ДОСЛІДЖЕННЯ МОЛОДИХ УЧЕНИХ

УДК 379.8.091.39-053.2-056.34
DOI https://doi.org/10.33989/2519-8254.2022.11.275579
ORCID 0000-0002-1247-9253

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ФОРМА ОРГАНІЗАЦІЇ ДОЗВІЛЛЄВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ ІЗ ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ

Алла Кобобел,
аспірантка;
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

Статтю присвячено відображенню практики наукових досліджень щодо впровадження, в першу чергу, творчих здобутків вітчизняних науковців та закордонних дослідників у сфері інноваційної педагогічної квест-технології в процес організації дозвіллєвої діяльності дітей із особливими освітніми потребами. Важливе значення для педагогів-практиків та здобувачів вищої освіти педагогічних університетів має розкриття ключових аспектів власного досвіду автора статті, що дозволяє поширити такий досвід для широкого освітянського загалу. Рекомендовано звернути увагу на сутність терміну «квест-технологія» як інноваційної форми організації дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами, яка сприяє розвиткові їх пам'яті, уваги, спостережливості, винахідливості, аналітичних здібностей, комунікативних якостей; а також – використовувати апробовані автором основні моделі реаліті-квестів та веб-квестів. Під час організації дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами доцільно використовувати реаліті-квести, що містять: інтелектуальні, спортивні та творчі завдання.

На думку автора статті, реаліті-квести забезпечують дозвіллєву діяльність дітей із особливими освітніми потребами проєктами інтелектуального, екологічного, туристичного, краєзнавчого, творчого, спортивного, профорієнтаційного, дослідницького, пошукового, експедиційного, тематичного, міжпредметного, анімаційного, фантастичного спрямування тощо. В умовах воєнного стану розповсюдження використання дистанційних технологій сприяє реалізації моделі веб-квестів; веб-квести – це інтерактивний освітній симулятор, що сприяє розвиткові дітей з особливими освітніми потребами, формуванню у них фахових компетентностей, прагнення до ігрової, навчальної, проєктної, дослідницької, експериментальної та дозвіллєвої діяльності засобами Інтернет-ресурсів. Визначено алгоритм послідовних дій зі створення та виконання веб-квестів. Сформульовано порядок реалізації веб-квестів для дітей різних вікових категорій.

Ключові слова: *навчання, виховання, соціалізація, дозвіллєва діяльність, квест-технологія, реаліті-квести, веб-квести, діти з особливими освітніми потребами.*

Постановка проблеми. Трансформаційні процеси розвитку соціокультурної сфери дозвіллєвої діяльності в умовах сучасної промислової революції призвели до виникнення форматів віртуальної, доповненої та змішаної реальності. Технологічною платформою таких трансформацій стало застосування інформаційно-комунікативних технологій, що

сприяють формуванню в дітей з особливими освітніми потребами навичок науково-дослідницької та інженерної діяльності, винахідництва, підприємництва, ведуть до ранньої професійної самовизначеності. Застосування інформаційно-комунікативних технологій у сфері дозвілля сприяло виникненню та популяризації квест-технологій, тому тему статті, присвяченої дослідженню використання квест-технологій в організації дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами, вважаємо актуальною.

Аналіз останніх публікацій і досліджень. Студіювання наукових праць показало, що значний внесок в розробку квест-технологій як вагомого засобу розвитку дітей з особливими освітніми потребами зробили сучасні українські дослідники, серед яких Т. Бондаренко, О. Гапеєва, Т. Герлянд, В. Давидович, О. Дущенко, С. Іць, С. Литвинова, Р. Мельниченко, В. Томаш, Л. Хоменко, О. Шибер та ін. З-поміж багатьох досліджень доцільно виокремити статтю О. Агафонової, що розглядає Web-квест як засіб формування інформаційної компетентності учнів в позакласній роботі (Агафонова, 2019); дисертацію Б. Грудиніна щодо теоретико-методичних засад розвитку дослідницької компетентності учнів (Грудинін, 2019); роботу І. Сокол, яка акцентує увагу на веб-квесті як інноваційному методі формування творчої особистості (Сокол, 2013); навчальний посібник В. Кулішова, присвячений застосуванню квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної освіти (Кулішов, 2018); дослідження Т. Зубехіної щодо використання технології веб-квест в електронному навчанні (Зубехіна, 2019) тощо. Крім того, на особливу увагу заслуговують реаліті (живі)-квести, що розглядаються науковцями В. Папіжук та О. Лозько як інноваційні педагогічні технології навчання іноземних мов (Папіжук & Лозько, 2017); К. Журбою та І. Шкільною – як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків (Журба & Шкільна, 2017); Л. Дідурою та О. Міняйло – як форма розвитку емоційного інтелекту у дітей старшої групи через використання OR-кодів (Дідура & Міняйло, 2019) тощо.

Актуальність нашого дослідження обумовлена недостатньою науковою розробленістю теоретичних основ застосування квест-технологій для розвитку дітей з особливими освітніми потребами під час організації їх дозвіллєвої діяльності.

Метою статті є розкриття сутності квест-технології як однієї з інноваційних форм організації дозвіллєвої діяльності дітей із особливими освітніми потребами.

Виклад основного матеріалу. Огляд сучасної наукової літератури показав, що поняття «квест» в перекладі з англійської «Quest» означає «виклик, пошук, пригода». Разом з тим, у різних джерелах вище наведене поняття тлумачать як «подорож, мандрівка, гра, проведення розслідування, розв’язання головоломки тощо» (Кулішов, 2018, с. 6; Бондаренко, 2013, с. 226). Дослідники вважають, що походження квесту має глибоке історичне коріння. На їхню думку, перші квести з’явилися в епоху стародавніх цивілізацій, коли люди намагалися урізноманітнити свою дозвіллєву діяльність. У наш час феномен квесту набуває значної популярності серед дітей з особливими освітніми потребами, а в наукових джерелах розглядається як освітня інтерактивна технологія. Це пов’язане з тим, що квест-технологія сприяє формуванню творчих, естетичних, аналітичних, комунікативних, фахових компетентностей у дітей з особливими освітніми потребами, розвиває конкурентноздатність та лідерські якості, забезпечує згуртованість дитячого колективу, підвищує мотивацію до подальшої самоосвіти, задовольняє потреби дітей у цікавій та корисній дозвіллєвій діяльності.

Останнім часом квест-технологія в закладах освіти (дошкільної, загальної середньої, позашкільної, професійно-технічної, вищої) реалізується у двох основних моделях – off-line та on-line форматі, тобто, в реальному та віртуальному просторі; тому їх поділяють на реаліті-квести та веб-квести.

Аналіз наукових джерел свідчить, що поняття «реаліті-квест» передбачає першочергово ігри, змагання та конкурси, в яких учасники команд, використовуючи свою кмітливість та винахідливість, розв’язують проблемні завдання, а згодом репрезентують свої здібності та винахідливість у реальному просторі. Зазвичай реаліті-квести проводять

у закритих приміщенні (класах, кімнатах, музеях) або на спеціально обраній території (парках, спортивних майданчиках), з використанням різноманітних декорацій, пристроїв, матеріалів, обладнання, а також спец-ефектів для повного занурення в атмосферу гри. Нині найбільш відомими видами реаліті-квестів є квест-екскурсії, Ескейп-рум (квест-кімнати), Перформанс, Екшн-гра, Морфеус тощо (Шибер, 2018, с.196; Журба & Шкільна, 2017, с. 46). Класифікацію реаліті-квестів за видами нами представлено на *рис. 1*.

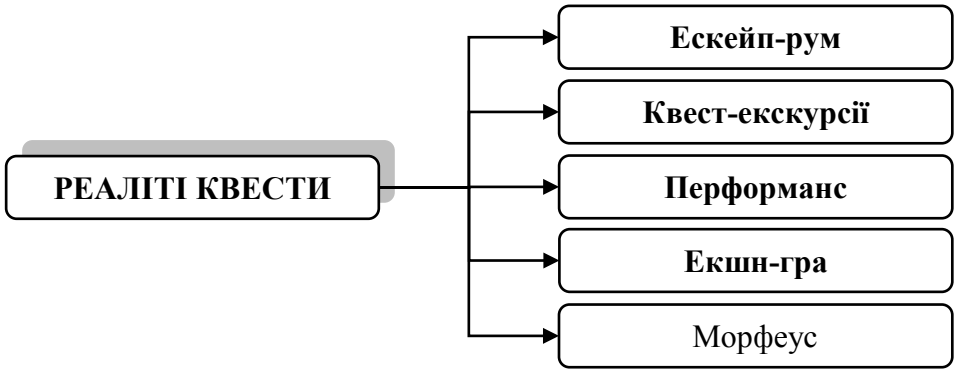

Рис. 1. Види реаліті-квестів (розроблено авторкою на підставі джерела: Навчальний квест, 2022)

Більш детально розглянемо наведені вище види реаліті-квестів. Зокрема, квест Ескейп-рум передбачає пошук виходу команди із закритої кімнати або декількох кімнат через вирішення складних завдань. Для цього учасники команди мають розгадати загадки, вирішити ребуси та головоломки, знайти існуючі схованки та розшифрувати коди. Оскільки це лише гра, то в разі виникнення певних труднощів учасники можуть скористатися певними підказками. Захопленість грою буде залежати від змісту сценарію, його відповідності вікової категорії учасників та гарної оснащеності проєкту. При методично вірно розробленому сценарії гра перетворюється у справжню пригоду, в якій присутні азарт, радість та задоволення (*Що таке квест-кімната*, 2022).

Квести містом передбачають організацію захоплюючого екскурсійного маршруту вулицями міста, що включає відвідування пам'яток історії та архітектури, садиб та музеїв у поєднанні з виконанням певних ігрових завдань. Проведення квесту містом, у парках або зелених зонах допомагає його учасникам зміцнити фізичне та психічне здоров'я, швидко переключитися на позитивні емоції. До того ж, такі квести виконують пізнавальну, соціальну, рекреаційну та розважальну функції (Шибер, 2018, с.196).

Вид реаліті-квесту Перформанс передбачає присутність в ігровому приміщенні гравців та акторів, які безпосередньою впливають на ігровий процес. Для створення відповідної сюжетної лінії актори розігрують сцени з гостросюжетних фільмів, до яких долучають усіх учасників квесту. Великою популярністю користуються жахливі Хорор-перформанси, проведення яких доповнюються напівтемрявою, зловісною музикою та грою недоброзичливих акторів (*Квест-перформанс*, 2022).

Одним із видів реаліті-квесту є Екшн-гра. Цей вид гри передбачає розумове та фізичне навантаження. Учасники такого квесту повинні подолати смугу перешкод, стрибати на батуті, повзти вентиляційними шахтами та швидко вирішувати командні та логічні завдання (*Екшени як реаліті*, 2022).

Найцікавішим видом квесту, що переносить його учасників у нереальність, вважається Морфеус, тобто гра, що відбувається у людській уяві. Усі учасники з початку й до кінця гри знаходяться із зав'язаними очима; поринути в атмосферу гри допоможуть ведучий та актори. У грі задіяні всі органи почуттів, крім зору. Обов'язковою умовою Морфеуса є командна робота, під час якої учасники вирішують логічні завдання в умовах дефіциту часу **(***Новий захоплюючий жанр*, 2022).

Варто зазначити, що організацією дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами займається велика кількість комерційних компаній, які пропонують реаліті-квест-проєкти з різної тематики. Діяльність таких компаній зорієнтовано на запити та бажання найвибагливіших клієнтів. Сценарії реаліті-квестів наповнюють неповторним сюжетом, що розробляють на основі пригодницьких або фантастичних фільмів, мультфільмів або комп'ютерних ігор. В умовах воєнного стану єдиними інституціями, що надають сьогодні безкоштовні послуги, залишаються заклади освіти, які забезпечують дітей з особливими освітніми потребами відповідним навчанням та організують їхню дозвіллєву діяльність; тому для зняття психологічного напруження та адаптації дітей з особливими освітніми потребами найбільш ефективним засобом є застосування ігрових, розважальних, конкурсних програм, реаліті-квестів за різними напрямками тощо.

Власна практика роботи з дітьми з особливими освітніми потребами свідчить, що під час організації їхньої дозвіллєвої діяльності найдоцільніше використовувати реаліті-квести, що містять: інтелектуальні (кросворди, ребуси, головоломки, загадки, шифрування); спортивні (біг, стрибки, лазанья, проходження лабіринту); творчі (малювання карти, складання пазлів, співання пісень, танцювальні руханки) завдання. Важливо пам'ятати, що головними критеріями успішності проведеного реаліті-квесту є його безпечність для всіх учасників заходу, їхня потужна мотивація до досягнення результату, оригінальність, логічність, цілісність, відповідність сюжетної лінії, створення атмосфери повного занурення в гру, отримання задоволення тощо. Таким чином, на нашу думку, модель реаліті-квестів забезпечує організацію дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами проєктами інтелектуального, екологічного, туристичного, краєзнавчого, творчого, спортивного, профорієнтаційного, дослідницького, пошукового, експедиційного, тематичного, міжпредметного, анімаційного, фантастичного спрямування тощо.

Однією з надсучасних інноваційних освітніх моделей, спрямованих на формування мобільної особистості, здатної критично опрацьовувати інформаційні ресурси, аналізувати, систематизувати, приймати оптимальне рішення у складній ситуації та розв'язувати поставлені завдання є застосування веб-квест (WebQuest) технологій. Засновниками таких інтерактивних технологій вважають професорів Університету Сан-Дієго (США) Берні Доджа та Тома Марча. У 90-х роках XX століття вчені почали шукати можливість упровадження в освітній процес різного роду способів навчання дітей через мережі Інтернет (Кулішов, 2018, с. 17-18). Розроблена вченими модель веб-квестів зараз активно вивчається науковцями-практиками та впроваджується в навчальний процес закладів освіти.

Нині в наукових джерелах представлено чимало трактувань поняття веб-квест. Розглянемо декілька підходів до розуміння цього поняття. Так, О. Гапеєва розглядає веб-квест, як проблемне завдання з елементами рольової гри, що розв'язується за допомогою інтернет-технологій (Гапеєва, 2011, с. 336). З погляду О. Дущенко, веб-квест – це інтернет-технологія, що поєднує проблемне навчання, ігрову технологію та метод проєктів (Дущенко, 2018, с. 21). На думку О. Агафонової, веб-квест – це рольова гра, навчання, цікавий та перспективний вид діяльності (Агафонова, 2019, с. 6). З точки зору І. Колесник, веб-квести – це сучасний виклик, завдання, дорожня карта для наукового дослідження (Колесник, 2021, с. 143). На переконання Т. Зубехіної, веб-квест є високоспеціалізованим ефективним наочним навчальним тренажером (Зубехіна, 2019, с. 173) тощо. Крім того, фахівці вважають, що веб-квести сприяють: формуванню критичного мислення та інформаційної культури (Сокол, 2013, с. 30); проведенню успішної дослідницької діяльності та вмінню користуватися сучасними інноваційними розробками (Грудинін, 2019, с. 192); розвитку медіа компетентності (Іць, 2012, с. 245); мотивації особистості до отримання знань (Супрун, 2021, с. 190); згуртованості колективу, активності та ініціативності дітей (Стаєнна, 2019, с. 4); самоорганізації, командній роботі, отриманню навичок публічних виступів (Хоменко, с. 137); організації цікавої та

неординарної дозвіллєвої діяльності для дітей з особливими освітніми потребами тощо (Міленіна, 2019, с. 114).

Виходячи з вище наведених тлумачень феномену веб-квестів, ми сформулювали власне розуміння цього поняття як інтерактивного освітнього симулятора, що сприяє розвиткові дітей з особливими освітніми потребами, формуванню в них фахових ключових компетентностей, прагнення до ігрової, навчальної, проєктної, дослідницької, експериментальної та дозвіллєвої діяльності засобами Інтернет-ресурсів.

Варто підкреслити, що організацію дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами за моделлю веб-квестів спрямовано на реалізацію освітніх, виховних, розвивальних та корекційних завдань. Зокрема, освітні веб-квести забезпечують на розширення світогляду особистості, засвоєння та закріплення в неї нових знань, умінь і навичок. Розвивальні веб-квести сприяють розвиткові критичного мислення, уяви, логіки, творчих та дослідницьких здібностей. Виховні веб-квести стимулюють взаємодію з однолітками, відповідальність, пунктуальність, самореалізацію тощо (Мельніченко, 2018, с. 149). Корекційні веб-квести передбачають розвиток позитивних психологічних якостей, взаємодопомоги, доброзичливості та толерантності щодо дітей з особливими освітніми потребами.

Доречно зазначити, що під час організації дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами найчастіше застосовують веб-квести по типу «метод проєктів». Концепція такої освітньої моделі спрямована на вирішення завдання за допомогою аналізу веб-ресурсів та створення нового веб-продукту (Папіжук, 2017, с. 69; Сокол, 2016, с. 26). Разом з тим, велику значущість для дітей із особливими освітніми потребами має використання веб-квестів по типу «змагання». Завдяки створенню педагогом-організатором цікавого сюжету в грі-змаганні в таких дітей відбувається розвиток мислення та перехід від пасивного отримання знань до самостійної діяльності через пошук відповідей в Інтернет-ресурсах (Сокол, 2016, с. 26, с. 34).

У процесі нашого дослідження важливо відмітити, що веб-квести поділяють на довгострокові, короткострокові та мініквести. Наведені види веб-квестів відрізняються між собою часовим проміжком, що надаються для їх виконання. Довгострокові веб-квести розраховані на тривалий термін реалізації (тиждень, місяць, семестр, навчальний рік тощо); такі веб-квести спрямовані на поглиблення та трансформацію знань у дітей з особливими освітніми потребами. Короткострокові веб-квести виконуються за одне-три заняття та передбачають інтегрування знань. Міні-квести рекомендовані для одного заняття та базуються в основному на трьох складових – сценарії, діяльності й отриманні кінцевого продукту (грамоти, диплому, сертифікату тощо) (Супрун, 2021, с. 187; Грудинін, 2019, с. 192). Усі вище зазначені види веб-квестів можуть охоплювати як окремий навчальний предмет, розділ, тему, проблему, так і бути інтегрованими або носити міжпредметний характер (Герлянд, 2016, с. 11; Сокол, 2016, с. 26-27).

Дослідники зазначають, що виконання короткострокових та міні-квестів найчастіше відбувається під час аудиторної роботи в навчальному закладі, а цикл довгострокових веб-квестів здійснюється в позаурочний час вдома. Крім того, можливе поєднання аудиторних та поза-аудиторних форм роботи. Важливо зазначити, що головною умовою проходження віртуальних квестів є наявність постійного доступу до Інтернет-мережі (Папіжук, 2017, с. 67). Отже, комунікація між учасниками освітнього процесу відбувається в дистанційному форматі.

Схематично формат взаємодії учасників дистанційного освітнього процесу під час роботи над веб-квестами нами представлено на *рис. 2*.

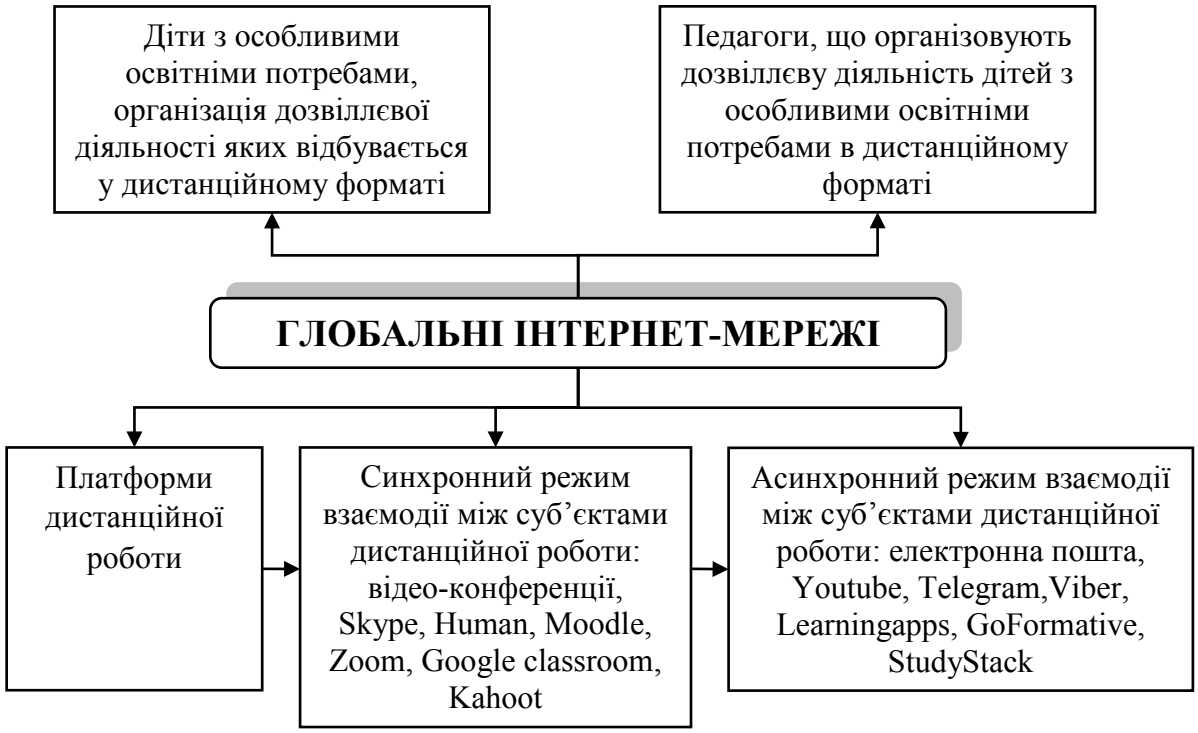

Рис. 2. Схема дистанційної взаємодії між педагогами та дітьми з особливими освітніми потребами під час роботи над веб-квестами (розроблено авторкою на підставі джерела: Технологія Веб-квест, 2017).

У контексті дослідження важливо розглянути наукові позиції щодо визначення структури веб-квесту. На думку Р. Мельніченко, для успішного впровадження веб-квесту в освітній процес необхідно: визначити тему, придумати сценарій, план, сюжет; розробити завдання (проблемні питання, головоломки); створити список інформаційних ресурсів; розробити та описати етапи проходження веб-квесту, визначити регламент часу, перехід між завданнями; підвести підсумки та оцінити учасників веб-квесту (Мельніченко, 2018, с. 149). І. Сокол пропонує трьохетапний підхід до створення веб-квестів. Організаційно-підготовчий етап, до складу якого входять: визначення навчальних потреб учнів, теми, мети, типу веб-квесту; формулювання сюжетної лінії та завдань; опис головних ролей учасників; складання плану роботи; визначення термінів реалізації; створення пам'ятки, рекомендації щодо проходження веб-квесту; розроблення критеріїв оцінювання; підготовлення списку інформаційних джерел та платформи для реалізації веб-квесту. Змістовий (реалізаційний) етап містить: ознайомлення учнів із сюжетом та основними питаннями; проведення аналізу опитування; корегування сюжету та завдань веб-квесту за результатами вхідного опитування; об'єднання учнів у групи та розподіл завдань; ознайомлення учнів з платформою веб-квесту; ознайомлення учнів з критеріями оцінювання; проведення консультацій; супровід проходження учнями веб-квесту; перевірка та оцінювання проміжних етапів тощо. Результативний етап, до складу якого входять: оцінювання діяльності учнів за розробленими критеріями; представлення результатів діяльності учнів; проведення аналізу вихідного опитування; формулювання висновків; рефлексія результатів веб-квесту тощо (Сокол, 2016, с. 31). Л. Хоменко розроблено веб-квести для молодшої категорії школярів; авторкою виділено п'ять послідовних етапів, необхідних для проходження веб-квестів, зокрема: визначення теми, вибір платформи, формування завдання, система оцінювання та джерела інформації (Хоменко, 2018, с. 139).

Результати наукового пошуку дають підстави для узагальнення даних щодо змісту веб-квестів, процес побудови якого повинен мати певний алгоритм послідовних дій свого виконання. На нашу думку, веб-квести можуть бути розроблені педагогом або дітьми під його керівництвом. Особливістю проєктування веб-квестів є продумані автором тема та оригінальний сценарій веб-квесту; сформульовані його мети та головні завдання; визначені ролі учасників та терміни реалізації веб-квесту; створені правила проходження веб-квесту; розроблені критерії оцінювання; підготовлений список інформаційних джерел тощо. Крім того, важливо здійснити вибір віртуальної платформи, на якій буде розміщено веб-квест. Найбільш простим та зручним інтерфейсом у користуванні та завантаженні фото, відео, аудіо-файлів є соціальні мережі (Instagram, YouTube, Viber, Telegram, Fecebook), але наявність у соціальних мережах великої кількості неструктурованого матеріалу відволікає дітей від виконання завдань. Актуальним сьогодні є створення педагогом власного блогу, який він може розмістити на різноманітних безкоштовних платформах (WordPress, Blogger, Sitesgoogle, LiveJournal), однак головним недоліком блогу є однотипність шаблонів його сторінок. Для розроблення більш оригінального дизайну веб-квесту педагогу краще скористатися конструкторами веб-сайтів (Wix, Site123, Squaresace, Jimdo, GoogleSites, uKit, A5) або веб-додатками (Google disc, Flipboard, LearningApps, Learnis). Найкращими інструментами, що дозволяють наповнити веб-квест інтерактивними вправами, є онлайн-платформа LearningApps, ребусами – rebus1/ua, кросвордами – cross.highcat.org/, puzzlecup.com, пазлами – JigsawPlanet. На обраної віртуальної платформі розміщується вся необхідна інформація про векб-квест (Папіжук, 2017, с. 68; Томаш & Давидович, 2017, с. 89; Хоменко, 2018, с. 139).

Власна практика впровадження веб-квестів у процес організації дозвіллєвої діяльності дітей із особливими освітніми потребами свідчить, що веб-квести мають свої особливості. Зокрема, у веб-квестах, призначених для молодшої категорії дітей з особливими освітніми потребами основний акцент робимо на ознайомленні дітей з інформацією та наданні ними правильної відповіді шляхом вибору запропонованих варіантів. З огляду на особливості розвитку дітей молодшої вікової категорії доцільно розробляти лінійні веб-квести з послідовним виконанням завдань; до веб-квестів необхідно включати віртуальні ребусники, головоломки, загадки, складання пазлів, малювання, дослідницьку роботу тощо. Для цієї категорії дітей веб-квести краще організовувати в закладі, де вони зможуть упоратися із завданням під керівництвом педагога-організатора або вдома за допомогою батьків. Після проходження будь-якого виду веб-квесту всі його учасники отримують заохочувальні дипломи або грамоти.

Веб-квести для середньої та старшої вікової категорії дітей розраховані на їхню самостійну пошукову діяльність. Перед початком веб-квесту педагогу-організатору необхідно ознайомити його учасників із темою, сформулювати головну проблему, визначити пріоритетні завдання, надати інтернет-ресурси, організувати в групах обговорення особливо-гострих проблем, організувати колективну проєктну діяльність тощо. Під час пошуку відповідей на поставлені завдання діти з особливими освітніми потребами середньої та старшої вікової категорії вдосконалюють володіння матеріалом, вчаться порівнювати та здійснювати аналіз, абстрактно мислити тощо. Прикінцевим етапом є оформлення результатів, які діти представляють у вигляді презентацій, слайд-шоу, фото або відео-репортажу, створення блогу тощо. Завершальний етап передбачає оцінювання учасників проходження веб-квесту відповідно до встановлених правил (Папіжук & Лозко, 2017, с. 71).

Відмітимо, що інтернет-мережі пропонують безліч варіантів веб-квестів для дітей різних вікових категорій; нами розроблено та впроваджено авторські веб-квести для молодшої та середньої вікової категорії дітей із особливими освітніми потребами. Web-адреса квестів: https://sites.google.com/view/eco-web-quest-kapitoshka/, https://sites.google.com/view/alla-cobobel-beb-kbest-poltava/.

Висновки. Таким чином, нами розглянуто сутність квест-технології та основні (реаліті-квести та веб-квести) моделі її використання в процесі дозвіллєвої діяльності дітей з особливими освітніми потребами. На наш погляд, у реаліях сьогодення квест-технологія – це інноваційна форма організації дозвіллєвої діяльності дітей із особливими освітніми потребами, яка сприяє розвиткові їхньої пам'яті, уваги, спостережливості, винахідливості, аналітичних здібностей, комунікативних якостей тощо. Доведено доцільність використання реаліті-квестів, що містять інтелектуальні, спортивні та творчі завдання. В умовах воєнного стану та поширення дистанційного навчання актуалізовано використання моделі веб-квестів як інтерактивного освітнього симулятора, що сприяє розвиткові дітей із особливими освітніми потребами, формуванню в них ключових компетентностей, прагнення до ігрової, навчальної, проєктної, дослідницької, експериментальної та дозвіллєвої діяльності засобами Інтернет-ресурсів. Визначено алгоритм послідовних дій створення та виконання веб-квестів та сформульовано порядок реалізації веб-квестів для дітей різних вікових категорій.

Перспективи наукового дослідження пов'язано з визначенням можливостей та перспектив творчого використання сучасних технологій дозвіллєвої діяльності дітей із особливими освітніми потребами в закладах позашкільної освіти в умовах сьогодення.

ЛІТЕРАТУРА

Агафонова, О. О. (2019). *Web-квест як засіб формування інформаційної компетентності на уроках математики та в позакласній роботі*. Взято з URL: https://zippo. net. ua/data/files/2019/obl_vist_agafon.pdf.

Бондаренко, Т. М. (2013). Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки,* 13(2), 224-230.

Гапеєва, О. Л. (2011). Web-Quest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу. *Науковий вісник НЛТУ України*, 21(1), 335-340.

Герлянд, Т. М., Кулалаєва Н. В., Пащенко, Т. М., Романова Г. М. & Романов, Л. А. (2016). *Веб-квест у професійному навчанні*. Київ: ІПТО НАПН України..

Грудинін, Б. О. (2019). *Теоретико-методичні засади розвитку дослідницької компетентності учнів ліцею у процесі навчання фізики*. (Дис. д-ра наук). Київ.

Дідура, Л. & Міняйло, О. (2019). Місто емоцій: квест для дітей старшої групи з використанням OR-кодів. *Дошкільне виховання*, 7, 15-17.

Дущенко, О. С. (2018). Веб-квест як технологія урізноманітнення освітнього процесу. *Комп'ютер у школі та сім'ї*, 7, 151.

Екшени як реаліті квести для найшвидших і найспритніших. (2022). Взято з http://www.izolyatsiya.com.ua/ua/yekshn-igry-realiti-kvesty-dlya-samykh-b/.

Журба К. О. & Шкільна І. М. (2017). Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків. *Рідна школа,* 11, 44-52.

Зубехіна, Т.В. (2019). Використання технології веб-квест в електронному навчанні. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школа,* 66, (1), 170-173.

Іць, С. В. (2012). Медіаосвітні веб-квести як засіб формування критичного мислення майбутніх учителів іноземних мов. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки,* 22. 5, 239-246.

Квест-перформанс. (2022). Взято з https://enigmaroom.com.ua/ua/kvest-performans-kvest-performans/.

Колесник, І. (2021). Ґлобальна історія як квест для українських істориків. *Український історичний журнал*, 5, 143-164.

Кулішов, В. С. (2018). *Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти.* Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України.

Литвинова, С. Г. (2015). Технології навчання учнів у хмаро орієнтованому навчальному середовищі загальноосвітнього навчального закладу. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 3, 49-66.

Мельниченко, Р. К. (2018). Квест як технологія розвитку креативності майбутніх вчителів біології. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*, 64, 148-153.

Міленіна, Г. (2019). Забезпечення неперервності дошкільної та початкової освіти на засадах нової української школи засобами квест-технології. *Педагогічні науки*, 112. 4(67), 112-116.

Навчальний квест: навчати, шукати, грати. (2022). Взято з https://osvitanova.com.ua/posts/1443-navchalnyi-kvest-navchaty-shukaty-hraty.

Новий захоплюючий жанр квесту в реальності. Морфеус. (2022). Взято з http://www.izolyatsiya.com.ua/ua/novyy-zakhvatyvayushhiy-zhanr-kvesta-v-rea/.

Папіжук, В. О., & Лозко, О. В. (2017). Квест-технології у навчанні іноземних мов. *Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки. Наукові дослідження. Досвід. Пошуки*, 31, 64-74.

Сокол, І. М. (2016). *Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти.* (Дис. канд. наук). Запоріжжя.

Сокол, І. М. (2013). Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості,* 2, 28-30.

Стаєнна, О. (2019). Квест-технологія: гра, пошук, дослідження. *Дошкільне виховання*, 7, 3-6.

Супрун, О., Зайцева, Н., & Симоненко, С. (2021). Застосування технологій веб-квесту на заняттях з іноземної мови. *Людинознавчі студії. Педагогіка,* 44, 183-191.

Технологія Веб-квест у методичному арсеналі сучасного викладача. Методична розробка. (2017). Коростишів.

Томаш, В. В., & Давидович, В. О. (2017). Особливості впровадження веб-квест технології в навчально-виховний процес. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Проблеми трудової та професійної підготовки*, 9, 87-91.

Хоменко, Л. Г. (2018). Технологія Web-квест як форма інтерактивного навчання молодших школярів в умовах НУШ. В О. А. Федій (Ред.), *Інноваційні педагогічні рішення у початковій освіті* (с. 134-141). Полтава: Шевченко Р. В.

Шибер, О. О. (2018). Рекреація і дозвілля в парадигмі Digital age. *Питання культурології*, 34, 189-198.

Що таке квест-кімната і для кого вона підходить? (2022). Взято з https://www.aritmiya.com.ua/pravila/.

REFERENCES

Ahafonova, O. O. (2019). *Web-kvest yak zasib formuvannia informatsiinoi kompetentnosti na urokakh matematyky ta v pozaklasnii roboti [Web-quest as a means of forming information competence in mathematics lessons and in extracurricular work]*. Retrieved from URL: https://zippo. net. ua/data/files/2019/obl_vist_agafon.pdf [in Ukrainian].

Bondarenko, T. M. (2013). Veb-kvest tekhnolohiia yak zasib aktyvizatsii samostiinoi diialnosti maibutnikh vchyteliv pochatkovykh klasiv [Web quest technology as a means of activating the independent activity of future primary school teachers]. *Bulletin of Taras Shevchenko Luhansk National University. Pedagogical sciences*, 13(2), 224-230 [in Ukrainian].

Didura, L. & Miniailo, O. (2019). Misto emotsii: kvest dlia ditei starshoi hrupy z vykorystanniam OR-kodiv [The city of emotions: a quest for older children using OR codes]. *Doshkilne vykhovannia [Preschool education]*, 7, 15-17 [in Ukrainian].

Dushchenko, O. S. (2018). Veb-kvest yak tekhnolohiia uriznomanitnennia osvitnoho protsesu [Web quest as a technology to diversify the educational process]. *Komp'iuter u shkoli ta sim'I [Computer in school and family]*, 7, 151 [in Ukrainian].

Eksheny yak realiti kvesty dlia naishvydshykh i naisprytnishykh [Actions as reality quests for the fastest and most agile]. (2022). Retrieved from http://www.izolyatsiya.com.ua/ua/yekshn-igry-realiti-kvesty-dlya-samykh-b/ [in Ukrainian].

Hapeieva, O. L. (2011). Web-Quest tekhnolohiia u navchanni studentiv za prohramoiu pidhotovky ofitseriv zapasu [Web-Quest technology in the training of students in the reserve officer training program]. *Scientific Bulletin of UNFU*, 21(1), 335-340 [in Ukrainian].

Herliand, T. M., Kulalaieva N. V., Pashchenko, T. M., Romanova H. M. & Romanov, L. A. (2016). *Veb-kvest u profesiinomu navchanni [Web quest in professional education]*. Kyiv: IPTO NAPN Ukrainy [in Ukrainian].

Hrudynin, B. O. (2019). *Teoretyko-metodychni zasady rozvytku doslidnytskoi kompetentnosti uchniv litseiu u protsesi navchannia fizyky [Theoretical and methodological principles of development of research competence of lyceum students in the process of learning physics]*. (Doct. diss.). Kyiv [in Ukrainian].

Its, S. V. (2012). Mediaosvitni veb-kvesty yak zasib formuvannia krytychnoho myslennia maibutnikh uchyteliv inozemnykh mov [Media-educational web quests as a means of forming critical thinking of future teachers of foreign languages]. *Bulletin of Taras Shevchenko Luhansk National University. Pedagogical sciences*, 22. 5, 239-246 [in Ukrainian].

Khomenko, L. H. (2018). Tekhnolohiia Web-kvest yak forma interaktyvnoho navchannia molodshykh shkoliariv v umovakh NUSh [Web-quest technology as a form of interactive education of junior high school students in the conditions of NUS]. In O. A. Fedii (Ed.), *Innovatsiini pedahohichni rishennia u pochatkovii osviti [Innovative pedagogical solutions in primary education]* (pp. 134-141). Poltava: Shevchenko R. V. [in Ukrainian].

Kolesnyk, I. (2021). Globalna istoriia yak kvest dlia ukrainskykh istorykiv [Global history as a quest for Ukrainian historians.]. *Ukrainian Historical Journal*, 5, 143-164 [in Ukrainian].

Kulishov, V. S. (2018). *Zastosuvannia kvest-tekhnolohii u profesiino-teoretychnii pidhotovtsi uchniv zakladiv profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity [The application of quest technology in the professional and theoretical training of students of professional (vocational and technical) education institutions]*. Bila Tserkva: BINPO UMO NAPN Ukrainy [in Ukrainian].

Kvest-performans [Quest performance]. (2022). Retrieved from https://enigmaroom.com.ua/ua/kvest-performans-kvest-performans/ [in Ukrainian].

Lytvynova, S. H. (2015). Tekhnolohii navchannia uchniv u khmaro oriientovanomu navchalnomu seredovyshchi zahalnoosvitnoho navchalnoho zakladu [Technologies for teaching students in a cloud-oriented learning environment of a comprehensive educational institution]. *Information Technologies and Learning Tools*, 3, 49-66 [in Ukrainian].

Melnychenko, R. K. (2018). Kvest yak tekhnolohiia rozvytku kreatyvnosti maibutnikh vchyteliv biolohii [Quest as a technology for developing the creativity of future biology teachers]. *Scientific journal of National Pedagogical Dragomanov University*, 64, 148-153 [in Ukrainian].

Milenina, H. (2019). Zabezpechennia neperervnosti doshkilnoi ta pochatkovoi osvity na zasadakh novoi ukrainskoi shkoly zasobamy kvest-tekhnolohii [Ensuring the continuity of preschool and primary education on the basis of the new Ukrainian school by means of quest technology]. *Pedagogical Sciences*, 112. 4(67), 112-116 [in Ukrainian].

Navchalnyi kvest: navchaty, shukaty, hraty [Educational quest: teach, search, play]. (2022). Retrieved from https://osvitanova.com.ua/posts/1443-navchalnyi-kvest-navchaty-shukaty-hraty [in Ukrainian].

Novyi zakhopliuiuchyi zhanr kvestu v realnosti. Morfeus [*A new exciting genre of quest in reality*]. (2022). Retrieved from http://www.izolyatsiya.com.ua/ua/novyy-zakhvatyvayushhiy-zhanr-kvesta-v-rea/ [in Ukrainian].

Papizhuk, V. O., & Lozko, O. V. (2017). Kvest-tekhnolohii u navchanni inozemnykh mov [Quest technologies in learning foreign languages]. *Language teaching in higher education institutions at the modern stage. Interdisciplinary connections. Scientific research. Experience. Search*, 31, 64-74 [in Ukrainian].

Shcho take kvest-kimnata i dlia koho vona pidkhodyt? [What is a quest room and who is it suitable for?] (2022). Retrieved from https://www.aritmiya.com.ua/pravila/.

Shyber, O. O. (2018). Rekreatsiia i dozvillia v paradyhmi Digital age [Recreation and leisure in the Digital age paradigm]. *Issues in Cultural Studies*, 34, 189-198 [in Ukrainian].

Sokol, I. M. (2013). Veb-kvest yak innovatsiinyi metod formuvannia tvorchoi osobystosti [Web quest as an innovative method of forming a creative personality]. *Education and Development of Gifted Personality*, 2, 28-30 [in Ukrainian].

Sokol, I. M. (2016). *Pidhotovka vchyteliv do vykorystannia kvest-tekhnolohii v systemi pisliadyplomnoi osvity*. (Phd diss.). Zaporizhzhia [in Ukrainian].

Staienna, O. (2019). Kvest-tekhnolohiia: hra, poshuk, doslidzhennia [Quest technology: game, search, research]. *Doshkilne vykhovannia [Preschool education]*, 7, 3-6 [in Ukrainian].

Suprun, O., Zaitseva, N., & Symonenko, S. (2021). Zastosuvannia tekhnolohii veb-kvestu na zaniattiakh z inozemnoi movy [Application of web quest technologies in foreign language classes]. *Human Studies. Series of Pedagogy*, 44, 183-191 [in Ukrainian].

Tekhnolohiia Veb-kvest u metodychnomu arsenali suchasnoho vykladacha. Metodychna rozrobka [Webquest technology in the methodological arsenal of a modern teacher. Methodical development]. (2017). Korostyshiv [in Ukrainian].

Tomash, V. V., & Davydovych, V. O. (2017). Osoblyvosti vprovadzhennia veb-kvest tekhnolohii v navchalno-vykhovnyi protses [Peculiarities of the implementation of web quest technology in the educational process]. *Scientific journal of National Pedagogical Dragomanov University. Problems of labor and professional training*, 9, 87-91 [in Ukrainian] .

Zhurba K. O. & Shkilna I. M. (2017). Kvest yak zasib formuvannia natsionalno-kulturnoi identychnosti pidlitkiv [The quest as a means of forming the national and cultural identity of teenagers]. *Ridna shkola [Native school]*, 11, 44-52 [in Ukrainian].

Zubekhina, T.V. (2019). Vykorystannia tekhnolohii veb-kvest v elektronnomu navchanni [Use of web quest technology in e-learning]. *Pedagogy of formation of creative personality in higher and secondary schools*, 66, (1), 170-173 [in Ukrainian].

QUEST TECHNOLOGY AS AN INNOVATIVE FORM OF ORGANIZING LEISURE ACTIVITIES FOR CHILDREN WITH SPECIAL EDUCATIONAL NEEDS

Alla Kobobel,
Postgraduate student;
Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University

The article is devoted to the reflection on the practice of scientific research regarding the implementation, first of all, of the creative achievements of Ukrainian scientists and foreign researchers in the field of innovative pedagogical quest technology while organizing leisure activities for children with special educational needs. Disclosure of major aspects of the author's experience is significant for practicing teachers and students of higher education at pedagogical universities, which allows them to spread such experience to a broad educational community. It is recommended to pay attention to the essence of the term «quest technology» as an innovative form of organizing leisure activities for children with special educational needs, which contributes to the development of their memory, attention, observation, ingenuity, analytical abilities, and communication skills; and also – to use the main models of reality quests and web quests tested by the author. When organizing leisure activities for children with special educational needs, it is advisable to use reality quests containing intellectual, sports, and

creative tasks. According to the author, reality quests provide leisure activities for children with special educational needs with intellectual, environmental, tourist, local history, creative, sports, career guidance, research, search, expedition, thematic, interdisciplinary, animation, fantasy projects, etc. In the conditions of martial law, the spread of the use of remote technologies contributes to the implementation of the web quest model; web quests is an interactive educational simulator that promotes the development of children with special educational needs, the formation of their professional competences, the desire for game, educational, project, research, experimental and leisure activities using Internet resources. The algorithm of sequential actions for creating and executing web quests is defined. The procedure for implementing web quests for children of different age categories has been formulated.

Keywords: *education, upbringing, socialization, leisure activity, quest technology, reality quests, web quests, children with special educational needs.*

Надійшла до редакції 25.03.2022 р.