

УДК 37.02

DOI: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.5.24>

Людмила ШВИДУН

доктор філософії, доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради», вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, Україна, 49006

ORCID: 0000-0002-7286-8103

Любов ПАСІЧНИК

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри соціально-гуманітарної освіти, Комунальний заклад вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради», вул. Володимира Антоновича, 70, м. Дніпро, Україна, 49006

ORCID: 0000-0002-0105-7944

Бібліографічний опис статті: Швидун, Л., Пасічник, Л. (2025). Квестові технології в роботі сучасного вчителя. *Acta Paedagogica Volynienses*, 5, 175–180, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.5.24>

КВЕСТОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ

У статті увагу акцентовано на квестових технологіях, які, на думку авторів, можуть стати важливим засобом в організації освітнього процесу у закладах загальної середньої освіти. Крім того, актуальність питання зумовлюється стрімким розвитком цифрових технологій, оновленням системи загальної середньої освіти, в тому числі її складової – початкової школи. Авторами підкреслено, що сьогодні недостатньо уваги приділяється питанням вивчення особливостей застосування сучасними вчителями квестових технологій в умовах освітніх змін. Показано, що квест, як активний метод, може використовуватися не лише для роботи з учнями та педагогами, а й для активізації роботи з батьками здобувачів освіти, що суттєво розширює рамки освітнього процесу. Зазначено, що останнім часом квестові технології активно входять у вивчення навчальних предметів початкової школи, оскільки їх функціональні можливості дозволяють розв'язувати головні завдання та цілі різних навчальних дисциплін. Зокрема, квестові технології можуть стимулювати розвиток навчальних умінь та навичок здобувачів освіти, поглиблювати їх знання тощо. Сфокусовано увагу на використанні можливостей Інтернету для розробки та проведення квестів. Охарактеризовано певні види квестів, зокрема, моноквести, які можуть стосуватися вирішення певного питання окремо взятої навчальної дисципліни, та міжпредметні квести, що поєднують декілька навчальних предметів. Авторами зроблено спробу довести, що квест можна вважати інтелектуальною грою, проходячи який учні навчаються виявляти кмітливість, організованість, стають єдиною командою, яка налаштована на позитивний результат. Наголошено, що квести можуть поєднувати мозковий штурм, тренінги, завдання в ігровій формі, змагання тощо, а сам квест відносно до інтерактивної моделі навчання, що сприяє розвитку у здобувачів освіти як розумових, так і фізичних здібностей, покращує пам'ять, увагу, комунікаційні навички тощо. Виокремлено основні характеристики квесту: інтерактивність, проблемні завдання, включення елементів рольової гри тощо. Показано, що елементами гри часто стають ігрові механіки, такі як нарахування балів, отримання нагород, змагання між командами. Це стимулює інтерес учнів, а використання різних ресурсів сприяє підвищенню його якості.

Ключові слова: квестові технології, початкова та середня освіта, освітній процес, види квестів, інтерактивні технології, заклади загальної середньої освіти, квести в умовах освітніх змін.

Liudmyla SHVYDUN

Doctor of Philosophy, Associate Professor at the Department of Preschool and Primary Education, Communal Institution of Higher Education "Dnipro Academy of Continuing Education" Dnipropetrovsk Regional Council, Volodymyr Antonovych str., 70, Dnipro, Ukraine, 49006

ORCID: 0000-0002-7286-8103

Liubov PASICHNYK

Ph.D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Social and Humanitarian Education, Communal Institution of Higher Education "Dnipro Academy of Continuing Education" Dnipropetrovsk Regional Council, Volodymyr Antonovych str., 70, Dnipro, Ukraine, 49006

ORCID: 0000-0002-0105-7944

To cite this article: Shvydun, L., Pasichnyk, L. (2025). Kvestovi tekhnolohii v roboti suchasnoho vchytelia [Quest technologies in the work of a modern teacher]. *Acta Paedagogica Volyniensis*, 5, 175–180, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.5.24>

QUEST TECHNOLOGIES IN THE WORK OF A MODERN TEACHER

The article focuses on quest technologies, which, in the opinion of the authors, can become an important tool in organizing the educational process in secondary education institutions. In addition, the relevance of the issue is due to the rapid development of digital technologies, the renewal of the secondary education system, including its component – primary school. The authors emphasize that today not enough attention is paid to the study of the features of the application of quest technologies by modern teachers in the context of educational changes. It is shown that the quest, as an active method, can be used not only to work with students and teachers, but also to intensify work with parents of students, which significantly expands the scope of the educational process. It is noted that recently quest technologies have been actively included in the study of primary school subjects, since their functional capabilities allow solving the main tasks and goals of various academic disciplines. In particular, quest technologies can stimulate the development of general educational skills and abilities of students, deepen their knowledge, etc. The focus is on using the capabilities of the Internet for developing and conducting quests. Certain types of quests are characterized, in particular, monoquests, which may concern solving a specific issue of a single academic discipline, and interdisciplinary quests, which combine several academic subjects. The authors attempt to prove that a quest can be considered an intellectual game, during which students learn to show ingenuity, organization, and become a single team that is focused on a positive result. It is emphasized that quests can combine brainstorming, training, game-based tasks, competitions, etc., and the quest itself is attributed to an interactive learning model that promotes the development of both mental and physical abilities in students, improves memory, imagination, attention, communication skills, etc. The main characteristics of the quest are highlighted: interactivity, problem tasks, inclusion of role-playing elements, game mechanics are often game elements, such as scoring points, receiving awards, competitions between teams, which stimulates students' interest, use of various resources, etc., which contributes to improving its quality.

Key words: quest technologies, primary and secondary education, educational process, types of quests, interactive technologies, secondary education institutions, quests in the context of educational changes.

Актуальність проблеми. Сучасний світ динамічний, мобільний, зміни відбуваються в різних сферах життєдіяльності людини. Суспільству потрібні фахівці, які можуть ефективно та якісно працювати, аналізуючи великий масив швидко змінюваної інформації, критично мислячи, вирішуючи складні та неоднозначні завдання, беручи на себе відповідальність тощо. Глобальному суспільству також потрібний учитель. Як влучно підмітив Б. Степанишин: «Нехай заслужено пишаються своїми великими відкриттями вчені, нехай гордяться своїми патентами винахідники, нехай не без підстав уважають свою місію особливо

вагомою медики, священники, державні діячі, але коли до класу заходить педагог і розпочинається священне дійство, ім'я якому урок, кермо планети і доля людства, його майбутнє – саме в руках учителя» (Stepanyshyn, 1995). Однак, щоб бути сучасним, учителеві вже мало бути диригентом, режисером, постановщиком, оператором, актором, психологом, дипломатом, новатором, лідером, консультантом, наставником, виховником, компетентним фахівцем ... Якщо педагог навчатиме сьогодні так, як навчав учора, він руйнуватиме майбутнє дітей та держави, а його праця перетвориться в нудну та одноманітну рутину. Тому вчитель повинен

неперервно працювати над собою, вдосконалювати та відшліфовувати всі грані своєї педагогічної майстерності, гнучко та креативно реагувати на зміни, адаптуватися до них «перебудовувати напрям і зміст власної професійно-педагогічної діяльності» (Diachok, 2020, p. 70), вести кожного здобувача освіти стежиною досліджень, відкриттів, знахідок.

Сьогодні існує безліч способів йти в ногу з часом. Однією з таких технологій, що швидко стає популярною не лише серед дітей, але й серед дорослих, «... дозволяє індивідуалізувати процес навчання, максимально задіяти освітній простір і створити найкращі умови для розвитку і самореалізації учасників...» (Kulishov, 2018, p. 6), вчить знаходити необхідну інформацію, аналізувати її, систематизувати та розв'язувати поставлені завдання, є квести.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Джерельна база з питань створення та використання квестів у роботі сучасного вчителя представлена численними науковими вітчизняними та зарубіжними розвідками, методичними напрацюваннями. Зокрема, питання застосування квестових технологій в освітньому процесі вивчають М. Андреева, Я. Биховський, Л. Гапеева, М. Гриневич, Л. Иванова, Н. Кононець, В. Кулішов, О. Хвасцевська, Н. Харченко, В. Хорунжа, Г. Шаматонova, серед зарубіжних дослідників варто назвати Б. Доджа (B. Dodge), Т. Марча (T. March).

Однак, незважаючи на численні дослідження, сучасна національна освіта потребує додаткових наукових розвідок щодо особливостей застосування квестів у початковій освіті в умовах її модернізації.

Актуальність питання зумовлюється стрімким розвитком цифрових технологій, оновленням системи загальної середньої освіти, в тому числі її складової – початкової школи. Тому все частіше акцент робиться на застосуванні педагогами нових підходів та методик. Квестові технології в освіті відносять до інноваційних інтерактивних технологій, «... які в умовах поширення Інтернету й широкого застосування різних комунікаційних технологій можуть знайти гідне місце серед педагогічних технологій нашої країни» (Khvashchevska, Khorunzha, 2019, pp. 143). Цікавість до таких технологій сьогодні існує на рівні різних педагогічних практик, починаючи від освітян закладів дошкіль-

ної освіти і закінчуючи викладачами закладів вищої школи. Наприклад, «використання веб-квестів у роботі з вихователями як інструмента творчої діяльності сприяє досягненню таких цілей у роботі педагогів: підвищення мотивації до самоосвіти педагогів; формування нових компетенцій; реалізації креативного потенціалу учасників; підвищення особистісної самооцінки». У такому ракурсі нам видається затребуваним та важливим питання використання в освітньому процесі початкової школи квестових технологій (Turanska, Stakhmich, Deren, Yanhol, 2021, p. 15).

Метою дослідження є спроба з'ясувати особливості застосування сучасними вчителями квестових технологій в умовах освітніх змін.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Вивчаючи квестові технології, на нашу думку, необхідно, насамперед, звернутися до терміну «квест», який у перекладі з англійської «Quest» означає – пошук, предмет пошуків, пошук пригод. Цей термін був запозичений розробниками комп'ютерних ігор, метою яких є рух у світі ігор для виконання певних завдань. «... прабатьком» квесту вважається програміст Вільям Кроутер, який у 70-роках XX століття розробив програму під назвою Colossal Cave Adventure для ЕОМ марки PDP-10. Інтерфейс гри був текстовим, а сюжетом стали пригоди героя у великій печері. Поставлену мету можна досягнути, якщо здолати багато різних перешкод і труднощів, вирішити низку непростих завдань і складних ситуацій, знайти й використати певні предмети-підказки, а також, що дуже важливо, взаємодіяти й комунікувати з іншими учасниками гри.

На думку В. Кулішова, «... перші квести з'явилися ще в епоху стародавніх цивілізацій і супроводжують людство всю його історію. ... квест – це головоломка, а головоломки людям доводилося розгадувати в усі часи. У різний час люди намагалися відшукати скарб, закопаний піратами або вірили, що можна знайти казкове дерево чи який-небудь предмет, які можуть принести щастя тощо» (Kulishov, 2018, p. 6).

Уперше термін «квест» як освітня технологія був введений наприкінці XX століття професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США) Берні Доджем (Bernie Dodge), який «... розробив інноваційні додатки для Internet з метою інтеграції в навчальний про-

цес при викладанні різних освітніх предметів на різних рівнях навчання. Квестом він назвав сайт, що містить проблемне завдання і передбачає самостійний пошук інформації в мережі Internet» (Kulishov, 2018, р. 7). Згодом Томас Марч (Thomas March) додав певні уточнення до поняття «квест», розробив низку теоретичних положень. На його думку, квест (або веб-квест), – це побудована за типом опор навчальна структура, яка використовує посилення на суттєво важливі ресурси в Інтернеті та автентичні завдання для того, щоб мотивувати учнів до дослідження будь-якої проблеми з неоднозначним рішенням, розвиваючи тим самим їх вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) у веденні пошуку інформації та її перетворення в більш складне знання (розуміння). Кращі з квестів досягають це таким чином, що учні починають розуміти багатство тематичних зв'язків, легше включаються в процес навчання і навчаються міркувати над власним пізнавальним процесом (Dychkivska, 2004).

Сьогодні в наукових джерелах існують різні визначення поняття «квест», розроблено чимало підходів до їх класифікації. Наведемо деякі з трактувань цього поняття:

– квест – пошук, предмет пошуків, пошук пригод. У міфології та літературі поняття «квест» спочатку означало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів (Kulishov, 2018, р. 31);

– квест – інтегрована педагогічна технологія, яка об'єднує ідеї проектного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді і ІКТ; цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами і (або) грою за певним сюжетом (Khvashchevska, Khorunzha, 2019, р. 145);

– «... освітній квест – це спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації за вказаними адресами, що включає пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань тощо» (Kulishov, 2018, р. 6).

У наш час квести популярні як серед дітей, так і дорослих, вони, насамперед, часто використовуються в розважальній сфері, наприклад, для організації дозвілля чи проведення різного роду свят.

В освітньому процесі квести почали широко застосовувати спочатку в позакласній та позашкільній роботі з дітьми й учнівською молоддю. Квест, як активний метод, може використовуватися не лише для роботи з учнями та педагогами, а й для активізації роботи з батьками здобувачів освіти, що суттєво розширює горизонти освітнього процесу. Так, для налагодження взаємодії з батьками вчителі початкових класів (класоводи) можуть організувати для батьків та дітей, наприклад, спортивний або культурний квест тощо. Учні початкової школи, як правило, позитивно ставляться до такої форми роботи. Постійний рух, динаміка, гра з найріднішими людьми – викликає в них захоплення, бажання працювати краще.

Останнім часом ці технології активно входять у вивчення навчальних предметів початкової школи, оскільки їх функціональні можливості дозволяють розв'язувати головні завдання та цілі різних навчальних дисциплін. Наприклад, квестові технології можуть стимулювати розвиток навчальних умінь та навичок здобувачів освіти, поглиблювати їх знання тощо. Квести можуть розроблятися з використанням Інтернету, вони можуть стосуватися як вирішення певного питання окремо взятої навчальної дисципліни (моноквести), так і поєднувати декілька навчальних предметів (міжпредметний квест) тощо.

Варто розуміти, що в основі квестів лежить гра, проходячи сюжет, «... створюючи свій власний продукт учні навчаються формулювати проблему, планувати свою діяльність, критично мислити, вирішувати складні проблеми, зважувати альтернативні думки, самостійно приймати продумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію» (Khvashchevska, Khorunzha, 2019, р. 145). Тому квест, на наш погляд, можна вважати інтелектуальною грою, в якій учні навчаються виявляти кмітливість, організованість, стають єдиною командою, що налаштована на позитивний результат.

Ми суголосні з Д. Грабчак, що в початковій школі квести дають можливість виконувати завдання із навчальних предметів, стимулюють дітей до розвитку умінь і навичок (Hrabchak, 2012). Крім того, у квесті можна поєднувати мозковий штурм, тренінги, завдання в ігровій формі, змагання тощо. Власне, сам квест ми відносимо до інтерактивної моделі навчання.

Він сприяє розвитку у здобувачів початкової освіти як розумових, так і фізичних здібностей, покращує пам'ять, уяву, увагу, комунікаційні навички тощо.

О. Хвашевська звертає увагу, що виконуючи квест, здобувач початкової освіти вчиться критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, самостійно приймати продумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію, часто опиняється в ситуації вибору (Khvashchevska, Khorunzha, 2019). Учень сам може аналізувати кожен крок свого навчання, шукати причини труднощів, знаходити шляхи виправлення помилок. Він має право вибору способів діяльності, висування пропозицій, гіпотез. Почуття свободи вибору робить діяльність осмисленою, свідомою, продуктивною і більш результативною (Khvashchevska, Khorunzha, 2019). Квести вчать учнів долати труднощі, знаходити рішення та застосовувати знання на практиці. Крім того, квест створює умови для неформального спілкування між учнями та вчителями, що сприяє покращенню атмосфери в класі.

Враховуючи сказане вище, можемо виокремити основні характеристики квесту:

інтерактивність, що означає залучення здобувачів освіти до процесу навчання, а не просто пасивного сприймання інформації;

проблемні завдання, що потребують від учнів розв'язання певних проблем, аналізу інформації та прийняття рішень;

включення елементів рольової гри, що робить квест ще більш захопливим;

використання різних ресурсів, зокрема, підручники, інтернет, аудіовізуальні матеріали;

елементами гри часто стають ігрові механіки, такі як нарахування балів, отримання

нагород, змагання між командами, що стимулює інтерес учнів.

Розрізняють навчальні квести, які спрямовані на засвоєння навчального матеріалу з певного предмету; проєктні квести, що дозволяють здобувачам освіти застосувати знання та навички для вирішення комплексних проблем; методичні квести, які сприяють розвитку педагогічних навичок учителів. Квести, які використовують можливості Інтернету для виконання завдань називають веб-квестами.

Дослідниця І. Сокол зазначає, що створити та провести квест не складно, «... оскільки немає потреби завантажувати додаткові програми, одержувати специфічні технічні знання та навички – є потреба лише в прагненні вчителів та учнів» (Sokol, 2014, p. 371). Квестові технології можна використовувати вчителям на різних етапах уроку, наприклад, під час вивчення нового матеріалу, формування знань та умінь, під час застосування отриманих знань та узагальнення вивченого матеріалу.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Таким чином, можемо підсумувати, що впровадження квестових технологій в освітній процес Нової української школи сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і педагогів, дозволяє активізувати розумову діяльність здобувачів освіти, формує стійкий інтерес до навчання, розвиває наочно-образне, логічне та критичне мислення, вміння працювати в команді, поєднує новітні та традиційні методи навчання.

Подальші дослідження будуть спрямовані на вивчення потенціалу квестових технологій як у межах підвищення кваліфікації педагогічних працівників, так і в процесі підготовки майбутніх педагогів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Грабчак В. Д. Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія навчання. *Інформаційні технології в освіті*. 2012. № 12. С. 139–145.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
3. Дячок Н. В. Професійна мобільність як показник якості педагогічної освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика. Психологія. Педагогіка*. 2020. № 33 (1). С. 70–75.
4. Кулішов В. С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навч.-метод. посіб. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.
5. Сокол І. М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. Запоріжжя: КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369–375.
6. Степанишин Б. І. Викладання української літератури в школі. Київ: РВЦ «Проза», 1995. 246 с.

7. Туранська Т. М., Стахміч Є. С., Дерен В. М., Янголь Г. В. Застосування веб-квестів, як інтерактивної форми мотивації та самоосвіти педагогів: навч.-метод. посіб. Вінниця: КЗ «ДНЗ № 57 ВМР», 2021. 35 с.
8. Хвашевська О. О., Хорунжа В. С. Характерні особливості квест-технології як ефективного засобу навчання молодших школярів. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Спецвипуск. С. 143–146.

REFERENCES:

1. Hrabchak V. D. (2012). Osvitnii veb-kvest yak nova Internet-tekhnologiiia navchannia [Educational web quest as a new Internet learning technology]. *Informatsiini tekhnologii v osviti*, 12, 139–145. (in Ukrainian)
2. Dychkivska I. M. (2004). Innovatsiini pedahohichni tekhnologii [Innovative pedagogical technologies]: navch. posib. Kyiv: Akademvydav, 352 p. (in Ukrainian)
3. Diachok N. V. (2020). Profesiina mobilnist yak pokaznyk yakosti pedahohichnoi osvity [Professional mobility as an indicator of the quality of pedagogical education]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka. Psykholohiia. Pedahohika*, 33 (1), 70–75. (in Ukrainian)
4. Kulishov V. S. (2018). Zastosuvannia kvest-tekhnologii u profesiino-teoretychnii pidhotovtsi uchniv zakladiv profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity [Application of quest technology in professional and theoretical training of students of vocational (vocational and technical) education institutions]: navch.-metod. posib. Bila Tserkva: BINPO UMO NAPN Ukrainy, 86 p. (in Ukrainian)
5. Sokol I. M. (2014). Klasyfikatsiia kvestiv [Classification of quests]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh. Zaporizhzhia: KPU*, 36 (89), 369–375. (in Ukrainian)
6. Stepanyshyn B. I. (1995). Vykladannia ukrainskoï literatury v shkoli [Teaching Ukrainian literature at school]. Kyiv: RVTs «Proza», 246 p. (in Ukrainian)
7. Turanska T. M., Stakhmich Ye. S., Deren V. M., Yanhol H. V. (2021). Zastosuvannia veb-kvestiv, yak interaktyvnoi formy motyvatsii ta samoosvity pedahohiv: navch.-metod. posib. [The use of web quests as an interactive form of motivation and self-education of teachers: teaching and methodological manual.]. Vinnytsia: KZ «DNZ № 57 VMR», 35 p. (in Ukrainian)
8. Khvashchevska O. O., Khorunzha V. S. (2019). Kharakterni osoblyvosti kvest-tekhnologii yak efektyvnoho zasobu navchannia molodshykh shkoliariv [Characteristic features of quest technology as an effective means of teaching younger schoolchildren]. *Innovatsiina pedahohika*, 143–146. (in Ukrainian)

Дата першого надходження рукопису до видання: 28.10.2025
 Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 24.11.2025
 Дата публікації: 19.12.2025