

DOI [https://doi.org/10.32405/2308-8885-2023-4\(110\)-35-42](https://doi.org/10.32405/2308-8885-2023-4(110)-35-42)

УДК УДК 37. 377.4: 011.3

Наталія Вікторівна Харченко,

кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник лабораторії морального, громадянського та міжкультурного виховання Інституту проблем виховання НАПН України, м. Київ, Україна, tytizaraz@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4171-593x>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ: ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

Актуалізовано питання гейміфікації освіти через використання квест-технології як спеціального виду дослідницької діяльності здобувачів освіти, що передбачає використання ігрових практик і механізмів у неігровому контексті для розв'язання поставлених освітніх (виховних) завдань. Визначено, що впровадження квест-технологій у освітній процес сприяє розвитку аналітичних здібностей, творчого і критичного мислення учнів, спонукає до прийняття нешаблонних рішень, підвищує мотивацію до навчання.

Розкрито алгоритм побудови квесту та його основні елементи. Наведено приклад квест-технології у роботі з учнями старших класів закладів загальної середньої освіти, що повністю чи частково може бути використано на уроках мистецтва та інших дисциплін, у позаурочній роботі.

Ключові слова: гейміфікація, квест-технологія, освітній процес.

Вступ. Гра – унікальний феномен людської культури. Проблематика історичного виникнення гри має суспільний характер і пов'язана з вихованням підростаючих поколінь. Доведено, що гра виникає у ході історичного розвитку суспільства в результаті зміни місця дитини у системі суспільних відносин. Отже, гра – соціальна за своїм походженням, її виникнення пов'язане з соціальними умовами життя дитини в суспільстві.

Дедалі частіше в освітній сфері застосовуються ігрові технології. Гейміфікація (використання ігрового мислення, практик і механізмів гри у неігровому просторі з метою розв'язання поставлених завдань), перетворилася на один із сучасних трендів

освіти. Важливо, що впровадження гейміфікації не передбачає створення повноцінної гри, а спрямовується на використання її окремих елементів, що дає учасникам більше гнучкості та варіативності.

Особливу роль у гейміфікації відіграють квест-технології. Вони сприяють розвитку пошукової діяльності, аналітичних здібностей, розвивають творче і критичне мислення, спонукають до нешаблонних рішень. Використання ігрових механізмів квесту сприяє поліпшенню якості комунікацій між учасниками, зниженню конфліктів, підвищенню результативності і продуктивності. Окрім того, використання квестів дає змогу урізноманітнити традиційні форми навчання і суттєво розширити рамки освітнього простору.

Розробка теми в наукових джерелах.

Початок загальної теорії гри пов'язаний з іменами Ф. Шиллера та Г. Спенсера, хоча витоки її знаходимо ще у роботах Платона (філософ визнавав практичну цінність гри у вихованні дітей) та Аристотеля (у своїх працях вважав за необхідне заохочувати дітей до ігор, в яких вони можуть проявляти себе, як дорослі, та випробовувати можливості).

У зарубіжній науці вивченням цього питання займалися К. Бюлер, К. Гросс, В. Вузд, Д. Дьюї, А. Валлон, Д. Колоцца, Г. Гейдінг та ін. Зокрема, К. Гросс зазначав, що гра – школа поведінки та самовиховання, де дитина може практикуватися та вдосконалювати себе. Біолог П. Бейсон розглядав гру як драбину розвитку. Дослідник вважав, що біологічна функція гри – допомогти з дитини «зібрати» дорослого, оскільки гра життєво необхідна для подальшого розвитку та дорослішання кожної дитини. Гра дає певний елемент невизначеності, варіативності, який активізує розум, дає поштовх для пошуку оптимальних рішень, сприяє розвитку психічної пластичності.

На думку М. Марко, використання ігрових технологій в освітньому процесі сприяє активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. Використання ігрових практик та технологій є доволі складним багатоваріативним процесом одночасного застосування психологічних, педагогічних, методичних знань з метою підвищення ефективності освітнього процесу [4].

Таким чином актуалізується питання впровадження ігрових механізмів в освітній процес, що сприятиме розширенню змістового наповнення та методичного інструментарію у роботі з дітьми та учнівською молоддю.

Ефективним прикладом гейміфікації освітнього процесу є квести як один із видів спеціально організованої дослідницької діяльності, що має на меті досягнення результату через пошук інформації та розв'язання різного роду завдань (творчих, пошукових, інтелектуальних тощо).

Як зазначає В. Кулішов, усі квести (як інтерактивна форма навчальної діяльності) у тій чи іншій мірі своїм впливом на учасників вирішують три основні

завдання: *освітні* (залучення кожного учня в активний пізнавальний процес; організація індивідуальної та групової діяльності, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно за будь-якою тематикою); *розвивальні* (розвиток інтересу до предмета, творчих здібностей, уяви учнів, формування навичок дослідницької діяльності, умінь самостійної роботи з інформацією, розширення кругозору, ерудиції, мотивації); *виховні* (виховання особистої відповідальності за виконане завдання, поваги до праці та обраної професії, дисципліни, сумлінності, ініціативи, поваги до культурних традицій, історії, вміння працювати в колективі [2]).

Мета статті – актуалізація впровадження квест-технологій в освітній процес на прикладі презентації методичної розробки освітнього квесту «Постаті Просвітництва» (для учнів старших класів закладів загальної середньої освіти).

Виклад основного матеріалу. Пропонувана методична розробка освітнього квесту «Постаті Просвітництва» має на меті поглиблення знань учнів щодо просвітницької доби і її персоналій в Україні і світі. Актуальність цієї теми зумовлена наступними положеннями:

- Просвітництво – це цивілізаційно-культурна течія періоду від традиційного до індустріального суспільства; ідеї Просвітництва справили такий вплив на всі сфери життя європейського суспільства, що дали назву новій культурно-історичній добі.
- Інтелектуальні представники Просвітництва проповідували встановлення «царства розуму», заснованого на природному рівноправ'ї людей, політичній свободі і громадянській рівності, що спричинило злам старої феодальної організації.
- Корінь слова «просвітництво» (від «світло») вказує на магістральний напрям діяльності його представників – розвіювати темряву незнання й невігластва, освічувати, виховувати людство, наповнювати його науковими знаннями.

Мета квесту полягала в тому, щоб розширити світоглядні уявлення учасників про ідеї Просвітництва; поглибити знання про філософію доби Про-

світництва; ознайомити з персоналіями Просвітництва в Україні; активізувати пошукову діяльність учасників упродовж 30–45 хв. У квесті можлива індивідуальна участь або колективна: 15–30 учасників розподіляються на команди по 3–4 учні.

Методичний коментар. Квест може бути командним або індивідуальним. Головне – забезпечити кожного учасника (або команду) потрібним обладнанням (набором карток). Кожна команда на початку квесту отримує інструкцію й набір матеріалів (у конверті) і далі діє за інструкціями модераторів. На кожній локації має бути свій модератор, який відповідає за локацію і перебуває на локації протягом усієї гри. Він пояснює завдання, які командам потрібно виконати на локації, стежить, щоб учасники дотримувались правил, за потреби допомагає командам.

Модераторам гри важливо організувати: 1 локацію «Банк завдань», де команда зможе отримати сертифікат на підказки; 5 тематичних локацій («Портретна галерея», «Царина», «Історичний нарис», «Крилаті вислови», «Бібліографія»), де на учасників чекатимуть підказки; 1 локацію «Пункт контролю», де команди зможуть уточнити свої версії.

На етапі організації слід підготувати обладнання для учасників: набір портретів – 5 шт. (додаток 1); набір карток «Ім'я + дати» – 5 шт. (додаток 2); набір карток «Сфера діяльності» – 5 шт. (додаток 3); набір карток «Історична довідка» – 5 шт. (додаток 4); набір карток «Афоризми й цитати» – 5 шт. (додаток 5); інформаційне повідомлення про епоху Просвітництва в Україні та світі (додаток 6).

Обладнання для організаторів складає: завдання для локації «Банк завдань» (додаток 7); набір підказок для локації «Портретна галерея» (додаток 8); набір підказок для локації «Царина» (додаток 9); набір підказок для локації «Історичний нарис» (додаток 10); набір підказок для локації «Крилаті вислови» (додаток 11); завдання для локації «Пункт контролю» (додаток 12); сертифікати для підказок; ключі до комплектів карток (додаток 13).

Для того, щоб гра відбулась успішно, слід ознайомити учасників з правилами квесту:

1. На початку гри кожна команда отримує: набір портретів – 5 шт.; набір карток «Ім'я + дати» – 5 шт.; набір карток «Сфера діяльності» – 5 шт.; набір карток «Історична довідка» – 5 шт.; набір карток «Афоризми й цитати» – 5 шт.; інформаційне повідомлення про епоху Просвітництва в Україні та світі.

Мета гри – зібрати відповідний набір карток до кожної персоналії. Тобто до кожного портрета команда має правильно дібрати із запропонованих карток ім'я, сферу діяльності, історичну довідку, цитати.

2. Якщо команді потрібно уточнити якийсь факт і його відповідність до портрета (наприклад, з'ясувати авторство афоризму, трактату або визначити, якого портрета стосується історична довідка), можна звернутися до відповідної локації.

За картки «Ім'я + дати» відповідає локація «Портретна галерея».

За картки «Сфера діяльності» – локація «Царина».

За картки «Історична довідка» – локація «Історичний нарис».

За картки «Афоризми і цитати» – локація «Крилаті вислови».

3. На кожній із локацій учасники можуть скористатися підказками. Але підказки вони отримують лише в обмін на сертифікати («Сертифікат на 1 підказку» видається за правильну відповідь на запитання, яке ставить модератор).

4. Отримати сертифікати команди можуть у локації «Банк завдань». Команда вирішує, на яку кількість підказок гратиме, і отримує завдання від модератора «Банку завдань». Якщо команда правильно відповіла на запитання, вона отримує відповідний сертифікат, який обмінює на підказки в будь-якій локації. Яка з підказок трапиться учням, наперед сказати неможливо. Можливо, це буде підказка з фактом, який їм уже відомий.

5. Існує також локація «Пункт контролю». Тут команди можуть перевірити свої припущення, поставивши відповідні запитання. Однак можна ставити лише запитання, на які можна відповісти «так» чи «ні». Наприклад, можна спитати: «Чи належать ці цитати Вольтеру?». Запитувати, які з цих цитат належать Вольтеру, не можна.

Модератори можуть вказати напрям і звузити «поле» пошуку, але не виконати завдання замість вас. Щоб отримати право поставити запитання в «Пункті контролю», спочатку потрібно правильно відповісти на запитання модератора. Ці запитання також розраховані на відповідь «так» або «ні».

Хід гри. Команди працюють над завданням. Систематизувавши отриману інформацію та ознайомившись з інформаційною довідкою, починають звертатися до локацій із підказками.

Кожна з карток має відповідний номер (у правому верхньому куті). Склавши картки, команда отримує певний числовий ключ. Наприклад: картка з портретом 1 + картка з ім'ям 4 + картка зі сферою діяльності 11 тощо. Перевірити правильність виконання можна в пункті контролю. Переможе команда, яка першою правильно виконає завдання, збере всі портрети й дані про персоналії.

Перед початком гри модератор зачитує **легенду квесту**, що мотивує учасників виконувати завдання і рухатися командою або індивідуально до перемоги, а також створює відповідну ігрову атмосферу, та налаштовує на тему квесту:

Ідеї Просвітництва справили такий величезний вплив на всі напрями духовного життя європейського суспільства, що дали назву новій культурно-історичній добі. Кожна нація має своїх яскравих культурних діячів, які сприяли розвитку духовності, наукових знань та освіти народу. На такі постаті багата історія України.

Якщо раніше машина часу була науковою фантастикою, то тепер учені доводять, що її винайдення – лише справа часу. Рано чи пізно подорожі в часі стануть реальністю.

Тож ви маєте реальну можливість, зайшовши в кав'ярню тих часів, коли світ заповнили ідеї Просвітництва, зустріти там видатних українських і світових просвітителів. Але для того, щоб отримати можливість із ними познайомитися й поспілкуватися, треба принаймні знати їх в обличчя та орієнтуватися в їхніх здобутках і переконаннях.

Ви зустрінетеся з фундаторм Почаївського монастиря, мандрівним

філософом, винахідником, сатириком... Тільки от хто з них хто – доведеться відгадувати самотужки.

Додаток 1

Портрети (без підписів): 1. Григорій Савич Сковорода. 2. Вольтер (Марі Франсуа Аруе). 3. Анна Тихонівна Гойська. 4. Василь Назарович Каразін. 5. Шарль-Луї де Монтеск'є.

Додаток 2

Набір карток «Ім'я + дати»

Картка 1 Анна Тихонівна Гойська (р. н. невід. – 1617)
Картка 2 Василь Назарович Каразін (1773–1842)
Картка 3 Григорій Савич Сковорода (1722–1794)
Картка 4 Вольтер (Марі Франсуа Аруе) (1694–1778)
Картка 5 Шарль-Луї де Монтеск'є (1689–1755)

Додаток 3

Набір карток «Сфера діяльності»

Картка 1 Видатний український просвітник-гуманіст, філософ, поет і педагог
Картка 2 Фундатор Почаївського монастиря. Діяльність – підтримка й розвиток монастирів як осередків тогочасної освіти та книгодрукування
Картка 3 Український учений, винахідник, громадський діяч. Засновник Харківського університету
Картка 4 Французький правник, письменник і політичний мислитель
Картка 5 Один із найвидатніших французьких філософів-просвітників XVIII століття: поет, прозаїк, сатирик, трагік, історик, публіцист

Додаток 4

Набір карток «Історична довідка»

Картка 1

Ініціатор створення одного з перших у Європі Міністерства народної освіти, автор ліберальних проєктів реформування державного устрою й народного сільського господарства, праць з агрономії, конструювання сільськогосподарських машин. Здійснив численні відкриття в галузі органічної й неорганічної хімії, першим запропонував створення мережі метеорологічних станцій по всій державі.

Вважав, що освіта зробить селян культурними господарями, сприятиме поліпшенню їхнього життя. Усіляко заохочував своїх кріпаків віддавати дітей навчатися, зробив випускні екзамені в школі відкритими не лише для батьків учнів, а й для їхніх односельців, членів сільської громади.

Надавав неабиякого значення освіті й вихованню жінки-матері, першої вчительки дитини. На його думку, дитина лише тоді отримує добре виховання, коли грамотною та освіченою буде її мати. Усе життя свято вірив, що могутнім може бути лише народ, озброєний знаннями. Відкрив першу в Україні метеорологічну станцію, вивів морозостійкий сорт абрикоса, удосконалив метод виробництва селітри, експериментально доводив думку про можливість використання електрики верхніх шарів атмосфери.

Картка 2

Відомий дотепністю, критикою засад католицької церкви, а також пропагандою свободи віросповідання, свободи слова й відокремлення церкви від держави.

Обґрунтував ідею рівності людей, і цю рівність розумів як рівність політичну, рівність перед законом і правом. Соціальну й майнову нерівність розглядав як умову соціальної рівноваги й морального розвитку суспільства.

Картка 3

Його вважають одним із засновників теорії правової держави. Створив першу розгорнуту політичну доктрину Просвітництва. Вважав, що основне завдання держави полягає в забезпеченні людині політичних свобод (можливості робити все, що дозволено законами, і не робити того, що законами заборонено), що громадянські свободи можливі за умов спокою духу, відчуття громадянської безпеки, запобігання необґрунтованим приватним і публічним звинуваченням індивіда, наявності гуманного кримінального законодавства, неухильного дотримання гарантованих державою правил судочинства, запобігання деспотизму і зловживань посадових осіб, суворого дотримання законів і встановлення непорушного режиму законності.

Стверджував, що забезпечення політичних і громадянських свобод можливе лише за умови існування в державі незалежних одна від одної трьох гілок влади – законодавчої, виконавчої й судової.

Картка 4

Вів життя мандрівного філософа. У філософських діалогах і трактатах біблійна проблематика переплітається з ідеями платонізму та стоїцизму. Сенс людського існування – подвиг самопізнання.

Справив величезний вплив на своїх сучасників і на подальше українське громадянство не лише своєю етичною наукою, а головню – своїм життям, у якому слово ніколи не розходилося з ділом: його вчення перебувало в повній відповідності з його життям.

Навчав, що в природі панує краса, гармонія, а в суспільстві – несправедливість, і щоб змінити макросвіт (навколишнє), треба кожному змінити мікросвіт (тобто себе самого). З цією думкою тісно пов'язана його ідея «сродної праці»: пізнавай себе, а пізнавши – удосконалюй. Пізнаючи свої схильності, людина правильніше визначить власне місце в суспільстві й принесе найбільшу користь. А поки що чимало людей займають не свої місця: один ходить за плугом, а він від природи музика, інший працює суддею, а йому б пасти череду. Великий філософ доводив, що людина не може бути щасливою, якщо діє всупереч своїй природі. Веління природи – це веління Бога в людині.

Створив власну модель кордоцентричного світу, який, на його думку, найбільше і найоптимальніше відповідає розумінню буття й душі українського народу.

Картка 5

Ця людина любила Почаївську Успенську церкву і вирішила організувати при ній монастир та навіки забезпечити його існування, чим і прославила себе. 14 листопада 1597 р. у присутності свідків підписала в Почаєві лист про заснування при цьому храмі чоловічого монастиря.

Також при Почаївському монастирі заснувала друкарню, придбавши чотири друкарські верстати, що довго й вірно служили монастирській друкарні, яка вже у XVIII ст. стала однією з найпотужніших на Волині, її видання чудово оздоблювали українські гравери Адам і Йосиф Гочемські, Андрій Голота, Іван і Федір Стрельбицькі, Іван Филипович.

Додаток 5

Набір карток «Афоризми й цитати»

Картка 1

- Україна завжди прагнула свободи, але оточена Московією, Туреччиною й Польщею, вона змушена була шукати собі протектора в одній з тих держав.
- Я можу бути не згодним з Вашою думкою, але я готовий віддати життя за Ваше право висловлювати її.
- Те, що стало смішним, не може бути небезпечним.
- Той, хто гідно служить своїй країні, не потребує знатних предків.

Картка 2

- Справедливість вічна й аж ніяк не залежить від людських законів.
- Бездіяльні люди завжди великі балакуни: що менше думає, то більше каже.
- Я завжди помічав, що для успіху в товаристві треба мати придуркуватий вигляд і бути розумним.
- Якщо вдача загалом хороша, не біда, що в ній є окремі недоліки.
- Заздрісник – сам собі ворог, бо страждає від зла, яке створив сам.

Картка 3

- З листа до імператора: «Я волів позбавитись Вашого правління, як надзвичайно жорстокого. Вільний спосіб мислення і жага до науки були єдиною моєю провиною».
- Я не бачу нічого, що потребує негайної уваги уряду, крім взаємин між поселеннями й поміщиками. Цього одного аж ніяк не слід відкладати.
- Тепер, коли публіка вимагає занять більш мужніх, ніж зітхання казкових коханців, яке враження справимо ми на неї поезією, яка є лише поезія, прозою, яка не представляє розуму ніяких корисних істин?... Ні, треба ставити високу мету. Вони повинні діяти на серця, на уми співгромадян... Вони зобов'язані розвивати корисні знання, формувати смак, діяти на звичаї і вдачу.

Картка 4

- «У моїй маєтності при селі Почаєві з давніх часів знаходиться мурована Церква на честь Успіння пресвятої Богородиці, то щоб при тій церкві було постійне Боже Благослов'я, я постановила побудувати й заснувати при ній монастиря. На утримання у тому монастирі я надаю тій Святій Церкві і будучи при ній монастиреві, і надала на вічні часи так, що це надання не можуть ніколи порушити ані я, ані потомки мої, які після мене будуть володіти тим маєтком Почаєвом» (Фундушевий запис, 1597).
- «Ігумен повинен бути вірним високому добродію життю, випробуваний морально, тихий, скромний, шанобливий, не корисливий. Братією керувати з любов'ю і радістю» (Фундушевий запис, 1597).

Картка 5

- Як нерозумно випрошувати те, чого можеш сам досягти!
- Визначай смак не по шкаралупі, а по ядру.
- Ні про що не турбуватись, ні за чим не турбуватись – значить не жити, а бути мертвим, адже турбота – рух душі, а життя – се рух.
- Щоб пізнати Бога, треба пізнати самого себе. Поки людина не знає Бога в самім собі, годі шукати Його в світі.
- Не все те отрута, що неприємне на смак.

*Додаток 6***Епоха Просвітництва, її розвиток і вплив на культуру України**

Українська культура свого часу спромоглася на таку силу й оригінальність, що не лише опиралася колонізації та протистояла московському наступові, а й здобула собі великий вплив у Московщині, несучи у відсталу країну освіту і науку. Особливо цей вплив поширився після 1654 р., тобто після Переяславської угоди.

Український вплив позначився на архітектурі, малярстві, на одягу, співах, музиці, судочинстві та літературі. У другій половині XVII ст. український вплив позначився в друкарстві, навіть у дрібних деталях. Так, у друкованих книжках спершу нумерація була на аркушах, і тільки згодом, під впливом українських книгарів стали нумерувати кожну сторінку; так само стали відривати в друкованих книжках слово від слова, а до того їх друкували вкупі, навіть знак переносу слів (дефіс) запозичили у нас.

Головним освітнім і науковим центром в Україні був Києво-Могилянський колегіум. У роки Руїни він пережив тяжкі часи: чимало студентів пішло до війська, деякі загинули під час війн і пошестей. За правління гетьмана Івана Мазепи, коли для академії було споруджено новий будинок, цей заклад вступив у період свого розквіту. Саме стараннями Івана Мазепи заклад одержав у 1694 р. статус Академії.

Кількість студентів тут досягла 2 тисяч, згодом, після Полтавської битви, вона зменшилась, а в середині сторіччя коливалася в межах 600–1100 осіб. Переважали вихідці з Лівобережжя, але навчалися і студенти з Правобережної України, прибувала на навчання молодь із Закарпаття, Білорусії, Молдови. В академії навчалися діти духовенства, козаків, міщан. Уже в першій половині

XVIII ст. дехто з викладачів знайомив студентів із передовими поглядами культури нового часу, ідеями Передпросвітництва. Особливо це було помітно в лекціях Феофана Прокоповича, Стефана Калиновського, Мануїла Козачинського, Георгія Кониського.

Багато випускників академії досягли великих успіхів у галузі медицини, біології, зокрема І. Полетика, Д. Самойлович, А. Шумлянський, Н. Амбодик-Максимович, М. Тереховський. Серед її випускників були юристи, музиканти, композитори, архітектори і передусім діячі освіти. У зв'язку зі збільшенням кількості освічених людей зростав попит і на друковану продукцію. Найбільшим видавничим центром залишалася друкарня Києво-Печерської лаври. Крім богослужбових текстів і молитовників, вона випускала твори тогочасних українських письменників, таких як Іоанікій Галятовський, Антоній Радивилівський, Дмитро Туптало. Друкарня Чернігівського Троїцько-Іллінського монастиря випустила у світ проповіді й вірші Лазаря Барановича, низку творів Іоана Максимовича.

Ідеї громадянського гуманізму як-раво виявилися в ораторсько-учительській прозі другої половини XVII ст. Серед її представників – Лазар Баранович, Іоанікій Галятовський, Варлаам Ясинський, Дмитро Туптало.

Вершина давньої української літератури – творчість Григорія Сковороди. Ідеї істинності життя у «сродній» праці, палке прагнення бачити в Україні людей «із світлим розумом і гарячим серцем», прославлення борців за волю – такі загальні напрями спадщини поета-патріота, якого «світ ловив, та не спіймав».

В Україні драматична література, порівняно із західноєвропейською, виникла пізніше, розвивалась під впливом польського й латинського театру,

передусім шкільного. Важливим напрямом у розвитку драматичного жанру були віршовані діалоги біблійного змісту, на побутові або історичні теми, що набули повсюдності в XVII–XVIII ст. Жанр прозових філософських діалогів культивував Г. Сковорода («Діалог, или Розглагол о древнем міре», 1772).

У XVII–XVIII ст. у річищі української шкільної драми виникли й розвивались інтермедії, побутові гумористичні сценки, виконувані в антрактах. Українські інтермедії користувались особливою популярністю серед народу. Авторами й виконавцями виступали переважно школярі, а також студенти Київської академії та мандрівні дяки. До нашого часу дійшло понад 40 інтермедій. Найвідомішими з українських інтермедій є інтермедії «Продав kota в мішку» і «Найкращий сон», які мають високий драматично-художній рівень і написані народною мовою. Їхні сюжети взяті зі староукраїнського фольклору.

Стиль бароко найвизрашніше виявився в архітектурі. Характерно, що саме в автономній Гетьманщині й пов'язаній із нею Слобідській Україні вироблявся оригінальний варіант барокової архітектури, який слушно називають українським, або «козацьким» бароко. Позитивне значення мала побудова в Україні храмів за проектами Бартоломео Растреллі (Андріївська церква в Києві – 1766 р.). У кам'яних спорудах Правобережжя переважало «загальноєвропейське» бароко, але й тут найвидатніші пам'ятки не позбавлені національної своєрідності (Успенський собор Почаївської лаври, собор св. Юра у Львові, а також Георгіївський собор Києво-Видубицького монастиря), і Лівобережжя (Покровський собор у Харкові). Продовженням бароко став творчо запозичений у Франції стиль рококо. У ньому перебудовано Київську академію, дзвіницю Києво-Печерської Лаври, Софіївського собору.

Отже, культурне життя в Україні неабияк поживалося з середини XVII ст., досягнувши в XVII – першій половині XVIII ст. своїх найрозвиненіших форм. Українська козацька культура не лише ні в чому не поступалась іншим європейським національним культурам, а й викликала їхній подив і захоплення.

Між Україною та іншими країнами Європи налагоджувалися широкі культурні зв'язки. Як і в киево-руську добу, Україна стала форпостом європейської культури (за матеріалами: <https://uahistory.co/article1/m96vg.html>).

Додаток 7

Завдання для локації «Банк завдань»

1. Який період в історії Європи називають добою Просвітництва?

- A** XV ст.
- B** XVI ст.
- B** XVIII ст.

2. Кого з просвітників прозвали «Українським Сократом»?

- A** Памфіла Юркевича
- B** Феофана Прокоповича
- B** Григорія Сковороду

3. Просвітництво – це:

- A** ідейно-естетичний рух
- B** літературний напрям
- B** стиль моди

4. Для доби Просвітництва найголовнішим був:

- A** культ краси
- B** культ розуму
- B** культ практичних досліджень

5. Гаслом доби Просвітництва був вислів:

- A** «Пливи за течією»
- B** «Влада править світом»
- B** «Май мужність користуватися власним розумом»

6. Гармонійне суспільство, на думку просвітників, – це:

- A** царство справедливості, створене руками людини
- B** держава, у якій порівну розподілено власність
- B** суспільство без держави

7. У що вірили мислителі-просвітники?

- A** у «природне світло розуму»
- B** у надможливості людського організму
- B** у владу церкви

8. Назвіть найвідоміших діячів епохи Просвітництва.

- A** А. Лавуазьє, В. Гюго, Л. Гійом
- B** Ж.-Ж. Руссо, Д. Дідро, Вольтер, Ш. Монтеск'є, К. Гельвецій

9. XVIII століття називають:

- A** століттям театру

B століттям архітектури

B століттям книги

10. Діячі Просвітництва вважали найвищою цінністю, основою розвитку людини та суспільства:

- A** красу
- B** розум
- B** багатство

Правильні відповіді на завдання:

1 – B; 2 – B; 3 – A; 4 – B; 5 – B; 6 – A; 7 – A; 8 – B; 9 – B; 10 – B.

Додаток 8

Набір підказок для локації «Портретна галерея» (На локації розміщено портрети просвітників з підписами).

Додаток 9

Набір підказок для локації «Царина»:

- Анна Тихонівна Гойська прославилася тим, що стала фундаторкою Почаївського монастиря.
- Василь Назарович Каразін – засновник Харківського університету (1805).
- Григорій Савич Сковорода – видатний український просвітник-гуманіст, філософ, поет і педагог.
- Вольтер вважається одним із найвидатніших французьких філософів-просвітників XVIII століття. Він поет, прозаїк, сатирик, трагік, історик, публіцист.
- Шарль-Луї де Монтеск'є був видатним французьким правником, письменником і політичним мислителем.

Додаток 10

Набір підказок для локації «Історичний нарис»:

- Анна Гойська любила Почаївську Успенську церкву й організувала при ній монастир, про що у присутності свідків підписала в Почаєві лист.
- Історія чудотворної ікони Почаївської Богородиці, привезеної з Константинополя, пов'язана з іменем Анни Гойської.
- Відкриття першої в Україні метеорологічної станції здійснено завдяки Василю Каразіну.
- Модель кордоцентричного світу належить філософському вченню Григорія Сковороди.
- Вольтер був відомий своєю дотепністю, пропагандою свободи віро-

сповідання, свободи слова й відділення церкви від держави.

- Шарль-Луї де Монтеск'є створив першу розгорнуту політичну доктрину Просвітництва. Його вважають одним із засновників теорії правової держави.

Додаток 11

Набір підказок для локації «Крилаті вислови»:

«На утримання у тому монастирі я надаю тій Святій Церкві і будучи при ній монастиреві, і надала на вічні часи так, що це надання не можуть ніколи порушити ані я, ані потомки мої, які після мене будуть володіти тим маєтком Почаєвом» (А. Гойська).

«Гумен повинен бути вірним високому добродію життю, випробуваний морально, тихий, скромний, шанобливий, не корисливий. Братією керувати з любов'ю і радістю» (А. Гойська).

З листа до імператора: «Я волів позбавитись Вашого правління, як надзвичайно жорстокого. Вільний спосіб мислення і жага до науки були єдиною моєю провиною» (В. Каразін).

«Я не бачу нічого, що потребує негайної уваги уряду, крім взаємин між поселеннями й поміщиками. Цього одного аж ніяк не слід відкладати» (В. Каразін).

«Ні, треба ставити високу мету. Вони повинні діяти на серця, на уми співгромадян... Вони зобов'язані розвивати корисні знання, формувати смак, діяти на звичаї і вдачу» (В. Каразін).

«Щоб пізнати Бога, треба пізнати самого себе. Поки людина не знає Бога в самій собі, годі шукати Його в світі» (Г. Сковорода).

«Як нерозумно випрошувати те, чого можеш сам досягти!» (Г. Сковорода).

«Визначай смак не по шаралупі, а по ядру» (Г. Сковорода).

«Ні про що не турбуватись, ні за чим не турбуватись – значить, не жити, а бути мертвим, адже турбота – рух душі, а життя – се рух» (Г. Сковорода).

«Не все те отрута, що неприємне на смак»

«Україна завжди прагнула до свободи, але оточена Москвою, Туреччиною і Польщею, вона примушена була шукати

собі протектора в одній з тих держав» (Вольтер).

«Я можу бути не згодним з Вашою думкою, але я готовий віддати життя за Ваше право висловлювати її» (Вольтер).

«Те, що стало смішним, не може бути небезпечним» (Вольтер).

«Той, хто гідно служить своїй країні, не потребує знатних предків» (Вольтер).

«Справедливість вічна й аж ніяк не залежить від людських законів» (Ш. Монтеск'є).

«Бездіяльні люди завжди великі балакуни: що менше думає, то більше каже» (Ш. Монтеск'є).

«Я завжди помічав, що для успіху в товаристві треба мати придуркуватий вигляд і бути розумним» (Ш. Монтеск'є).

«Якщо вдача загалом хороша, – не біда, що в ній є окремі недоліки» (Ш. Монтеск'є).

«Заздрісник – сам собі ворог, бо страждає від зла, яке створив сам» (Ш. Монтеск'є).

Додаток 12

Завдання для локації «Пункт контролю»:

Модератор зачитує запитання. Якщо команда відповіла правильно, модератор може дати команді підказку, відповівши на запитання. За бажанням, якщо залишаються невикористані запитання, можна в кінці заходу провести з учасниками вікторину «Правильно/неправильно».

1. Наукове припущення, яке потребує додаткових доказів – це гіпотеза? (Так).

2. Рух у напрямку від більш досконалого до менш досконалого – це прогрес? (Ні, регрес).

3. Шарль Луї Монтеск'є вважав приватну власність і особисту свободу неотторканими? (Так).

4. Просвітники вірили, що людей не треба освічувати, адже кожна людина розумна від природи? (Ні, вважали що освічувати треба всіх).

5. Чи правда, що Вольтер був двічі ув'язнений у Бастилії? (Так).

6. Джон Локк вважав, що всі люди від народження мають різні права? (Ні, всі люди рівні).

7. Августин Блаженний – представник філософії Французького Просвітництва? (Ні, він жив набагато раніше).

8. У XVII ст. головним освітнім і науковим центром в Україні був Києво-Могилянський колеґіум? (Так).

9. XVIII ст. вважають у Франції «Століттям Вольтера»? (Так).

10. Головні ідеї Просвітництва зародилися в Англії? (Так).

Додаток 13

Ключі для комплектів карток

Григорій Савич Скворода: картка «Портрети» – 1; картка «Ім'я + дати» – 3; картка «Сфера діяльності» – 1; картка «Історична довідка» – 4; картка «Афоризми і цитати» – 5.

Вольтер (Марі Франсуа Аруе): картка «Портрети» – 2; картка «Ім'я + дати» – 4; картка «Сфера діяльності» – 5; картка «Історична довідка» – 2; картка «Афоризми і цитати» – 1.

Анна Тихонівна Гойська: картка «Портрети» – 3; картка «Ім'я + дати» – 1; картка «Сфера діяльності» – 2; картка «Історична довідка» – 5; картка «Афоризми і цитати» – 4.

Василь Назарович Каразін: картки «Портрети» – 4; картка «Ім'я + дати» – 2; картка «Сфера діяльності» – 3; картка «Історична довідка» – 1; картка «Афоризми і цитати» – 3.

Шарль-Луї де Монтеск'є: картка «Портрети» – 5; картка «Ім'я + дати» – 5; картка «Сфера діяльності» – 4; картка «Історична довідка» – 3; картка «Афоризми і цитати» – 2.

Висновки. Квест «Постаті Просвітництва» (частково або повністю) може бути використаний у 9–11 класах під час проведення уроків з мистецьких дисциплін, організації позакласної роботи, інтегрованих уроків тощо.

Впровадження у повному або частковому обсязі ігрових завдань квесту в освітній процес сприятиме:

- формуванню міжпредметних зв'язків (мистецтва, географії, історії, українська літератури);
- розширенню українознавчого та культурологічного аспектів уроку (заходу), навчальних предметів та предметних циклів;
- формуванню ключових і загальнопредметних компетентностей здобувачів освіти;
- розвитку критичного, аналітичного

та творчого мислення, навичок взаємодії, пошукової діяльності, систематизації інформації;

- реалізації компетентнісного (формування предметних, міжпредметних і ключових компетентностей), особистісно зорієнтованого (розвиток навичок пошукової діяльності, творчого потенціалу учнів), діяльнісного (розвиток здатності застосовувати отримані знання у навчальній та соціокультурній практиці), інтегративного (міжпредметні зв'язки із предметами інших освітніх галузей, інтеграція із соціокультурним середовищем) підходів.

Перспективою подальших наукових пошуків може бути дослідження теоретико-методичних засад впровадження квест-технологій у закладах освіти для різних вікових груп дітей та учнівської молоді.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ:

1. Доба Просвітництва [Електронний ресурс]. URL: <https://disted.edu.vn.ua/courses/learn/770> (дата звернення: 21.11.2023 р.).
2. Кулішов В. С. Застосування квест-технології у професійно-педагогічній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навч.-метод. посіб. Біла Церква : БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
3. Культурологія: українська та зарубіжна культура : навч. посіб. / [М. М. Закович, І. А. Зязюн, О. М. Семашко та ін.]; за ред. М. М. Заковича. 4-те вид., випр. і допов. – Київ : Знання, 2009. 589 с.
4. Марко М. М. Сутність навчально-ігрових технологій. Професійна освіта: проблеми і перспективи. К. : ІПТО НАПН України, 2016. Випуск 11. С. 58–64.
5. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навчальний посібник. Запоріжжя : Акцент Інвесттрейд, 2013. 87 с.
6. Farney J.A. Webquest sand Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching [Electronic resource] / J.A. Farney. URL: http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf (дата звернення: 21.11.2023 р.).
7. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Method sand Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley&Sons, 2012.

References:

1. Doba Prosvitnystva [Age of Enlightenment]. (n.d.). Retrieved from <https://disted.edu.vn.ua/courses/learn/770>
2. Kulishov, V. S. (2018). Zastosuvannia kvest-tehnologii u profesiinoteoretychnii pidhotovtsi uchniv zakladiv profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity [The application of quest technology in the professional-theoretical training of students of professional (vocational-technical) education institutions]. Bila Tserkva: BINPO UMO NAPN Ukrainy.
3. Zakovych, M. M. (Ed.). (2009). Kulturolohiia: ukrainska ta zarubizhna kultura [Culturology: Ukrainian and foreign culture]. (4th ed.). Kyiv: Znannia, 589 s.
4. Marko, M. M. (2016). Suttnist navchalno-ihrovyykh tekhnologii [The essence of educational and game technologies]. Profesiina osvita: problemy i perspektyvy, 11, 58-64.

5. Sokol, I. M. (2013). Vprovadzhennia kvest-tekhnologii v osvittinii protses [Implementation of quest technology in the educational process]. Zaporizhzhia: Aktsent Investtreid.

6. Farrery, J. A. (n.d.). Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching. Retrieved from http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf

7. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Method sand Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley & Sons.

Nataliia Viktorivna Kharchenko, PhD in Pedagogy, Senior Researcher of the Laboratory of Civil, Moral and Intercultural Education of the Institute of Problems on Education of the National Academy of Educational Sciences of Ukraine, Kyiv, Ukraine, tytizaraz@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4171-593x>

Gamification in education: Using quest technology

The article updates the issue of gamification of education by using quest technology as a particular type of students' research activity, which involves game practices and mechanisms in a non-game context to solve educational tasks.

A practical example of the gamification of the educational process is a quest as one of the types of special-organized research activity, which aims to achieve a result by searching for information and solving various tasks (creative, search, intellectual, etc.). It was determined that introducing quest technologies into the educational process contributes to developing students' analytical abilities and creative and critical thinking, prompts them to make unconventional decisions, and increases their motivation to study.

The algorithm of how to make a quest and its main elements are disclosed (methodological commentary on the organization and conduct of the quest, goal, task, legend, equipment, rules, content of locations, results, summary, etc.). A sample of quest technology in working with senior school students in institutions of general secondary education is presented by the example of the quest "Figures of Enlightenment", which can be partially or fully used in grades 9-11 during art lessons and other disciplines, organizing extracurricular work.

It is concluded that the total or partial implementation of game tasks of the quest into the educational process contributes to: the formation of interdisciplinary connections (art, geography, history, Ukrainian literature), expansion of Ukrainian studies and cultural aspects of the lesson (event), school subjects and subject cycles; formation of key and general subject competencies of education seekers; development of critical, analytical and creative thinking, interaction skills, search activity, systematization of information; realization of competence approach (formation of subject, cross-subject, and key competences), person-oriented approach (development of search activity skills, the creative potential of students), activity-based approach (development of the ability to apply acquired knowledge in educational and sociocultural practice), and integrative approach (inter-subject connections with subjects of other academic fields, integration with the sociocultural environment).

Keywords: gamification, quest technology, educational process, senior school students, institutions of general secondary education.

Стаття надійшла до редакції 25.11.2023 р.

DOI [https://doi.org/10.32405/2308-8885-2023-4\(110\)-42-47](https://doi.org/10.32405/2308-8885-2023-4(110)-42-47)

УДК 379.825:792.091.3:398.2(=161.2)

Ірина Михайлівна Лавриш,

кандидат педагогічних наук, директор Будинку культури Деснянського району, м. Київ, Україна, Lavrishirina@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0005-1448-7352>

ВИКОРИСТАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ НАРОДНОЇ ТВОРЧОСТІ У СЦЕНІЧНІЙ ДІЇ ПІДЛІТКОВОГО ТЕАТРУ

Стаття присвячена проблемі використання української народної творчості в діяльності підліткового театру як засобу прилучення дітей до культурних цінностей, розвитку їхньої комунікативної культури, творчого самовираження. Висвітлено мету та основні аспекти діяльності підліткового театру «Обрії майбутнього», подано короткі тексти сценаріїв театралізованих вистав, розроблених на основі народнопоетичних творів.

Зроблено висновок, що театралізація творів усної народної творчості є ефективним способом передачі вихованцям історичної й культурної спадщини українського народу, засобом духовного зростання як громадян і патріотів.

Ключові слова: українська народна творчість, міфологія, підлітковий театр, керівник підліткового театру, образ, сценічна дія, виховання, діти.

Актуальність проблеми. Сучасне виховання має спрямовувати дітей до гуманістичних цінностей, формувати у них пошану до природного довкілля, розвивати почуття любові та відданості Батьківщині, прагнення долучатися до культурних надбань рідного народу і їх збагачувати. Для цього необхідно вибрати виховні засоби та відповідний зміст виховної роботи. Вважаємо ефективним засобом виховання сучасних дітей підлітковий театр, який водночас є для них цікавою формою дозвілля та можливістю власної самореалізації. Специфічність підліткового театру обумовлена його належністю як до сфери освіти, так і до сфери культури, що сприяє створенню унікальної взаємодії різних сфер знання і творчої діяльності, яка дає змогу сформуванню нового типу юного актора

– рухливого, мобільного, здатного вступити у безпосередній контакт із глядачем і активно включити його у сценічну дію.

Належний виховний ефект дає організація роботи такого театру на основі української народної творчості, в якій відобразилися духовні надбання народу, що виникли із праці, світогляду і життєвого досвіду багатьох поколінь українців. Серед жанрів народної творчості виокремлюються календарно-обрядові та родинно-побутові обряди, ігри, що мають істотний драматичний складник, народні вистави, лялькова вертепна драма. Отже, зважаючи на їх драматичну основу, вони можуть бути активно використані у роботі з сучасними учнями в самодіяльному театрі. Матеріалом для роздумів щодо використання народної творчості у