

ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ ЯК МЕТОДУ ІГРОТЕРАПІЇ ПРАЦІВНИКАМИ ПСИХОЛОГІЧНОЇ СЛУЖБИ В ЗАКЛАДІ ОСВІТИ

В статті розкриті теоретичні положення та практичні рекомендації щодо використання квест-технологій в роботі психологічної служби закладів освіти. Автором проаналізовано та адаптовано алгоритм створення та проведення психологічних квестів в рамках профілактичного, просвітницького та корекційного напрямків роботи з учасниками освітнього процесу.

В статье раскрыты теоретические положения и практические рекомендации по использованию квест-технологий в работе психологической службы учреждений образования. Автором проанализированы и адаптированы алгоритм создания и проведения психологических квестов в рамках профилактического, просветительского и коррекционного направлений работы с участниками образовательного процесса.

The article reveals the theoretical provisions and practical recommendations for the use of quest technologies in the work of the psychological service of educational institutions. The author analyzes and adapts the algorithm for creating and conducting psychological quests in the framework of preventive, educational and corrective areas of work with participants in the educational process.

Сьогодні квест-технології сміливо можна віднести до числа інновацій в організації освітнього процесу. Квести широко використовуються педагогами, викладачами, майстрами виробничого навчання в освітній діяльності, але є недооціненими спеціалістами психологічної служби. Квести – це не лише розважально-пригодницькі ігри. В руках умілого спеціаліста – це потужний засіб навчання, виховання та розвитку особистості.

Квест можна вважати новітньою педагогічною технологією. Новітня не завжди означає нова: квести мають свою насичену історію. Квест (квестор) - від латинського слова quaero - шукаю, розшукую, веду слідство, квест (від англійського quest – пошук, предмет пошуків, пошук пригод, виконання лицарської обітниці) - являє собою активну, пригодницьку гру, в якій команда, використовуючи свої знання, інтелект, кмітливість, силу повинна виконати всі

завдання і подолати дистанцію за певний час [6]. Технологія квесту як способу організації пошукової діяльності в освітньому процесі була розроблена професорами Університету Сан-Дієго (США) Доджем Берні і Томом Марчем у 1995 році [2]. Б. Додж запропонував використовувати в процесі навчання пошукову систему, в якій передбачалося знаходити рішення поставленого завдання з проходженням проміжних стадій, на кожній з яких потрібно виконати якусь дію або знайти ключ для виходу на наступний рівень.

На сьогоднішній день проблему створення та викристання квестів в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Б. Додж, Т. Марч, М.В. Андрєєва, Я.С. Биховський, О.Л. Гапєєва, М.С. Гриневич, Л.А. Іванова, Н.В. Кононець, Г.Л. Шаматонова та інші [7]. У роботах відомих педагогів, соціологів Л.О. Афанасьєвої, Г.З. Єфімової, Т.В. Захарченко, М.Н. Кічерової квест визначається як інтелектуальний вид гри, процес якої розгортається в спеціально підготовленому приміщенні, з якого учасники повинні вибратися, вирішивши поставлені завдання. Від учасників вимагається прояв здатності швидко адаптуватися в нових умовах, приймати рішення в найнесподіваніших ситуаціях [4]. Незважаючи на великий інтерес науковців до вивчення та впровадження квест-технологій в освітнє середовище, мало розкритим залишається питання ефективного використання квестів в роботі фахівців психологічної служби закладів освіти.

При розробці квесту у психолога/соціального педагога є можливість створення ситуацій, в яких учні задіюють необхідні навички пошуку, аналізу, узагальнення, синтезу нової інформації, її зберігання і передачі. Робота учнів в такому варіанті навчальної діяльності як квест урізноманітнює просвітницько-профілактичний процес діяльності, робить його живим і цікавим, а отриманий досвід безумовно матиме свої результати в майбутньому. Під час участі у квест-іграх розвивається цілий ряд компетентностей, серед яких: самонавчання і самоорганізація; робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль); вміння знаходити декілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір; навичка публічних виступів [3].

Квести несуть у собі елемент змагання, вони сприяють розвитку аналітичних здібностей. Використання квестів розширює рамки освітнього простору, завдяки чому досягнення цілей просвітницького та профілактичного напрямків діяльності з учасниками освітнього процесу відбувається непомітно.

Методика організації та проведення квесту в закладі освіти [1]:

1. Визначення теми квесту, мети, завдань, цілей.
2. Підбір теоретичного матеріалу відповідно до теми і мети квесту.
3. Розробка концепції та стратегії квест-гри.
4. Розробка маршрутних листів практичним психологом/соціальним педагогом.
5. Розробка завдань по локаціям (підготовка основних тематичних завдань та допоміжних завдань-підказок).
6. Перевірка ведучим станцій/локацій за маршрутним листом на їх доцільність та доступність у використанні під час квесту.

7. Реалізація квесту: повідомлення теми, мети квест-гри учасникам; об'єднання в команди; перед початком гри обов'язково нагадати про правила техніки безпеки та взаємодії; обговорення правил гри; прикріплення супроводжуючого; вибір капітана; надання перших завдань-вказівників; проходження локацій; підведення підсумків квест-гри.

Методичні рекомендації щодо організації квест-ігор в закладі освіти[1]:

- за кожною командою закріплюється супроводжуючий; його обов'язки полягають у контролі виконання учасниками завдань, допомозі (скеровування учнів на правильне рішення, але не вирішення завдань замість учасників), слідкуванні за дотриманням правил гри, техніки безпеки тощо;

- бажано використовувати якнайбільшу кількість приміщень закладу освіти (актова зала, спортивна зала, їдальня, бібліотека тощо) або ж станції розташовувати таким чином, щоб вони знаходилися в найрізноманітніших куточках (пост охорони, дошка з розкладом занять, методичний кабінет, медпункт тощо);

- оформлення і реквізити: завдання розміщуються в конвертах у друкованому вигляді; учасники забезпечуються необхідними матеріалами на локаціях (ручки, папір, олівці, клей, доступ до мережі Інтернет тощо);

- штрафні санкції за порушення поведінки, нечесну гру, порушення маршруту і т.п. Штрафи можуть бути у вигляді додаткових питань, виконання додаткових завдань або знімання балів;

- ефективним стимулюванням команд є отримання винагороди за проходження кожної локації (наприклад: розгадування головоломки, з частин якої на фініші вийде мотиваційний вислів/картинка тощо);

- доречно мати розпізнавальні знаки: для організаторів – бейджи, для гравців – емблема команди, відмітний знак (пов'язка, значок, наклейки і тому подібне);

- нагородження учасників: не є обов'язковим, але дуже приємним моментом; це можуть бути відзнаки за участь, ручки, магніти, брошури, буклети з тематики квесту, солодощі тощо.

Психологічна квест-гра – ефективна форма роботи, яка сприяє розвитку всіх процесів когнітивної сфери, позитивно впливає на емоційно-вольову сферу, формує в учнів навички роботи в групі. Вона є внутрішньо мотиваційною та самоцінною для людини діяльністю, в якій відчуваєш себе природно; людина включається в гру повністю на інтелектуальному, особистісному, емоційному рівнях, задіює свій життєвий досвід та творчий потенціал; під час ігрової діяльності учасник відчуває себе вільним від усіх обмежень (стереотипів, шаблонів мислення і звичних варіантів рішення проблеми), через що отримує можливість осмислити і зрозуміти себе, побачити, побудувати нові моделі поведінки, навчитися по-іншому ставитися до світу і себе; через спільну діяльність, яка передбачає колективну взаємозалежність, гра розвиває важливі соціальні навички і вміння, здатність до емпатії, кооперації, вирішення конфліктних ситуацій шляхом співпраці [5].

Впровадження квест-технологій в діяльність психологічної служби сприяє

підвищенню якості просвітницького, профілактичного напрямків роботи з учасниками освітнього процесу. При умілій підготовці та проведенні квест-ігор можна досягнути певного корекційно-розвивального впливу як на особистість кожного учня, так і на групу в цілому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артеменко Є.М. Використання квест-технологій у діяльності психологічної служби: [навчально-методичний посібник] / Є.М.Артеменко. – Кропивницький, 2020. – 70 с.
2. Быховский Я.С. Образовательные вебквесты [Електроний ресурс] – режим доступу до ресурсу: <http://project.457spb.ru/DswMedia/kvesttexnologiya.pdf>
3. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології [навч. посібник] / І.М.Дичківська. – Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
4. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Електроний ресурс] – режим доступу до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnye-kvesty-kak-kreativnaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-dlya-studentov-novogo-pokoleniya/viewer>
5. Молчанова О.М. Роль ігрової діяльності в процесі забезпечення компетентнісного підходу в освіті / О.М.Молчанова // Педагогічний вісник № 1-2 (45-46), 2018. – с.112-118
6. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? / І. М. Сокол // Комп'ютер у школі та сім'ї. - 2014. - № 2. - С. 28-31.
7. Сокол І. М. Класифікація квестів / І. М. Сокол // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. - 2014. - Вип. 36. - С. 369-374.