

ОСОБИСТІСНО ОРІЄНТОВАНА ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОЇ У ПІДЛІТКІВ

*Шкільна Ірина Миколаївна, кандидат педагогічних наук,
старший науковий співробітник лабораторії громадянського та морального
виховання Інституту проблем виховання України*

Питання формування національно-культурної ідентичності підлітків набуває значущості в умовах загрози цілісності України, соціальної і економічної нестабільності, що загострює роль кожного у житті країни, усвідомлення себе як творця власного майбутнього і майбутнього країн, вибір життєвої мети та засобів для її досягнення.

Наукові підходи до розроблення особистісно орієнтованих технологій формування національно-культурної ідентичності підлітків у сучасних умовах представлені в дослідженнях І. Беха, В. Білоусової, М. Боришевського, С. Гончаренка, Г. Данилової, О. Кононко, А. Нісімчук, Т. Поніманської, О. Ростовцевої, Г. Селевко, Г. Сороки, О. Столяренко, Ю. Стежка, Ю. Танюхіна, Т. Шангірей, І. Шевчука та інших.

Серед більшості авторів немає єдиного розуміння значення терміна технологія. Слово „технологія” походить від грецьких слів *techné* – мистецтво, майстерність і *logos* – вчення. В. Питюков, стверджує, що „слово „технологія” стосовно виховання увійшло в лексикон педагогічної науки тоді, коли увага фахівців звернулася до мистецтва впливу на особистість дитини”. У тлумачному словнику дається визначення технології як сукупності прийомів, застосовуваних у якій-небудь справі, майстерності, мистецтві.

Термін „технологія виховання”, який вперше застосував А. Макаренко, за визначенням І. Трухіна означає систему методів, прийомів та форм виховання, а також знання про ці педагогічні засоби. Технологія виховання є частиною загальної педагогічної технології, яка включає також систему засобів навчальної діяльності.

Спираючись на науковий доробок, А. Нісімчука, О. Падалка, О. Шпака, технологію виховання розглядають як науково обґрунтовану систему педагогічних засобів, форм, методів, їх етапність, націленість на вирішення конкретного виховного завдання (А. Нісімчука, О. Падалка, & О. Шпака, 2000).

Сьогодні важливо здійснити поглиблення теоретико-методологічних засад формування національно-культурної ідентичності підлітків, продовжити розробку та апробацію особистісно орієнтованих технологій.

Ідею особистісно орієнтованого виховання описує в своїй науковій праці І. Бех., яка втілює демократичні, гуманістичні ідеї стосовно формування та розвитку особистості. Сьогодні наука звертає свій погляд на кожну окрему дитину, на розвиток особистості, її найкращих рис і талантів, так як кожна особистість є носієм ціннісної системи. «Особисті цінності не повинні бути замкненими у внутрішньому світі людини, а бути тими засобами, за допомогою яких цей світ стає відкритим для іншої людини і до того, що її оточує» – І. Бех. Вчений обґрунтував психолого-педагогічні умови, які є основою реалізації особистісно орієнтованого виховання шляхом створення новітніх виховних технологій. В першу чергу – це «формування у суб’єкта здібності і бажання усвідомлювати себе як особистість», «культивування у вихованні цінності іншої людини», «культивування у вихованні досвіду свободи приймати особисті рішення».

У контексті зазначеного інтерес викликає визначення поняття «виховна технологія». «Під виховною технологією розумітимемо систему теоретично обґрунтованих (на основі глибоких знань про психологію вихованця) й підтверджених практикою способів, прийомів, процедур розгортання гуманістично спрямованого змісту та організаційно доцільних умов виховної діяльності, які забезпечують підвищення рівня вихованості особистості.

Тож виховна технологія – це особливий жанр переконуючої педагогічної суб’єкт-суб’єктної взаємодії. Вона принципово заперечує рівень абстрактних умоглядних побудов

– суджень, які часто використовуються у виховному процесі. Такі побудови декларують верховні духовні істини, на які має орієнтуватися вихованець у своєму особистісному зростанні. Умоглядність цих верховних духовних суджень пояснюється їх апеляцією до сенсу життя людини, її місця у світоіснуванні»(Бех, І. 2014).

Без сумніву, особливо цінним у науковому доробку К. Чорної є визначення й обґрунтування технології виховання підростаючого покоління – це не застигла, обмежена жорсткими рамками модель виховного процесу. Вихід на технологічний рівень проектування виховного процесу робить педагога високо професійним спеціалістом, розкріпачує його, виступає альтернативою формалізму, значно підсилює роль самого вихованця, розкриває нові горизонти розвитку творчості. Під технологією виховання варто розуміти деяку технологічну оболонку – простір, в якому комфортно і учителю, і вихованцеві.

Яскравим прикладом повного розуміння сутності окресленого феномену є погляд С. Мартиненко та Л. Хоружої. На їх думку, технологія виховання – це система створення належних умов виховання, комплексного застосування методів і прийомів впливу на особистість з урахуванням її індивідуально-психологічних особливостей, рівня вихованості, що гарантує одержання передбаченого результату.

Окрім зазначеного, варто згадати ще й те, що співробітники Інституту проблем виховання Н. Миропольська, О. Комаровська, К. Чорна під керівництвом академіка І. Беґа, уточнили поняття виховної технології. Вони вважають, що виховна технологія – це теоретично обґрунтована система глибоких знань психології вихованця й підтверджених практикою способів, прийомів, процедур розгортання гуманістично спрямованого змісту та педагогічно адекватних умов виховної діяльності, яка забезпечує підвищення рівня вихованості особистості.

Для створення та реалізації виховної технології використовується алгоритм управління, який охоплює кілька етапів: орієнтування (формування уявлення про виховну мету); виконання (реалізації методів, прийомів і засобів виховання в передбаченій послідовності); контролю і коригування. Очевидно, що результативність технологій виховання залежить від чіткої постановки мети, завдань та визначення педагогічно доцільних принципів виховання.

Формування національно-культурної ідентичності підлітків здійснюють у процесі навчання та виховання у загальноосвітній школі та за її межами. На переконання А. Бодальова, однією з умов ефективного виховання є створення особливого науково-організованого соціуму, що вирізняється від звичайного середовища вищими за змістом та інтенсивністю характеристик спільної діяльності та спілкування, емоційно й інтелектуально насиченою атмосферою співпраці й творення (Бодальов, А., 1993).

Окремим завданням створення виховної технології виступає оптимальний вибір методів, прийомів і засобів виховної взаємодії. Саме вони визначають специфіку кожної з них і повинні відображати існуючі умови педагогічної діяльності, особистісні особливості педагога та його педагогічний досвід. Можна зробити висновок про достатню складність виховної технології. Виховна технологія передбачає певну програму діяльності. Для її вибору або розробки педагогу необхідно знати: індивідуальні особливості школярів; педагогічну мету, до якої прагне педагог у процесі виховання; умови реалізації технології; можливі форми і методи реалізації виховної технології; власні можливості досягнення мети; термін, за який повинні відбутися ті чи інші особистісні зміни вихованця.

Свою виховну технологію педагог реалізує через індивідуальну методіку. Технологія може бути одна, однак методик її практичного застосування – багато. Будь-яка технологія передбачає чітку логіку й послідовність операцій, виконання яких гарантує високоякісний кінцевий продукт.

Розробка особистісно орієнтованих технологій виховання пов'язана зі складнощами. Адже:

- виховання має цілісний характер, тому його важко розбити на операції, крок за кроком формувати особистісні якості;
- виховний вплив здійснюється не послідовно або паралельно, а комплексно;
- у вихованні провідну роль відіграє особистість вихователя, рівень його педагогічної майстерності;
- технологія виховання не може існувати без творчого підходу, який має органічно поєднуватися з чітко запланованою програмою дій.

Окрім того, цілком логічним бачиться те, що особистісно орієнтовані технології реалізуються в процесі виховання, що складається з послідовно виконуваних виховних заходів. Вони являють собою органічну частину цілісного виховного процесу. Особистісно орієнтована технологія поєднувала тренінгову і квестову роботу.

Організація та проведення тренінгу ставили за мету розвиток об'єктивного оцінювання власних можливостей, позитивне самоставлення, саморозвиток, самовдосконалення. Нами був розроблений тренінг для підлітків «Я – українець, ми – українці», спрямований на формування національно-культурної ідентичності, що дозволило підліткам краще пізнати себе та інших. Тренінгову роботу ми не зводили лише до розвитку когнітивного компоненту (навчання), завдяки якому у кожного учня формувалося адекватне розуміння самого себе, здійснювалась корекція самооцінки, а й спрямовували на формування відповідних моральних умінь і навичок, що сприяло покращенню міжособистісної взаємодії, залученню дітей до гуманістично орієнтованої діяльності. У ході тренінгу піднімалися проблеми національної ідентичності та реідентичності, громадянської позиції, толерантності, міжкультурної взаємодії, патріотизму, розв'язання міжетнічних конфліктів, розвитку сприятливого мовного середовища, створення єдиного українського контенту.

Важливим було те, що під час тренінгу діти не отримували готових знань, а здобували їх самостійно, власною активною діяльністю.

Тренінг, як правило, проводив тренер (вчитель), котрий організував спілкування з дітьми «на рівних». Тренер мав обов'язково володіти інформацією щодо теми тренінгу; знати методiku проведення тренінгових занять; вміти працювати з аудиторією і володіти методикою виховання. Проведення тренінгу здійснювалося за визначеною структурою, і складалося зі вступної, основної та заключної частин. Завданням вступної частини було створення сприятливого психологічного простору; вироблення, прийняття засвоєння правил роботи групи; налагодження прямого та зворотного зв'язків «учасник-група» та «група-учасник»; створення ситуації рефлексії.

Усвідомлення виховного потенціалу інноваційних форм і методів спонукало до розроблення квесту з формування національно-культурної ідентичності. У дітей підліткового віку активно формується світогляд, Я-концепція, моральні цінності. Усе це зумовлює необхідність формування 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.

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. 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 лежать в основі сучасних квестів(Мішагіна, О.).

Перші організовані квести в Україні відбулися в Києві у 2002 році. 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, квестрозуміють 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 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, 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.

Квест-гра має не лише задану 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 «методом 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 необхідності);
- об'єднання учнів у групи (за необхідністю) 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).

Типізація квестів:

1. Реальний квест. На першому плані в такій грі – це 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 і т. д.

2. Веб-квест є досить не простим пошуком інформації в мережі. Учасники веб-квесту вчаться 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'язаними 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, яка 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 отримують гострі відчуття і адреналін, тобто, справжній фільм жахів гравцям гарантований. 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, що 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, виховання 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 квестудіти мають можливість більше спілкуватися, висловлювати власну думку. У них розвивається самостійність і самодостатність, уміння активно використовувати у житті набуті навички і компетенції.

Отже, особистісно орієнтована технологія формування національно-культурної ідентичності підлітків у закладах загальної освіти здатна забезпечити у сучасних умовах ефективність підготовки усіх суб'єктів виховного процесу до активної взаємодії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бех, І. Д. (2014). Інноваційна виховна технологія: сутнісні положення і шляхи реалізації. Педагогіка і психологія, 1, 12–17.

2. Бодалев, А. А. (1993). Психология межличностных отношений. Вопросы психологи, 2, 86-89.

3. Журба К. О., & Шкільна І. М. (2017). Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків/ Рідна школа, 11-12, 44 – 52.

4. Мішагіна, О. Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів. Взято з: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/

5. Нісімчук, А. С., Падалка, О. С., & Шпак, О. І. (2000). Сучасні педагогічні технології. (Навчальний посібник). Київ: Просвіта.

6. Трайнев В. А., Теплышев, В. И. & Трайнев, И. В. (2008). Новые информационные коммуникационные технологии в образовании. Москва: Изд. Дашков и К.

7. Технологія підготовки і проведення квесту. Взято з http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=10827.