

**Н. Ю. Рудницька, А. І. Хрустицька // Пріоритети розвитку початкової освіти в контексті становлення Нової української школи: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції (24 березня 2021 року) / за заг. ред. Т.І. Шанскова – Житомир: ФО-П «Н.М.Левковець», 2021. – С. 19 – 23.**

**А. І. Хрустицька,**  
студентка ННІ педагогіки;  
науковий керівник – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент  
кафедри початкової освіти  
та культури фахової мови **Рудницька Н. Ю.**  
(Житомирський державний університет  
імені Івана Франка)

### **Використання квест-технологій на уроках математики в початкових класах у контексті НУШ**

Глобалізаційні процеси й бурхливий розвиток технологій радикально змінили всі сфери життєдіяльності, в тому числі й освіту. Конкурентні виклики виникають перед системою освіти в усіх країнах світу, в тому числі і в Україні.

Квест-технологія у виховному й загальноосвітньому процесі як поняття з'явилося відносно недавно. Велику роль у цьому зіграли не тільки дитячі психологи, а й комп'ютерні ігри жанру quest, що виникли пару десятиліть назад.

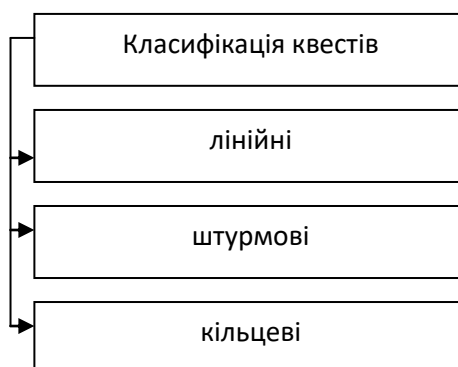
Концептуальні положення технології освітніх веб-квестів розроблено науковцями Б. Доджем та Т. Марчем. Нині вченими активно вивчаються такі аспекти цієї педагогічної інновації: використання в контексті ресурсно-орієнтованого навчання (М. Андрєєва, О. Гапєєва, Л. Іванова, Н. Кононець, Г. Шаматанова та ін.); психолого-педагогічні основи застосування в навчально-виховному процесі (В. Шмідт, Г. Шаматанова); значення в реалізації

концепції нової організації освітнього середовища (О. Багузіна, Д. Грабчак, М. Зайкін, С. Лутковська, Т. Путій).

*Саме англійське слово "quest" можна трактувати як "пошук" або навіть "пригода". Власне, на пошуку рішення для якогось конкретно поставленого завдання й засновані квест-технології в освіті [5, с. 385].*

*Як відомо, діти досить часто сприймають освітній процес неприємно. Особливо це стосується випадків, коли подається сухий матеріал, насичений фактами. А точні дисципліни навіть у початкових класах діти вивчати взагалі не схильні. Природно, що діти надають перевагу звичайним іграм. Щоб зацікавити дітей освітніми дисциплінами, було запропоновано використовувати гру як один із методів навчання, адже саме в процесі гри в дітей з'являється сприйняття того чи іншого матеріалу, а також формується власна думка з приводу того, що відбувається, не кажучи вже про поділ на позитивних і негативних героїв, а це, в свою чергу, може сильно вплинути на психіку дитини і сформувати правильне світосприйняття [6, с. 837].*

У загальній класифікації виділяють такі квести: лінійні (рішення одного завдання дає можливість вирішувати наступну); штурмові (за допомогою контрольних підказок учасник сам вибирає спосіб вирішення завдання); кільцеві (по суті, той же лінійний квест, тільки для декількох команд, що стартують з різних точок) (рис. 1).



*Рис. 1. Класифікація квестів*

У цілому, якщо подивитися на такі навчальні процеси, можна відзначити, що квест-технології в початковій школі мають ряд подібностей із комп'ютерними іграми, на основі яких вони, власне, й побудовані.

По-перше, це досягнення кінцевої мети через пошук проміжних рішень.

По-друге, це система підказок (правда, вони зустрічаються не завжди, що ускладнює пошук правильного рішення). До речі, потрібно відзначити, що відсутність якогось вказівника по квесту часто служить стимулом для творчого мислення й пошуку нестандартних рішень.

Квест-технології в початковій школі мають досить багато аналогів у світовій практиці, причому навіть серед дорослих людей, що надають перевагу вирішуванню головоломок і практично нездійснених завдань самостійно [1, с. 247].

Якщо говорити саме про математику, наведемо приклад. Клас ділиться на три групи. Кожна група під час виконання чергового завдання (наприклад, вирішення якоїсь нерівності) отримує одне з невідомих, яке застосовується в наступному рівнянні, а можливо, ще й підказку для пошуку вирішення наступного завдання. При цьому команда має право вибирати одного гравця, який і буде відповідати на поставлене запитання (як у телепрограмі "Що? Де? Коли?") [3, с.87].

Таким чином, рішення того ж рівняння в максимально швидкому темпі (а зазвичай на це дається обмежений час) стимулює всіх учнів проявляти свої здібності на максимальному рівні. При цьому правильне або неправильне рішення обґрунтовується кожним із членів команди. При оголошенні

правильності результату кожен розуміє суть рішення. Але ж математику можна зрозуміти саме так. У будь-якому випадку навіть самий невстигаючий учень усвідомлює сутність рішення. А якщо процес організовано в ігровій формі, то ніхто не відмовиться взяти в ньому участь.

Організацію реалізації математичного квесту як ігрової технології на уроці можна представити у вигляді наступних етапів:

- дидактичні цілі ставляться перед учнями у вигляді ігрової задачі, рішення якої дозволяє відкрити "ключ", "шифр", знайти скарб, можливість перейти до наступного завдання;
- навчальна діяльність підпорядкована правилам квесту: це може бути "заробляння" умовних грошей, балів, фішок. Вводиться змагальна діяльність, що сприяє переходу від дидактичних завдань до ігрових;
- навчальний матеріал є засобом, а його успішне засвоєння пов'язується з ігровим результатом.

Таким чином, використання ігрової технології у формі квесту сприяє підготовці учнів до реального життя, застосуванню знань і умінь у пізнавальній та практичній діяльності, формуванню здатності вирішувати особистісно значущі проблеми.

Необхідно відзначити, що розвиток навичок учнів початкових класів здійснюється через установлення емоційних контактів між учнями; процес виконання завдань сприяє розвитку пізнавальних та загальнонавчальних умінь і навичок (аналіз, синтез, постановка цілей, пошук інформації, структурування знань та ін.); нарешті, в процесі гри забезпечується формування умінь самостійно оцінювати і приймати рішення, що визначають стратегію поведінки; плідне спілкування і взаємодія у спільній діяльності, врахування позицій іншого (спільне цілепокладання і планування спільних способів роботи на основі прогнозування, контроль і корекція ходу й результатів спільної діяльності), результативне вирішення конфліктів, що забезпечує основну мету НУШ.

Як бачимо, будь-яка квест-технологія покликана не тільки поліпшити сприйняття навчального матеріалу або сприяє моральному становленню дитини як особистості, але ще й може стимулювати розумовий і моральний розвиток дітей. Крім того, в основі стоїть така методика, що несе двоякий сенс, як не дивно, з двох взаємовиключних правил: пошук правильного логічного мислення й використання нестандартних методів для вирішення поставленого завдання.

### Список використаної літератури

1. Гуревич Р., Кадемія М., Опушко Н. Цифрові технології в закладах вищої освіти технології в закладах вищої освіти : виклики сучасного суспільства. *Modern science : problems and innovations*. Abstracts of the 5th International scientific and practical, м. Стокгольм, 26–28 лип. 2020 р. / SSPG Publish. Стокгольм, 2020. С. 246–252 URL: <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2020/07/MODERN-SCIENCE-PROBLEMS-ANDINNOVATIONS-26-28.07.20.pdf#page=246>
2. Додж Б. WebQuest. Концепція класу. URL: <https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index.html>.
3. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навчальний посібник. Запоріжжя : Акцент Інвест-трейд, 2013. 87 с.
4. Ільченко О.В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. *Методика та технологія*. URL: [https://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](https://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/)
5. Кадемія М.Ю. Сутність і зміст технології веб-квест. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2012. № 29. С. 380–387.
6. Квест. *Вікіпедія: вільна енциклопедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki>
7. Dodge B. Some thoughts about WebQuests [online], 1995. URL: [http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquests.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html)