

## ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

**Бельмега М.Г.**

*вчитель мистецтва,*

*Іспаська ЗОШ І–ІІІ ст. ім. М. Марфієвича*

### **ЗАСТОСУВАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА**

Модель сучасного вчителя передбачає готовність до застосування нових освітанських ідей, здатність постійно навчатися, бути у постійному творчому пошуку. Існує безліч способів йти в ногу з часом: використовувати на своїх уроках презентації, відео, сторінки спеціальних навчальних порталів, купувати спеціальні диски з навчальними програмами, які рекомендовані Міністерством освіти.

На сьогоднішній день, однією із сучасних методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є методика квестів. Проведення квестів допомагає розвивати творчу особистість як учня, так і вчителя.

Квест – це інтелектуально-динамічна гра, яка полягає в проходженні командою вказаного маршруту за умови виконання спеціальних завдань. Квест є не лише формою навчання, а й містить потужний виховний потенціал.

Застосування квесту на уроках мистецтва приносить позитивні результати, адже у процесі проходження квесту, учні послідовно виконують усі етапи цифрового залучення, задовольняючи власні освітні потреби.

Для створення мистецьких квестів можна застосовувати як інноваційні форми і методи навчання так і традиційні.

Квест-технологія визначає нове завдання сучасної освіти, що пов'язане з активізацією самостійної роботи учнів. Продовжуючи роботу над квестом у домашніх умовах, учні свідомо продовжують дослідження теми, але не у форматі традиційного навчального матеріалу, а з використанням електронних ресурсів, які поглиблюють здобуті на занятті знання.

Головне, щоб у квесті зберігалась послідовність та логічність завдань. Щоб коефіцієнт корисної дії навчального заняття був максимальним, квест має відповідати психолого-педагогічним особливостям учасників квесту. Тому краще його створювати власноруч.

Для створення цікавих завдань можна застосовувати Інтернет-ресурси:

- Для створення кросвордів – <https://crosswordlabs.com/>
- Хмари слів – <https://wordart.com/>
- Складання пазлів – <https://www.jigsawplanet.com/>
- QR-коди – <https://www.qr-code.com.ua/>
- Інфографіки – <https://www.easel.ly/>

Під час проходження квестів учні самостійно, використовуючи деякі підказки, повинні знайти відповіді на ті чи інші завдання, які в кінцевому результаті принесуть успіх.

Наприклад:

Ми неодноразово переконуємося, що українці сильний, щирий та талановитий народ. Хоч чимало випало горя на його долю, та тільки люди, які мають український дух – дійсно міцні душею. Саме про таких відчайдухів та їх творіння піде і мова. Склавши пазли, що знаходяться за цим посиланням <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=006749806737> спробуйте розгадати:

1. Що об'єднує цих відомих українських діячів.
2. Фото якого українського письменника не вистачає на цьому зображенні
3. Вкажіть інші варіанти назв цієї повісті.
4. В якому році відбулася прем'єра цього українського шедевру

Завдяки використанню квест-технологій учні отримують можливість вибирати і структурувати матеріал, аналізувати отриману інформацію, вчитися самостійно приймати рішення у виборі теми та її представленні для обговорення. Оскільки діти проявляють зацікавленість до всього незвичайного, яскравого, то неординарність завдань сприяє переключенню уваги, змінює хід думок, учень починає мислити не тільки логічно, а й абстрактно, творчо, що, сприяє розвитку вищих форм мислення.

Застосування такого методу змінює заняття. Учні мають можливість більше спілкуватися, висловлювати власну думку, в них розвивається уміння не тільки працювати самостійно, а й у команді.

Слід зауважити, що необхідно чітко розробити правила квесту, критерії оцінювання, пам'ятки або інструкції...

### **Що таке QR-код**

QR-код (quickresponse) - це новий вид штрих-коду, в якому кодується різна інформація (адреси, номери і т.д.). Його використовують для компактного кодування певної інформації, яку можна швидко зчитати за допомогою спеціальних сканерів.

На телефоні QR-код зчитується за допомогою мобільних додатків, після чого телефон діє в залежності від типу закодованої інформації.

QR-код дозволяє

Автоматично зчитувати різні дані, поміщати велику кількість інформації в невелику картинку .

Як розпізнати QR-код

1. Встановіть програму-розпізнавач на свій телефон і запустіть її
2. Наведіть об'єктив камери на картинку QR-коду. Код розпізнається автоматично.
3. Інформація, зашифрована в QR-коді з'явиться на екрані мобільного телефону.

<https://help.mob.org.ua/post/725/>

### **Анаграма**

**АНАГРАМА** – безладна перестановка букв у слові, що створює інше слово.

Іноді анаграма називають також просто перемішування букв і звуків у слові (що не є головоломкою). Наприклад, такий прийом часто використовують для придумування псевдонімів. Саме слово походить від грецької мови і в дослівному перекладі означає «перебуква».

Логічно, що для того, щоб вирішити анаграму, потрібно правильно переставити букви місцями і отримати зашифроване слово (наприклад, ОКАШЛ – ШКОЛА). Анаграми – хороший спосіб привернути інтерес до читання.

Розгадайте анаграми та запишіть відповіді у спеціально відведеному місці.

<http://yaktotak.in.ua/shho-take-anagrama-yak-pravylny-vyrishuvaty-literni-ta-tsyfrovi-anagramy.html>

### **Що таке «хмара слів» та як із нею працювати?**

Під «хмарою слів» розуміється візуальне подання певного переліку одиниць. Ними можуть бути мітки, ярлики, слова тощо. Так, наприклад, у хмарі слів може бути зашифровано цитату чи визначення, які необхідно відновити. При цьому треба мати на увазі, що розмір та колір слів, як правило, вказують на їх важливість, частотність уживання тощо.

Нагороджувати учнів слід не лише високими балами за проходження квесту, а й підготувати грамоти / дипломи, чи навіть солодкі призи.

Після проходження квесту учні можуть поділитися своїми враженнями: що сподобалося, а що ні; що було легко, з чим виникли труднощі. Чи сподобалася така форма роботи? Можливо, вони самі запропонують тему наступного квесту.

Квест дозволяє розвивати активне пізнання на уроках або заняттях, сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі, а саме: вирішити, розплутати, придумати, уміти застосовувати свої знання

на практиці в нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання, учить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

Можна відзначити, що впровадження технології квестів в навчально-виховний процес сприяє підвищенню якості навчання, зацікавленості учнів і вчителів, розвитку професійних компетенцій і є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Створення та проведення квестів є не складним процесом, що не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань та навичок – необхідним є лише бажання вчителів та учнів.

Отже, квест можна розглядати як нову технологію навчання, що має свої специфічні методи, форми, засоби роботи та може оптимально поєднуватися з традиційними технологіями навчання та виховання дітей.

### **Список використаних джерел:**

1. Гриневич М. С. Медіаосвітні квести... // Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. Київ : Гнозис, 2009. – 630 с.
2. Нечитайло Л.Г. Квест-технологія в контексті інноваційного навчання: практичний посібник. – Балаклія, 2017. – 99 с.
3. Педрада портал освітян України. URL: <https://www.pedrada.com.ua/article/1409-use-dlya-ekologchnogo-vihovannya-dtey-doshklnogo-vku> (дата звернення: 12.12.2017).
4. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник / І.М. Сокол. – Запоріжжя : Акцент Інвест-трейд, 2014. – 108 с.
5. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: Збірник наукових праць. Наукові записки Рівенського державного гуманітарного університету. Випуск 7(50). – Рівне : РДГУ, 2013. – 168 с.