



НАУКОВО-ОСВІТНІЙ ІННОВАЦІЙНИЙ ЦЕНТР
СУСПІЛЬНИХ ТРАНСФОРМАЦІЙ



**II Міжнародна
науково-практична
конференція для освітян**

**Березневий науковий дискурс 2024 на тему:
«Детермінанти посилення ролі освіти
у повоєнному відновленні України»**

**29 березня
2024 року
Київ**

УДК 303.092.4:37.014.5(477)
Д38

Редакційна колегія: *Г. В. Старченко, А. П. Дука.*

*Рекомендовано до видання оргкомітетом конференції,
протокол № 1 від 19.04.2024 року.*

Березневий науковий дискурс 2024 на тему: «Детермінанти посилення ролі освіти у повоєнному відновленні України». Збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції для освітян (м. Київ, 29 березня 2024 року). Чернігів : ГО «Науково-освітній інноваційний центр суспільних трансформацій», 2024. 173 с.

ISBN 978-617-8431-00-6

DOI: https://doi.org/10.54929/conf_ped_03_2024

У збірнику представлені матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції для освітян Березневий науковий дискурс 2024 на тему: «Детермінанти посилення ролі освіти у повоєнному відновленні України».

Наукове видання призначене для науковців, практиків, викладачів, аспірантів і студентів відповідних спеціальностей, а також для широкого кола читачів.

Матеріали подаються в редакції авторів. Відповідальність за достовірність фактів, цитат, власних імен, географічних назв та інших відомостей несуть автори.

ISBN 978-617-8431-00-6

© «Науково-освітній інноваційний центр суспільних трансформацій», 2024

© Автори, текст, 2024

ЗМІСТ

НАПРЯМ КОНФЕРЕНЦІЇ. ПЕДАГОГІЧНЕ ПРОЄКТУВАННЯ

Лощихін О. М., Неборачко М. Е. РОЛЬ ТА ЗНАЧЕННЯ ЗАСТОСУВАННЯ МІЖПРЕДМЕТНИХ ЗВ'ЯЗКІВ У ШКІЛЬНІЙ ІСТОРИЧНІЙ ОСВІТІ У КОНТЕКСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ.....	9
Ріпей М. В. ФОРМУВАННЯ ДИСЦИПЛІНИ СЛОВА У СТУДЕНТІВ-ЖУРНАЛІСТІВ	12
Кошелева Н. Г. ТЕХНОЛОГІЯ ДИДАКТИЧНОГО ПРОЄКТУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПРАКТИЧНОГО ПСИХОЛОГА ЗАКЛАДУ ОСВІТИ	14
Стаханова Є. О. ПРОБЛЕМА ЗБАГАЧЕННЯ МОВЛЕННЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ФРАЗЕОЛОГІЗМАМИ.....	17
Веретюк Т. В. ДО ПИТАННЯ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В ЗЗО.....	19
Омеляненко А. В. ЕМОЦІЙНИЙ РОЗВИТОК ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У СПІЛКУВАННІ З ОДНОЛІТКАМИ	22
НАПРЯМ КОНФЕРЕНЦІЇ. ДИСТАНЦІЙНА ОСВІТА: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ	
Smetankin O. V. IMPLEMENTATION OF DISTANCE EDUCATION IN THE TRAINING OF PROFESSIONAL JUNIOR BACHELORS	25
Кошляк А. А., Шикиринська О. В. ЗАКЛАД ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ: ДИСТАНЦІЙНА РОБОТА В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ	27
НАПРЯМ КОНФЕРЕНЦІЇ. ОРГАНІЗАЦІЯ ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ В СУЧАСНИХ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ УМОВАХ	
Кудрявцева О. А., Сюй Інґ ФОРМУВАННЯ ТРУДОВИХ УМІНЬ І НАВИЧОК СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ В ПРОЦЕСІ ГОСПОДАРСЬКО-ПОБУТОВОЇ ПРАЦІ	30
Кудрявцева О. А., Дупліна Ю. В. ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ МОРАЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ЕТИЧНИХ БЕСІД	33
Бекетова О. Г. ПОКАЗ АНІМЕ «НАЙКУУ!!» НА УРОКАХ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ЯК ФОРМА МОТИВАЦІЇ ДЛЯ ЗАЦІКАВЛЕННЯ ШКОЛЯРІВ ВОЛЕЙБОЛОМ	37
Мозуль І. В. НАЦІОНАЛЬНО-ПАТРІОТИЧНЕ ВИХОВАННЯ УЧНІВ В УМОВАХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ.....	40

Веретюк Т. В.

канд. філол. наук, доцент,
Харківський національний педагогічний
університет імені Г. С. Сковороди,
м. Харків, Україна
ORCID: 0000-0002-3985-1529

ДО ПИТАННЯ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ В ЗЗО

Протягом останніх років у нашій країні відбуваються реформи в різних галузях, не стала винятком й освітня. Причиною цього є низка проблем, як-от: невідповідність освітніх послуг суспільним вимогам; достатньо активне впровадження інноваційних та інноваційно-комунікативних технологій [див. дет.: 1; 2]; відсутність мотивації та стимулювання в освітній галузі тощо. Саме тому основною метою модернізації освіти в широкому сенсі є вдосконалення самої освітньої системи, а в більш вузькому – спроба покращити інноваційну діяльність вчителів.

У наукових та методичних роботах поняття «квестові технології» розглядається як дидактичний засіб, інтерактивна технологія, спосіб побудови сюжету в літературному творі, засіб реалізації методу проєктів, засіб підготовки до міжкультурної комунікації тощо. Тож, як бачимо, на сьогодні не існує єдиного трактування цього поняття. Подібна ситуація і з питанням щодо появи квест-технологій. Так, приміром, серед підходів, які пояснюють специфіку появи цього поняття, можемо виокремити такі, як комп'ютерна гра (програма Вільяма Кроутера «Colossal Cave Adventure»), сайт в мережі Інтернет (з яким працюють здобувачі, під час виконання того чи того навчального завдання) або сюжет літературного твору (коли головний герой проходить певні випробування, виконує завдання, долаючи перешкоди, і врешті-решт доходить до мети, прикладом чого можуть бути художні тексти від давньої літератури (приміром, античні міфи тощо) і аж до сучасності (наприклад, фентезійна література та ін.) чи проблемно-проєктне завдання, чи особлива освітня технологія тощо. У нашій роботі поняття «квестові технології» ми трактуємо як варіант гри, у процесі якої гравці мають покроково виконувати інструкції, розв'язувати заздалегідь підготовлені індивідуальні або колективні завдання і, зрештою, отримати певну винагороду [3].

Метою нашої розвідки є спроба дослідити можливості використання квест-технологій на уроках української літератури в закладах загальної освіти.

Розглядаючи квест як педагогічну технологію, хочемо зазначити, що це продумана у всіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проєктування, організації і проведення навчального процесу з чітко визначеними цілями, діагностикою поточних та кінцевих результатів, яка має певні етапи з виокремленими процедурними характеристиками [3].

Основними цілями використання квест-технологій на уроках літератури є:

- організація групової та індивідуальної діяльності здобувачів освіти, виявлення їх умінь і навичок працювати самостійно над будь-якою темою;
- розвиток інтересу до предмету, творчих здібностей, уяви учнів, логічного мислення, формування навичок дослідницької діяльності, умінь самостійної роботи з інформацією, аналізувати її за ступенем значимості, важливості, розширення кругозору, ерудиції, мотивації;
- виховання особистої відповідальності за виконання завдання, поваги до культурних традицій, історії як країни, так і рідного краю.

На нашу думку, на уроках української літератури в закладах загальної освіти можна використовувати такі види квестів:

1) відеоквести – інтерактивне відео.

На YouTube досить розповсюджені інтерактивні відео, які можна охарактеризувати як ланцюг відеоматеріалів, що поєднані між собою однією спільною темою. При перегляді кожного відео на екрані з'являтимуться окремі літери, що є певним натяком на подальші матеріали. Якщо гравець зробить неправильний вибір, то він повернеться на початок квесту, щоб розпочати його спочатку. Таким чином у процесі мандрівки гравці можуть зібрати всі необхідні літери, з яких вони зможуть скласти слово-відповідь на поставлене питання. Варто пам'ятати, що зміст відеоквестів залежить як від вікових особливостей здобувачів, так і від їхнього рівня розвитку. Прикладом цього типу квест-технологій можемо вважати підсумковий урок за творчістю Тараса Шевченка (9 клас), коли вчитель створює серію відеоуроків, де кожне відео присвячене окремому аспекту життя і творчості поета, що сприятиме активному залученню здобувачів освіти до навчального процесу та покращить їхнє розуміння теми;

2) escape room

Це гра, суть якої полягає в пошуку виходу з певного приміщення або кількох шляхом виконання завдань та отримання підказок. Зазвичай цей різновид має чіткі обмеження в часі і не може тривати більше 1 години. Як приклад можемо запропонувати використання подібного виду гри у 5–8 класах при вивченні пригодницької літератури або творів про численні пригоди та витівки дітей;

3) квест у реальності

Цей різновид пов'язаний із зануренням гравців у сюжетну лінію, яка має за основу художній текст, що вивчається (відомий фільм, комп'ютерна гра). Серед його різновидів дослідники виділяють екшн-квести (активні дії гравців, спрямовані на досягнення мети) та хоррор-квести (забезпечують учасникам гострі відчуття). Варто зауважити, що використовувати ці різновиди можемо з 5 по 11 клас, враховуючи як вікові, так і психологічні особливості здобувачів;

4) квест-перформанс

Подібна квест-технологія полягає у взаємодії команди учасників з акторами, що грають негативних і позитивних персонажів одного твору. Головне в цьому квесті – орієнтування в ситуації, швидка поведінкова реакція у пропонуваніх умовах, яка дає можливість впливати на сюжет.

Подібний вид використовується при вивченні детективної та фентезійної літератури, наприклад, у 8 класі при вивченні В. Арєнєва «Бісова душа, або Заклятий скарб», коли під час уроку здобувачі освіти поділяються на групи і отримують свої ролі та завдання, які відповідають сюжету твору, що дає змогу учасникам квесту-перфомансу проявити не тільки знання змісту тексту, а й аналітичні / креативні здібності, відчутти себе героями / персонажами твору, зрозуміти його логіку;

5) освітні web-квести

По суті це проблемні завдання з елементами рольової гри, для виконання яких використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Вебквест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи певну задачу. Подібні завдання можна використовувати в середній та старшій школах, тобто з 5 по 11 клас, враховуючи вікові та психологічні особливості здобувачів;

6) поодинокі завдання пошукового характеру

Цей різновид квест-технологій вимагає від учасників активізації інтелектуального, критичного, креативного мислення. Тобто це літературні ребуси, пазли, кроссенси тощо;

7) квести з елементами орієнтування та краєзнавства

Такі види можна успішно використовувати при вивченні художніх творів української літератури, що передбачають чітко визначені топографічні локації, описані в текстах. Наприклад, харківський хронотоп, який можна досліджувати під час вивчення в 11 класі творчості Миколи Хвильового та Миколи Куліша.

Отже, квест-технології на сьогодні є інноваційною освітньою діяльністю, спрямованою одночасно на розвиток інтелектуальних, креативних, критичних умінь і навичок здобувачів освіти. Квест характеризується особливими принципами його творення, вдалим поєднанням гри і навчання, сприяє зростанню інтересу до навчальної теми та закріпленню результатів навчання. Він набуває різних форм на уроці – від постановки проблемного завдання й лабіринту шляхів його розв'язання до побудови цілого уроку у вигляді квесту зі зміною локацій та можливістю рухатися.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Веретюк Т. Цифровізація в підготовці іноземних здобувачів (в курсі «Українська мова як іноземна»): огляд інструментів. *Актуальні питання гуманітарних наук : міжвуз. зб. наук. пр. молод. вчених Дрогоб. держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. Дрогобич* : Гельветика, 2023. Вип. 70, т. 1. С. 296–303. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/13995>

2. Четверик В. Роль цифрових технологій у самостійному вивченні іноземної мови: переваги та недоліки. Інформаційні технології в освіті та науці : зб. наук. пр. III Міжнар. наук.-практ. конф. Мелітополь ; Запоріжжя : ФОР Однорог Т.В., 2023. Вип. 13. С. 419–424. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/11667>

3. Veretiuk T. Quest technologies in the process of visualization in the lessons of ukrainian literature in general secondary education institutions (GSEI). Learning and Teaching: during War and Peace [Electronic Edition]: Conference Proceedings of I International Youth Scientific & Practical Conference, Kharkiv, Ukraine, 10 November, 2022 / H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University; [editorial board: I. Kostikova (editor-in-chief) etc.]. Kharkiv, 2022. P. 78.