення ситуаційних завдань (тематичних ігор-міні-досліджень), мають практичний характер та сприяють активізації пізнавальної діяльності школярів та досягненню особистих освітніх результатів з позицій компетентнісного підходу.

Квестові технології активно застосовуються при навчанні учнів з порушеннями інтелектуального розвитку. При цьому корекційно-виховні задачі, що детерміновані вирішенням даної технології залежать від етапу навчання. Так, на початковому етапі формування здоров'язберезувальної компетенції провідними завданнями є формування уявлення у учнів про здоровий спосіб життя та навичок основ безпеки життєдіяльності, усвідомлення необхідності дбайливого відношення стосовно як власних життя і здоров'я, так і інших людей. На цьому етапі навчання у школярів накопичується досвід навчального та соціального позиціонування, конструювання колективного та персонального освітнього середовища на

рівні провідної діяльності – спілкування та взаємодія з іншими (діти та учителі). На наступному етапі, у старшій школі, провідні завдання спрямовані на формування та розвиток у школярів з інтелектуальними порушеннями низки навчальних (здоров'яформувальної та здоров'язбережувальної) та життєвої компетенцій. Вирішення цих завдань поєднано зі становленням системи цінностей, зорієнтованої на безпеку життєдіяльності, проектуванням власної діяльності, соціалізацію, партнерство тощо. В цей період змістове та функціональне навантаження квестів має бути більш складним, спрямованим на підвищення загального культурного рівня, з урахуванням особистісного самовизначення школярів.

Використання квестової педагогічної технології може здійснюватися в процесі викладання різних дисциплін, однак це вимагає від педагога особливого творчого підходу до її проектування з орієнтацією на перетворення завдань в нову форму.

Враховуючи цільові установки навчання школярів з інтелектуальними порушеннями основам здорового способу життя, слід підкреслити значущість запланованих особистісних результатів засвоєння учнями навчального матеріалу розділу: прийняття та реалізацію цінностей здорового та безпечного життя, потреби у фізичному самовдосконаленню, неприйняття шкідливих звичок тощо. Важливо також те, що для досягнення особистісних результатів навчання - є одним із можливих соціально-педагогічних ризиків [1-5]. Такі ризики можуть виходити з протиріччя між ціннісно-орієнтованої складової процесу навчання (орієнтація учнів на цінності здорового способу життя) та цінностями, що культивуються у родинах учнів, укладом життя сімей. У зв'язку з цим використання квестової технології при вивченні змісту курсу «Основи здоров'я» доречно здійснювати з позицій особистісно-діяльнісного та компетентнісного підходів, що знаходиться у логічному взаємозв'язку із запланованими результатами навчання. Слід зазначити, що у процесі навчання необхідно враховувати не лише знання та уміння учнів, які вони отримують на попередніх етапах навчання, але й життєвий досвід

школярів, що обумовлений укладом життя їхніх сімей, змістом та формами соціальної взаємодії. Методика навчання повинна забезпечити формування у учнів комплексу відповідних компетенцій, сприяти розвитку їхньої особистісно-мотиваційної сфери. В процесі проектування навчального процесу необхідно добирати технології та методи навчання, що сприяють активізації пізнавальної діяльності школярів, забезпечують реалізацію та вдосконалення компетенцій учнів, що сформовані у процесі навчання. Під час організації квестової технології в процесі вивчення основ здорового способу життя слід приділити увагу: по-перше, вибору теми квесту; по-друге, змісту та місцю презентації результатів квесту; по-третє, оцінці досягнень учнів.

Квест - це пригодницька гра, в якій необхідно вирішувати завдання для просування по сюжету. Сутність полягає у тому, що, зазвичай, існує певна мета, реалізувати яку можна шляхом послідовного розгадування загадок. Кожна загадка - це ключ до наступного місця (позначки) та наступної задачі. А завдання можуть бути самими різними: активними, творчими, інтелектуальними. Чудово те, що квести можуть проводитися як в класі, так і в місті, на природі, тобто практично в будь-якому оточенні.

У педагогіці слід розглядати квест як технологію, яка має чітко зазначене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язкову присутність керівника (наставника), наявність чітких правил.

Квест-ігри можуть проводитися у формі групової роботи, а також індивідуально; бути як короткостроковими - одне заняття, так і довгостроковими; мати різну тематику та структуру сюжету; проводитися в традиційному, віртуальному або комбінованому освітньому середовищі.

Квестова педагогічна технологія заснована на організації та проведенні проблемних завдань з елементами гри, для вирішення яких використовуються різні інформаційні ресурси; вона досить органічно інтегрує в собі елементи інших педагогічних технологій, таких як проектна технологія, технологія дослідження, ігрова технологія на основі

використання нових інформаційних засобів та інших, що робить її досить гнучкою і придатною для будь-якого стилю викладання та засвоєння програмового матеріалу.



Як сучасна освітня технологія квест вирішує наступні завдання:

Освітні - залучення кожного до активної пізнавальної діяльності; організація індивідуальної та групової взаємодії учасників; сприяння формуванню умінь і навичок працювати самостійно за визначеною темою.

Розвиваючі - розвиток інтересу до предмета діяльності, творчих здібностей, уяви учасників; активізація сенсомоторних процесів, формування навичок дослідницької діяльності, здоров'язбережувальної поведінки, вміння самостійної роботи з інформацією; розширення кругозору, ерудиції, мотивації.

Виховні - виховання вольових якостей, особистої відповідальності за виконання завдання, виховання взаємоповаги, шанування культурних традицій, історії тощо.

Упровадження квесту дозволяє:

- активізувати розумову діяльність шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують достатньої свідомості й зрілості учнів, здатності до подолання спеціально створених перешкод;

- формувати стійкий інтерес учнів до предмету;

- активізувати сприйняття матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, зображень кінофрагментів, фотографій, малюнків, умовних графічних знаків, символіки);

- поєднати новітні та традиційні дидактичні засоби навчання;

- розвинути універсальні форми розумової діяльності в контексті навчання (аналіз, синтез, індукція, порівняння, систематизація тощо).

Квест-технологія має ряд особливостей: корекційно-освітні завдання реалізуються через ігрову діяльність і мають пошуковий характер; впровадження нових технічних засобів навчання; цілеспрямовано мотивується емоційна й інтелектуальна активність дитини [7].

За структурою освітні квести класифікуються на:

- послідовні квести, в них крок за кроком пропонується головоломка, розгадавши яку учасники отримують підказку для проходження наступного етапу;

- квести-проекти, що дозволяють організувати дослідницьку діяльність школярів в ігровій формі;

- квести-дії, де потрібно не тільки проходити черговий етап, але і збирати підказки, які, можливо, стануть в нагоді для виконання завдань.

Структура освітнього квесту може містити вступ, у якому прописуються сюжет і ролі, завдання, список інформаційних ресурсів, порядок виконання, оцінки (підсумки, призи).

За формою побудови сюжету квести діляться на 2 основні групи:

- лінійні, в яких гра побудована у вигляді ланцюжку: розв'язавши одне завдання, учасники отримують наступне, і таким чином до тих пір, поки не пройдуть весь маршрут;

- нелінійні, де всі гравці отримують основне завдання і перелік точок з підказками, але при цьому самостійно обирають шляхи вирішення завдань.

Основними критеріями якості квесту слугують: його безпечність для учасників, оригінальність, логічність, цілісність, підпорядкованість певному сюжету, а не тільки темі, створення атмосфери ігрового простору.



Можливість введення в гру різноманітних завдань дозволяє не тільки вирішувати безліч інтелектуальних і творчих завдань, а й перетворює кожен квест в унікальний продукт.

Це може бути: відгадування ребусів, загадок, кросвордів, головоломок; гра «крокодил», тематичне проходження перешкод, створення плакату, колажу, реклами-антиреклами, творча діяльність у арт-техніках, поетичні поєдинки, короткі музичні, танцювальні та театральні постановки, тренінгові вправи тощо.

Саме тому квест, з його майже безмежними можливостями, надає неоціненну допомогу педагогу, а саме: можливість урізноманітнити навчально-виховний процес, зробити його незвичайним, таким, що запам'ятовується, цікавим, веселим, ігровим.

Для створення квесту слід використовувати наступний алгоритм:

1. Визначення мети і завдань уроку. Для вчителя це, як правило, узагальнення пройденого матеріалу, для учнів мета - відшукати приз.

2. Вибір цільової аудиторії та кількості учасників.

3. Визначення сюжету й форми квесту.

4. Написання сценарію.

5. Визначення необхідного простору, ресурсів, часу (для опису маршруту хлопцям можна роздати карти або пояснити, що місцезнаходження головоломок зашифровані; час залежить від цільової аудиторії: в початковій школі квести мають короткостроковий характер, що зумовлено психологічними особливостями учнів, в середньому і старшому шкільному віці можна практикувати більш тривалі за часом уроки-квести).

6. Система оцінювання (технологія квест дозволяє вибирати відповідні способи оцінювання: від знаходження в пошуку фрази-схвалення: «Ти молодець!» - до набору в процесі пошуку певної кількості балів з подальшою конкретною оцінкою).

7. Призначення помічників і організаторів. (Це можуть бути вчителі або учні старших класів).

8. Підведення підсумків. (Після уроку або позаурочного заняття важливо обговорити з учнями, що у них вийшло, з якими труднощами вони зустрілися, яке завдання було найцікавішим тощо).

Алгоритм створення квест-гри:

1. Визначте, для якої цільової аудиторії буде призначена гра;

2. Сформулюйте мету гри - заради чого ви плануєте її провести і чого досягти у кінцевому результаті;

3. Продумайте інструкцію до гри;

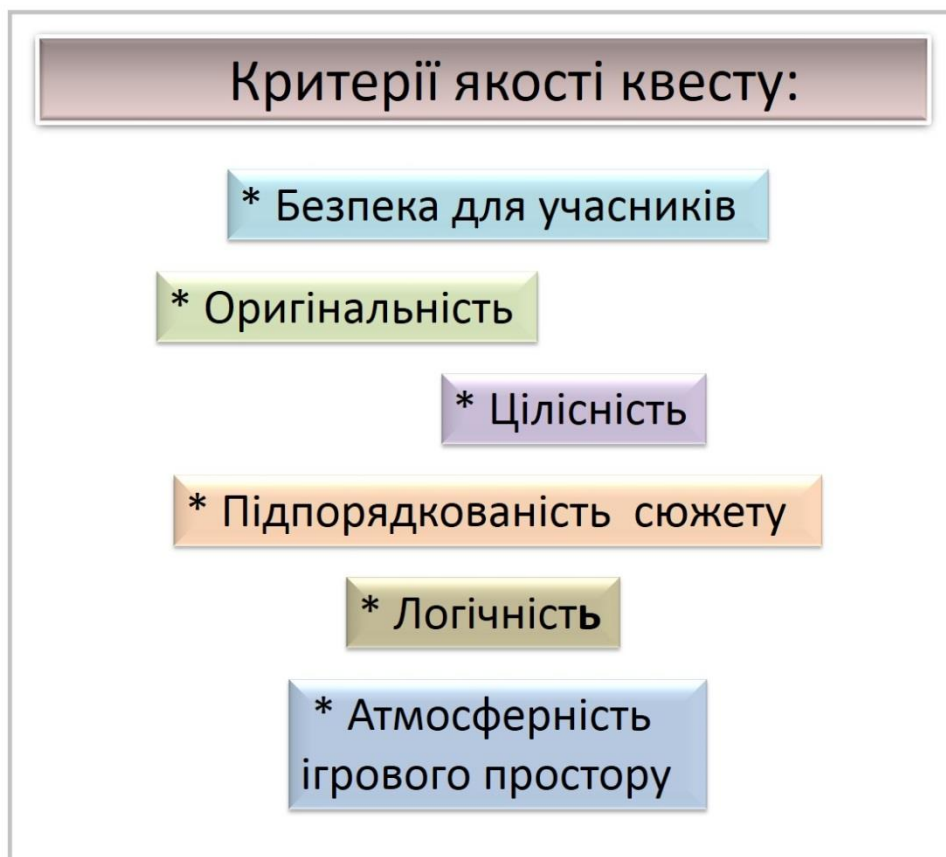
4. Продумайте ігрову метафору, інтригу гри;

5. Виходячи з отриманої метафори, придумайте вашій грі гарну назву;

6. Подумки програйте повністю всю гру і зазначте методичні особливості її проведення (тривалість, особливості організації ігрового простору, час і місце проведення, необхідні матеріали);



7. Ще раз уявіть собі гру і оцініть, які її ресурси як для самих учасників, так і для ведучого, крім очевидних (виходячи з самої мети гри);
8. Продумайте питання для обговорення, змістовного аналізу після гри;
9. Подумайте над варіантами модифікації гри.



Переваги використання квест-технології на уроках і в позаурочній діяльності [6]:

- використання даної технології дає можливість задіяти у дитини всі органи чуття;
- звичайно ж, неймовірним досягненням можна вважати максимальну залученість учнів у процес пошуку. Уявіть, що одним із завдань квесту є прочитання слів за допомогою дзеркала. По-перше, з цим завданням можуть впоратися все, навіть найслабші учні, по-друге, жодна дитина не може втриматися і з цікавості виконати дане завдання.

Такий урок є вельми показовим з точки зору здоров'язберігаючих технологій, так як учні знаходять завдання в різних куточках класної кімнати,

школи або на вулиці в залежності від масштабу проведення квесту, і для цього їм доводиться багато рухатися.

Дана технологія має величезний виховний потенціал. Учні вчаться взаємодіяти, їм доводиться працювати не стільки індивідуально, скільки в парах і групах. Дитина розуміє, що на його плечах лежить велика відповідальність, що успіх виконання завдання залежить від нього самого, і прагне внести свій внесок в досягнення спільної мети.

Таким чином, впровадження проектних технологій в широку педагогічну практику навчання основам здорового способу життя є актуальним і перспективним, зокрема, для учнів з порушеннями інтелектуального розвитку.

### *Література*

1. Бобренко І. В. Підвищення ефективності корекційно-розвивальної роботи з фізичного виховання молодших школярів з розумовою відсталістю / І. В. Бобренко // Галина Мерсіянова : Життєві віхи. Науковий шлях : Науково-методичний посібник / За ред. В.В. Засенка. – Київ: Фенікс, 2014. – С. 139-153.
2. Висоцька А. А., Гладченко І. В., Супрун М. О. Соціалізація дитини з обмеженими розумовими можливостями в сучасному освітньому вимірі / Навчально-методичний посібник / А. В. Висоцька, І. В. Гладченко, М. О. Супрун – К.: Інститут спеціальної педагогіки, 2014. – 214 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/705560>
3. Гладченко І. В. Програмно-методичний комплекс навчання дітей дошкільного віку з розумовою відсталістю «Світ навколо мене» / Програма розвитку дітей дошкільного віку з розумовою відсталістю «Фізичне виховання та основи здоров'я»; методичні рекомендації, практикум [Навчальний матеріал] / І. В. Гладченко. – Тернопіль: Мандрівець, 2015. – 152 с. – (Серія «Світ навколо мене») [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/705376>
4. Гладченко І. В., Навчальні програми для підготовчого, 1-4 класів спеціальних загальноосвітніх навчальних закладів для розумово відсталих дітей. Основи здоров'я (підготовчий, 1-4 класи) [Навчальний матеріал] / І. В. Гладченко. - [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/707863>
5. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. За ред. О. І. Пометун. – К.: Видавництво А.С.К., 2004 – 192 с.
6. Мішагіна О. Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів / О. Д. Мішагіна [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/34730/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/)
7. Зенькова С. А. Инновационные технологии обучения школьников основам здорового образа жизни // Молодой ученый. — 2016. — №8.4. — С. 19-21.