

DOI [https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-1\(99\)-26-31](https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-1(99)-26-31)

УДК УДК 37.091.31 : [37.091.32 : 78] : 373.5

Краснова Наталія Миколаївна,

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну, Житомирський державний університет

імені Івана Франка, м. Житомир, Україна, natalia.krasnova@gmail.com;

<https://orcid.org/0000-0002-5308-3909>

Тимофєєва Ія Павлівна,

учитель мистецтва Новодмитрівського НВК Костянтинівського р-ну Донецької області, Україна, iya.timofeeva@ukr.net; <https://orcid.org/0000-0002-3900-1997>

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЯ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА В СТАРШІЙ ШКОЛІ

Стаття розкриває проблему використання квест-технології у освітньому процесі закладу загальної середньої освіти. Квест є ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності учнів та забезпечення формування ключових і предметних компетентностей і розглядається як освітня технологія чи метод проєктної діяльності. Виокремлено характеристики квесту, спільні риси квесту з іншими технологіями, різновиди квестів.

Розроблено квест-технологію, що складається з підготовчого, змістовного та заключного етапів і передбачає відповідний набір методів на кожному з них. Розглянуто застосування квест-технології у межах вивчення теми «Мистецтво далекосхідного культурного регіону» шкільного інтегрованого курсу «Мистецтво» в 10 класі (тема 3 в блоці програми для загальноосвітніх навчальних закладів (10–11 класи. Рівень стандарту).

Ключові слова: квест, педагогічна квест-технологія, урок-квест, інтегрований курс «Мистецтво», старшокласники.

Системи освіти у різних країнах світу спрямовані сьогодні на розвиток у сучасних учнів навичок, які є підґрунтям їхнього успішного й щасливого професійного й особистого життя. Йдеться про основні навички людини XXI ст., яка має бути глобально свідомою, громадянсько активною, інформаційно, медійно та фінансово-економічно грамотною, вміти комунікувати і співпрацювати з іншими, критично мислити, виступати інноватором і працювати над самоосвітою. Стає зрозумілою необхідність корекції традиційних методів, розробки й апробації нових освітніх технологій, які використовуються на уроках у

школі та в позаурочній роботі. Однією з таких технологій є квест, що навчає учнів знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати та вирішувати поставлені завдання; це мініпроєкт, інтелектуальне змагання, ділова гра, спортивне змагання та масова акція [6, с. 29].

У з'ясуванні сутності поняття «квест» дослідники розглядають його в кількох площинах: як особливу новітню освітню технологію (І. Албегова, О. Волкова, М. Гриневич, Н. Добровольська, С. Напалков, О. Осадчук, Н. Пакшина); педагогічну інновацію (О. Багузіна, О. Волкова, К. Чистякова, О. Шульгіна), що передбачає використання сучасних інфор-

маційно-комунікаційних технологій у освітньому процесі (Р. Гуревич, А. Кучай, А. Панфілова), завдяки чому квест може розгортатися у формі комп'ютерної гри (В. Тришин, В. Трофимчук). Йдеться також про квест як метод проєктної діяльності (М. Кадемія, Н. Христова, Г. Шаматонова), – тоді квест постає як проблемне (або проєктне) завдання з елементами рольової гри (Е. Азімов, А. Бадарацький, М. Кадемія, А. Щукін, А. Яковенко), яка орієнтована на вирішення певної проблеми діяльності (Н. Гончарова, К. Дяченко, Л. Крившенко, Н. Олійник, О. Шульгіна). Однак, наразі науковці, які використовують ці терміни, не можуть достатньо чітко окреслити різницю між цими поняттями. Натомість дослідники підкреслюють потенціал квесту як засобу, що є ефективним у формуванні корпоративної культури та партнерських стосунків (В. Вихрущ), інформаційної культури (С. Маївка).

Аналіз сучасних досліджень і публікацій О. Багузіної, Я. Биховського, Г. Воробйова, Л. Желізняк, Н. Кононец, Г. Шаматоні, О. Шевцової, В. Шмідт, О. Шульгіної свідчить, що запровадження квестів у освітньому процесі і, зокрема в позаурочній діяльності (Н. Ларіонова, В. Ларіонов), забезпечує високий ступінь пізнавальної активності учнів, підвищення їхньої мотивації до вивчення предмета та вирішує ряд інших вагомих завдань навчання й розвитку учнів. Так, зазначається: квест допомагає долати труднощі в навчанні завдяки використанню креативних і нестандартних рішень, що водночас актуалізує отримані знання й мистецький та життєвий досвід учнів; квест є природною формою діяльності для людини будь-якого віку; забезпечує формування необхідних надпредметних знань, умінь; реалізується і в індивідуальній, і в груповій формах роботи [3, с. 77].

Досвід використання квест-технології є й у галузі мистецтва (Н. Краснова, О. Гурін), але він стосується позаурочної роботи (в умовах діяльності музейних установ або співпраці музеїв і школи).

Зазначимо, що значний потенціал, закладений у змісті квесту як новітньої педагогічної технології, що може успішно використовуватися в мистецькій

освіті у ЗЗСО, ґрунтовно не вивчався; поза увагою дослідників залишилися класифікація квестів, обґрунтування їхньої структури, доцільність вибору методів та прийомів педагогом, що зумовлено, передусім, новітнім характером самого явища квесту. З огляду на це, дана **стаття реалізує** вищезначені завдання та розкриває окремі аспекти застосування квест-технології у вивченні інтегрованого курсу «Мистецтво» в 10 класі (на прикладі теми «Мистецтво далекосхідного культурного регіону»).

Відмітимо, що слово «квест» походить від англійського слова *quest*, що означає «пошук», «пошуки пригод». Узагальнення висновків щодо квесту в науково-педагогічній літературі (Багузіна О., Волкова О., Воробйов Г., Шаматоннова Г. та ін.) дозволило помітити, що квести можна виокремити за різними системними та інструментально-значущими ознаками. Так, **ескейп рум** – передбачає пошук учасниками виходу з одного чи кількох приміщень з допомогою захованих підказок; **квест у реальності** – передбачає повне занурення в сюжетну лінію, яка базується на змісті відомих книг, фільмів або комп'ютерних ігор; **квест-перформанс** – заснований на взаємодії команди гравців з акторами, які грають ролі і позитивних, і негативних персонажів. Головний принцип – вплив на сюжет шляхом прийняття рішення на основі аналізу ситуації [1, с. 1]; **морфеус** – особливий жанр квесту, в якому виконувати завдання гравці мають із зав'язаними очима.

Педагогів більше зацікавить **освітній квест**, що стимулює розвиток логічного мислення, привчає різнобічно оцінювати ситуацію, аналізувати інформацію з точки зору значимості, важливості, дозволяє пов'язувати матеріал кількох шкільних предметів, залучаючи логіку і критичне мислення; а також – **вебквест**, під час якого учні вчаться працювати з інформацією, використовувати різноманітні інформаційні ресурси, підвищувати рівень інформаційної грамотності. Учасники вебквесту вчаться використовувати інформаційний простір Інтернету для розширення сфери своєї творчої діяльності [5, с. 43]. Вважаємо, що надалі в мистецькій освіті ставатимуть популярними й доцільними такі освітні кве-

сти, у які можна інтегрувати елементи вищеназваних видів квестів, тим самим урізноманітнюючи і наповнюючи квест живим спілкуванням і обміном думками та враженнями учасників, елементами театралізованих ігор та ін., що особливо важливо під час вивчення мистецтва.

Квест розгортається в часі – як певний процес, а отже, одна з його основних характеристик – це процесуальність.

Квест як педагогічна технологія – це продумана в усіх деталях модель спільної освітньої діяльності учасників, які в інтерактивному форматі опрацьовують навчальний матеріал [2, с. 18]; вважаємо, що інтерактивна обробка масиву навчальної інформації є наступною її характеристикою.

Квест має спільні риси з іншими технологіями – ігровою (ігрові етапи квесту дозволяють спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує учнів, викликають масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікабельності), проєктною (інтелектуальні етапи розвивають ерудицію і спритність), та може об'єднувати в собі елементи тренінгу і творчої справи, дискусії та сюжетно-рольової гри, спортивної естафети та мозкового штурму, а отже, він може виконувати низку розвивальних завдань, покладених на зазначені вище методи активного навчання та виховання [4, с. 118]. Подібне використання різних технологій, їх трансформація та об'єднання дозволяють створювати нові формати роботи. Крім того, більшість квестів унікальна не тільки за формою, а й за змістом: один і той же сценарій, завдяки свободі дій гравців, спонтанності розвитку сюжету, може привести до різних варіантів розгортання одного й того самого квесту (варіативність змісту й формату квесту).

Водночас, квест-технологія відрізняється від інших і має свою специфіку: дозволяє учням пізнати один одного в умовах необхідності прийняття швидких рішень; виявляє приховані якості учнів, зокрема потенційних лідерів, інтелектуалів, учнів-логістів, які вміють прорахувати на декілька ходів уперед; вміють знайти спільну мову з різними людьми; дозволяє учням краще ознайомитися з темою, бо всі сценарії,

як правило, носять тематичний характер; швидко актуалізувати знання, здійснювати аналогії й асоціації.

Основним принципом квесту є покрокове виконання заздалегідь підготовлених педагогом завдань. Провести квест можна на свіжому повітрі, у шкільному дворі, на стадіоні, у парку, на екскурсії, у приміщенні – класі, спортивній залі, музеї тощо. Загальна послідовність проведення квесту є наступною: завдання – запитання – пошук відповіді – аналіз отриманої інформації – перехід до наступного запитання [3, с. 79]. Цю ж структуру доцільно застосовувати й до квестів на уроках мистецтва: вони можуть займати частину часу на уроці та використовуватися в межах одного або кількох етапів уроку (наприклад, виконання завдання та узагальнення матеріалу), одного або кількох видів діяльності учнів (наприклад, слухання й аналіз музичного твору). Зазначимо, що структура є узагальненою, а отже, її можна змінювати, інтегруючи елементи різних видів квестів (про що зазначалося вище).

Технології квесту може відводитися весь час уроку, і тоді жанр уроку визначається як урок-квест. Квест-урок – це урок, на якому учні занурюються в пошукове (часто пригодницьке) дійство, вибудоване відповідно до певної логіки, та містить низку різноманітних завдань, спрямованих на вирішення проблемної ситуації (власне, це і є кінцевим результатом квесту).

Структура квест-уроку зазвичай є такою: організаційна частина; мотивація навчальної діяльності; актуалізація опорних знань; проходження квесту; підбиття підсумків і обговорення результатів роботи (рефлексія і саморефлексія).

До переваг використання квестів на уроках можна віднести: високий ступінь пізнавальної активності учнів, підвищення їхньої мотивації до вивчення предмета, наявність елементів діалогового навчання, поєднання нового матеріалу з вивченим, формування здатності школярів до самостійної освітньої діяльності, вибору способу розв'язання навчально-ігрових завдань, робота на загальний командний результат, само-спостереження над своїми діями і дія-

ми інших учасників квесту, самоаналіз виконаних завдань [5, с. 44]. Усе це стосується й уроків мистецтва. Однак квест на уроках мистецтва має певну специфіку: дає можливість актуалізувати в нових умовах знання про різні види мистецтв, про культурні традиції, «відкрити» для себе нові знання на цьому фундаменті; а також розвивати пам'ять, увагу, фантазію, творчу уяву; виробляє здатність проявляти дружність та згуртованість – тобто комунікаційні уміння.

Окремі аспекти запровадження квест-технології розкриємо на прикладі уроку «Мистецтво далекосхідного культурного регіону» шкільного інтегрованого курсу «Мистецтво» в 10 класі (тема 3 в блоці програми для загальноосвітніх навчальних закладів (10–11 класи. Рівень стандарту). Упродовж цього уроку-квесту десятикласники розвиватимуть спектр компетентностей – ключових і предметних – під час ознайомлення з мистецтвом живопису, особливостями традиційного японського мистецтва орігамі, основними принципами та законами складання ліричної поезії хайку й танка, набуття практичних навичок зі створення саду каменів, що сприятиме розвитку образного мислення та естетичного смаку, шанобливого ставлення до природи. Істотну роль у проходженні учнями етапів квест-технології відіграють підібрані педагогом методи, які виконують мультифункціональну роль: мотивують учнів до вивчення теми, стимулюють їхню активність, розвивають мистецьку комунікацію. Розглянемо **послідовність етапів квест-технології** та їх зміст.

На організаційно-підготовчому етапі учні знайомляться з метою, основними поняттями, правилами квесту, його темою, матеріалами. Відповідно до сформульованої мети й теми учні об'єднуються в чотири групи, чітко визначивши обов'язки, права, особливості створюваної ситуації, кінцеву мету. Розподіляються ролі в команді. Правила поведінки в квесті – найважливіший момент гри, який не варто недооцінювати; якщо їх не дотримуватися, можуть виникати конфлікти, помилки в підрахунках штрафних та заохочувальних балів. Цікавості уроку додає конкуренція між групами.

Цей квест демонструє яскравий приклад поєднання різних видів мистецтв

під час вирішення навчального завдання. Учасники виконують завдання на станціях, кожна з яких відображає той чи інший аспект далекосхідного культурного регіону: *станція «Живописна»* (ознайомлення з традиційним японським живописом: сумі-е і ямато-е); *станція «Орігамі»* (опанування мистецтвом складання паперу); *станція «Головоломка»* (розгадування японського кросворда); *станція «Лірична»* (ознайомлення з особливостями хайку і танка); *станція «Творча»* (створення художньої композиції). Радимо на кожній станції розкласти фрагменти підказок, які при поєднанні показують подальший шлях: залежно від ступеня підготовленості учнів це може бути фотографія, що показує різні види мистецтва Японії, або рядки з фольклору тощо. Головне, щоб завдання на кожному відрізку шляху не повторювалися.

Після цього вчитель пропонує старшокласникам вибрати капітана й відповідальних за кожен етап гри, команди отримують маршрутні листи, в яких вказано порядок проходження станцій (тут можуть зазначатися просто назви послідовно розташованих станцій, а можуть міститися загадки, ребуси, зашифроване слово, відповіддю на які буде те місце, куди потрібно піти). На кожній станції може перебувати одночасно тільки одна команда. По завершенню завдання кожна команда отримує конверт із оцінкою виконаного, такі конверти відкриваються наприкінці квесту одночасно всіма командами. Під часу квесту кожна з команд дотримується робочої тиші, за потребою звертається по допомогу до ведучого.

Наступний етап – **мотиваційний**. Тема уроку-квесту має бути сформульована таким чином, щоб одразу захопити учнів його змістом – «Дива Країни Сонячного Сходу».

Коментар учителя. Сьогодні мова піде про країну, яка будує хмарочоси та будинки-акваріуми; має дві азбуки, ієрогліфічна писемність запозичена в Китаї в VI ст.; це країна високої культури й суцільної грамотності; нація здорових людей; острівна держава, яка розміщена на майже трьох тисячах островів; давня назва держави – Ямато. Чим здивує нас Країна Сонячного

Сходу? Сприйняття життя через призму філософії та беззаперечне дотримання висловленої Гераклітом тези: «Все тече, все змінюється», – ось що насправді характеризує японців. Далека загадкова Японія – це країна з дуже давніми й непорушними традиціями, яких чітко дотримуються й досі. Традиційними залишаються японський костюм, літературна японська мова, національний інтер'єр, церемонія чаювання, театр кабукі та величезна кількість інших оригінальних звичаїв. І це все – в оточенні надсучасних нанотехнологій! Ось таке унікальне поєднання традиційного й сучасного суспільства (демонстрація мультимедійної презентації «Мистецтво Далекосхідного регіону»).

Наступним є **етап реалізації квесту (змістовний)**.

Станція № 1. «Живописна»

Інформація для учнів. **Традиційний японський живопис** – один із найдавніших і найвишуканіших видів мистецтва. Для японського живопису, як і для літератури, характерне зображення природи як носія божественного начала. У японському живописі основна роль відводиться майстерності – досконалості використанню ліній. Поділ розпису на *сумі-е* і *ямато-е* існує з X ст. Перший стиль розвинувся ближче до XIV ст. Це монохромна акварель. *Ямато-е* – це згорнуті горизонтально сувої, які зазвичай застосовувалися в оформленні творів літератури. Трохи пізніше, в XVII ст., в країні з'явився друк на дощечках – *укійо-е*. Майстри зображували пейзажі, гейш, відомих акторів театру кабукі. Такий вид живопису в XVIII ст. вплинув на мистецтво Європи – дане віяння найменували «японізмом». Так культура Японії вийшла за межі однієї країни – її стали використовувати в диязайні стильних інтер'єрів у всьому світі.

Оригінальна техніка сумі-е. У назві техніки «зашифровано» принцип живопису: сумі – туш, а е – живопис. Мистецтво виникло в Китаї, а в IX ст. його завезли у Японію буддистські ченці. Мистецтво каліграфічного монохромного малюнка на рисовому папері стало блискучим втіленням філософії мінімалізму: всього декілька точних рухів пензля передають те, на що художнику-реалісту знадобилося би складне,

насичене дрібними деталями полотно. Улюблені сюжети – птахи і квіти.

Завдання для команди. Виконайте кольоровий колаж. Мета: створення довільної декоративної кольорової композиції на основі доцентрової або відцентрової її побудови. Формат А2, декоративний папір, папір кольоровий, клей, ножиці, фарби акварельні, гуаш, пензлики, перо, туш.

Уявно поділіть аркуш на чотири частини, як показано на *схемах 1–4*. Найтемніша частина – найбільш насичена зображеннями. Дві частини середньої тональності – менш заповнені. Остання, найсвітліша частина – не заповнена (або містить невеликі поодинокі зображення: листочки, комаха, птах). Центри композицій позначають червоними точками, до них прив'язані елементи зображення. Використайте одну із чотирьох схем насиченості зображеннями картини та створіть композицію «Птах серед квітів» або «Метелик і квіти» (групова робота). (*Приклад див. на мал. 1*).

На цьому етапі рекомендовано провести з учнями нетривалу бесіду. Порівняти квіткові композиції, створені учнями під час проходження цього етапу квесту. Виявити в своїх роботах і дати визначення таким поняттям: гармонія, об'єм, асиметрія, виразність, баланс. Залучення учнів до порівняння творчих робіт допоможе з'ясувати основні правила побудови живописної композиції.

Станція № 2. «Орігамі»

Інформація для учнів. Орігамі своїм корінням сягає Китаю, де було винайдено папір, але з упевненістю можна сказати, що розвинулось орігамі саме в Японії. Спочатку його використовували в релігійних обрядах. Довгий час це мистецтво було доступне лише представникам вищих станів. Тільки після Другої світової війни воно вийшло за межі Сходу і потрапило в Америку та

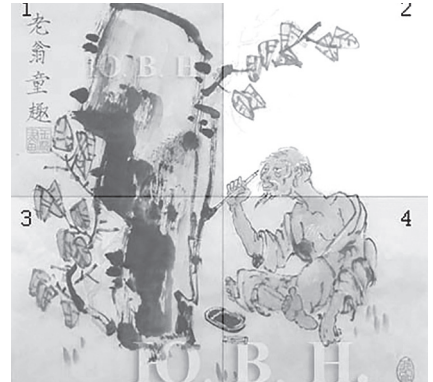
Європу, де відразу здобуло прихильників. Орігамі (яп. *ori* – «складати», *kami* – «папір», тобто «складений папір») – мистецтво складання паперу шляхом використання схеми геометричних згинів і складок. Термін застосовують до всіх типів складання паперу, а не тільки японських зразків. В орігамі використовують небагато різних згинів, але комбінують багатьма способами й утворюють дуже складні фігури. Зазвичай фігури орігамі складають без розрізів, з квадратного аркуша, сторони якого можуть бути різних кольорів. Усупереч найпоширенішій версії, у традиційному японському орігамі, що сягає ери Едо (1603–1867), цих правил суворо не дотримувались і аркуші могли розрізати (кірігамі) або фігури складали не з квадратного аркуша, а прямокутного, круглого, трикутного тощо. З 1960-х мистецтво орігамі почало активно поширюватись у всьому світі, з'явилися такі напрями, як модульне орігамі кірікомі, чисте орігамі.

Завдання для команди: за схемою скласти фігурку лелеки (або будь-яку іншу).

Станція № 3. «Головоломка»

Інформація для учнів. Японський кросворд – головоломка, де, на відміну від інших кросвордів, зашифровані не слова, а зображення. Залежно від зафарбовування поля японські кросворди бувають двоколірні (зазвичай чорно-білі) чи багатоколірні (див. мал. 2).

Зображення закодовані числами, розташованими зліва від рядків і також зверху над стовпцями. Кількість чисел показує, скільки груп чорних клітин є у відповідному рядку або стовпці, а самі числа – скільки злитих клітин містить кожна із цих груп (наприклад, набір із трьох чисел – 4, 1, 3 – означає, що в цьому ряду є три групи: перша – з чотирьох, друга – з однієї, третя – з трьох чорних клітин). У чорно-білому кросворді гру-



Мал. 1. Приклад кольорової композиції за схемою 2

пи повинні бути розділені, як мінімум – однією порожньою клітинкою.

Судуку – заснована на логіці японська головоломка з числами. У перекладі з японської мови «су» означає «число»; «доку» має багато різних тлумачень, але загалом означає щось одне, одиничне, цілісне. Розв'язання головоломки не вимагає математичних розрахунків, але потребує терпіння і здатності до логічного мислення. Прообраз сучасного судуку, так звані магічні квадрати, знали ще в стародавньому Китаї. В Європі згадується щось подібне в XVIII ст., коли сліпий швейцарський математик Леонард Ейлер з'ясував, що в матриці розміром 9×9 кожен ряд і кожен колонку можна заповнити цифрами від 1 до 9 в певному порядку і без повторення.

Завдання для команди: необхідно заповнити вільні клітинки цифрами від 1 до 9 так, щоб у кожному рядку, у кожному стовпці і в кожному малому квадраті 3×3 , кожна цифра була вписана тільки один раз. Правильна головоломка має лише одне рішення (див. мал. 3).

Станція № 4. «Лірична» (хайку й танка)

Інформація для учнів. Хайку – жанр японської ліричної поезії, трирядковий неримований вірш, що складається із 17 складів (5–7–5) і характеризується простотою поетичної мови, свободою викладу. Часто натхненням для хайку служать природні стихії, споглядання краси й гармонії або пережиті сильні емоції. Жанр поезії хайку виник у Японії, а вже пізніше набув популярності серед поетів у всьому світі.

Цей жанр привертає увагу й українських поетів, які вбачають у його ла-

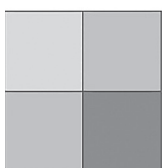


схема 1

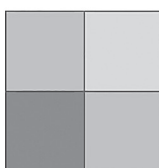


схема 2

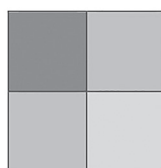


схема 3

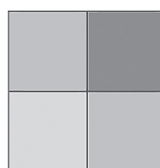
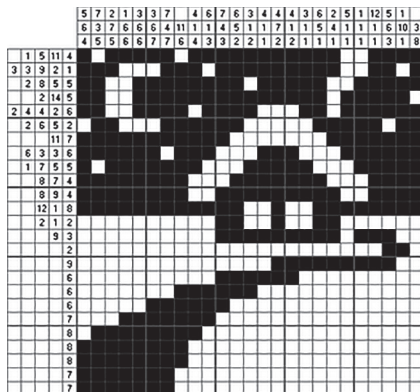


схема 4

Схеми 1-4



Мал.2. Приклад розгаданого японського кросворда

конічній формі можливість точного відображення ліричного настрою.

Приклади хайку з доробку Василя Степаненка:

*Вперше заспівав
Цього року соловей.
Начеб то я сам...*

*Білчення руде
Промінцями гілочки
Розфарбовує.*

Танка або «коротка пісня» – п'ятивірш, що складається із чергування п'яти- та семискладових рядків (5–7–5–7–7). Заклучні, завершальні рядки танка називаються агеку. Танка виникла в японській поезії у VIII ст., досягла розквіту в IX–X ст., ставши класичною строфічною формою (тоді як інші зникли) і розкрила свої можливості у творчості «шести безсмертних» ліриків (Наріхірі, Коматі, Гендзю, Ясу-хіде, Кісена та Ку-

ронусі). Відомим майстром танка XII ст. був Сайгьо.

Танка зазнавала постійної модифікації, нині вона посідає одне з чільних місць у новітній японській поезії поряд із новою віршовою тенденцією «сінтай-сі» («вірші нової форми»).

Приклади танка з доробку японських поетів у перекладі Миколи Лукаша:

*Розлогі горби.
З літнім вітром гомонять
вікові дуби.
Ланом хвиля золота –
наливаються жита.*

(Мицуне)

*Пахне сливи цвіт.
Пах той вітер понесе
У співочий світ.
І для нас, це річ ясна,
настає уже весна.*

(Содо – Басьо)

Завдання для команди: скласти за схемами вірш хайку чи танка.

Станція № 5. «Творча»

(створення художньої композиції)

Японський сад каменів – уособлення японської філософії, де, споглядаючи нерухомі об'єкти, можна відчути рух і осягнути сенс буття. Спочатку подібні сади створювали для медитації – ці та пізніше утворені сади зберігають головне своє призначення – служать місцем для усамітнення і роздумів. Сади каменів мінімізовано рослинами й декоративними елементами – їх наявність, як і вся композиція, завжди добре продумана і має смисл: символи допомагають розкрити світобачення автора і розширити – глядача.

На перший погляд, сад каменів – це рівний майданчик, покритий піском, галькою або гравієм з хаотично розкиданими необробленими каменями. Насправді ж творці японських садів «розмовляють з каменями», з'ясовуючи їхню суть і призначення. Найдрібніші деталі, такі як тінь каменів або відображення у воді елементів саду, дуже важливі. Враховується і час доби, коли в сад прийдуть відвідувачі – спогляданню не повинні перешкоджати ні яскраве сонячне світло, ні нічна темрява.

У саду – непарна кількість каменів. В основі розміщення – семикутник. Розташовують камені групами, з огляду на історію, яку виголошує майстер.

У кожній групі повинен бути основний елемент і підпорядковані. Тут, як у природі, ніколи не буває повної симетрії. Зазвичай камені, що стоять на піску або гравію, символізують острови в океані, але можливі найрізноманітніші асоціації, і в цьому суть японського саду – кожен спостерігач повинен зробити власні відкриття.

У саду каменів роблять доріжки, адже милуватися ним прийнято з певних місць або за задуманим автором маршрутом. З кожної точки спостереження повинно бути видно однакову кількість каменів, деякі з них мають бути приховані за іншими, так реалізується принцип «вабі-сабі» – прекрасне в недовомленому. Іноді доріжки спеціально роблять незручними для швидкої ходьби, щоб виділити місця, де треба зупинитися і роздивитися навколо. Доріжки в японському саду – це втілення життєвого шляху.

Завдання для команди. Використайте запропоновані поради щодо створення саду каменів та складіть власну модель саду з попередньо підготовлених матеріалів (квіти, каміння, штучний мох, пісок, мушлі, тощо) (див. мал. 4).

Одним із найважливіших є **результативний (заклучний) етап** квесту. На ньому розглядають дії команди під час гри, підраховують бали. Оцінюють внесок кожного учня в досягнення командного результату. Важливо, щоб на цьому етапі організатори та учасники обговорили: наскільки легкими або важкими були завдання, що недооцінили або переоцінили організатори гри і які висновки можна з цього зробити.

У дистанційному або інклюзивному навчанні може бути застосований **веб-квест**, оскільки дозволяє працювати із завданнями відокремлено, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет та інтегруючи їх у навчальний процес; це допомагає ефективно формувати низку компетенцій: соціальних, навчальних, комунікативних, інформаційних.

Вебквест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні та вчителі, виконуючи різні навчальні завдання. Розрізняють **два типи вебквестів**: для короткочасної (мета: поглиблення знань та їх інтеграція; розраховані на одне-три заняття) та тривалої роботи (мета: поглиблення і перетворення знань учнів; розраховані

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

Мал. 3. Приклад sudoku



Мал. 4. Приклад створеного учнями саду каменів

на тривалий термін – наприклад, на семестр або навчальний рік). Особливістю освітніх вебквестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів розміщена на різних вебсайтах. Крім того, результатом роботи з вебквестом є публікація робіт учнів у вигляді вебсторінок і вебсайтів (локально або в Інтернеті). Розміщення вебквестів у мережі дозволяє значно підвищити мотивацію учнів на досягнення найкращих навчальних результатів.

Висновки. У науково-методичній літературі поняття «квест» має різні трактування і розглядається як освітня технологія чи метод проєктної діяльності. Дослідники одностайні в тому, що потенціал квесту такий, що дозволяє успішно застосовувати його в освітньому процесі, зокрема й під час опанування мистецтва. Проаналізовані сучасні праці з мистецької педагогіки й художньо-педагогічної практики засвідчили нерозробленість питання використання квесту як новітньої педагогічної технології у мистецькій освіті.

Виокремлено характеристики квесту (його процесуальність, інтерактивний формат опрацювання навчального матеріалу, варіативність форми і змісту), названо спільні риси квесту з іншими технологіями – ігровою, проєктною тощо.

Квести розрізняють за різними системними та інструментально-значущими ознаками. Серед різновидів виокремлюють освітній квест, що забезпечує високий ступінь пізнавальної активності учнів, підвищення їхньої мотивації до вивчення предмета тощо), а також ІК-квест, що передбачає використання ІК-технологій.

Якщо квест-технологію використовують упродовж усього уроку, то він перетворюється на квест-урок зі своєю структурою, це: організаційна частина; мотивація навчальної діяльності; актуалізація опорних знань; проходження квесту; підбиття підсумків і обговорення результатів роботи.

Специфіка квест-технології на уроках мистецтва полягає в тому, що в процесі виконання його завдань учні розвивають мотивацію до пізнання світу мистецтва і виявлення свого естетичного ставлення до нього; інтегрують знання з різних предметних галузей, узагальнюють знання засобів художньої чи музичної виразності, створюють композиції з оригінальними задумками та формами реалізації художнього образу. Розроблена квест-технологія складається з підготовчого, змістовного та заключного етапів і передбачає відповідний набір методів на кожному з них, що проілюстровано на прикладі теми «Мистецтво далекосхідного культурного регіону».

У перспективі подальших досліджень вважаємо необхідним висвітлення організації та проведення вебквестів у навчанні мистецтва учнів основної і старшої школи в умовах дистанційної та змішаної форм навчання.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ:

1. Желізняк Л. Д. Технологія «Вебквест» на уроках інформатики [Електронний ресурс]. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/ (дата звернення 10.12.2020).
2. Гурин О. М. Полікультурне виховання старшокласників у взаємодії загальноосвітніх навчальних закладів і музеїв мистецького профілю : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.07 / Гурин Олександр Михайлович; НАПН України, Інст. проблем вихов. Київ, 2015. 22 с.
3. Кононець Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання. *Педагогічні науки* : зб. наук. праць. Полтава, 2012. Вип. 54. С. 76–80.
4. Краснова Н. М. Педагогічні умови формування світоглядного виховання в учнів 5–7 класів спеціалізованих загальноосвітніх шкіл художнього профілю у процесі образотворчої діяльності. *Горизонти освіти. Психологія. Педагогіка* : наук.-метод. журн. / Ун–т менеджменту освіти НАПН України, Севастопольський міський гум. ун-т. Севастополь : Рібест, 2012. № 3 (36). С. 116–121.
5. Перепелиця С. В. Вебквест як засіб створення розвивального середовища на сучасному уроці української мови і літератури та у позаурочній роботі. *Українська мова і література в школах України*. 2017. № 10. С. 40–44.
6. Сокол І. М. Вебквест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2013. № 2 (9). С. 28–31.

REFERENCES:

1. Zhelizniak, L. D. Tekhnolohiia «Veb-kvest» na urokakh informatyky [Technology of «Web-quest» is on the lessons of informatics]. Retrieved from: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/ (in Ukrainian)

2. Huryi O. M. (2015) Multicultural education of high school students in the interaction of secondary schools and art museums. Extended abstract of candidate's thesis. Kyiv: NAPN Ukrainy, Inst. problem vykhov (in Ukrainian)

3. Kononets, N. V. (2012). Pedagogichni innovatsii vyshchoi shkoly: resursno-orientovane navchannia. [Pedagogical innovations of higher school: resource-oriented studies]. *Pedahohichni nauky* : zb. nauk. prac', vyp. 54, pp. 76–80. (in Ukrainian)

4. Krasnova N. M. (2012) Pedagogical conditions of formation of world reflection in pupils of 5–7 classes of specialized comprehensive schools of art profile in the process of art activity. *Horyzonty osvity. Psykholohiya. Pedahohika* : nauk.-metod. Zhurn, 3 (36), pp. 116–121 (in Ukrainian)

5. Perepelytsya, S. V. (2017) Veb-kvest yak zasib stvorennia rozvyval'noho seredovyscha na suchasnomu urotsi ukrayins'koyi movy i literatury ta u pozauruchniy roboti [Web-quest as a means of creating a developmental environment in the modern lesson of Ukrainian language and literature and in extracurricular activities]. *Ukrayins'ka mova i literatura v shkolakh Ukrainy*. 10, pp. 40–44. (in Ukrainian)

6. Sokol I. M. (2013) Veb-kvest yak innovatsiynnyy metod formuvannya tvorchoyi osobystosti [Web-quest as an innovative method of forming a creative personality] *Osvita ta rozvytok obdarovanoi osobystosti*. 2 (9), pp. 28–31. (in Ukrainian).

Krasnova Nataliia Mykolayivna, Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer Department of Fine Arts and Design Zhytomyr Ivan Franko State University Zhytomyr, Ukraine; natalia.krasnova@gmail.com; <https://orcid.org/0000-0002-5308-3909>

Тимофеева Ія Павлівна, учитель мистецтва Новодмитрівського НВК, Костянтинівського р-ну, Донецької області, Ukraine, iya.timofeeva@ukr.net; <https://orcid.org/0000-0002-3900-1997>

Quest technology in art classes in high school

This article is about the problem of using quest-technologies in general secondary school education. We know that the meaning of the word «quest» has different interpretations and it's seen as an educational technology or a method of the project activity

The quest's potential allows it to be successfully used in the educational process and during the artwork because of its effectiveness as a way of activating the cognitive activity of pupils. That sends participants to find the necessary information, analyze it, systematize and solve the tasks with the creative and innovative solutions. It forms the pupils' key and specific competence.

Quest is used in collective, group, individual, distance and mixed forms of studying and has similarities with other play and project technologies. There are the next characteristics of quest: its variability of forms and content, interactive format of educational material.

There are educational quests and web quests. We use several kinds of quest technologies: escape room, reality quest, quest performance, Morpheus.

Online quest includes its application during the summarizing of knowledge and using by pupils under the new conditions.

The specificity of the quest technology in Art classes is that the pupils develop their motivation to discover the world of Art and express their esthetic understanding in the course of tasks. The pupils introduce knowledge of different subject areas, synthesize knowledge of artistic and musical expressiveness, they create compositions with original ideas and forms of realization of artistic images.

The article says how to use the quest technology in the study of the topic «Art of the far-western cultural region» of the school integrated course «Art» in the tenth grade (Topic 3, the program for the general school education (Standards for the tenth-eleventh grades)

Key words: quest, pedagogical quest technology, quest lesson, integrated course «Art», pupils

Стаття надійшла до редакції 20. 01.2020 р.