

КВЕСТ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ БІОЛОГІЇ

У статті розкрито можливості використання квесту в освітньому процесі вищих навчальних закладів. Зазначено, що квест – це інноваційна ігрова технологія навчання, яка вчить знаходити необхідну інформацію, аналізувати та систематизувати її, вирішувати поставлені завдання та проблемні питання, часто з проходженням певного послідовного маршруту чи сюжету. В основі квесту лежить інтелектуальне змагання з елементами рольової гри. Наголошено, що ця технологія сприяє зростанню позитивної мотивації студентів до навчання; формуванню їх комунікативної та інформаційної компетентності; розвитку креативності; методичної компетентності майбутніх вчителів. У статті узагальнено види квестів за різними критеріями. Описано приклади використання квестів природничої тематики для профорієнтаційної роботи зі старшокласниками; розвитку креативності майбутніх вчителів біології. Наведено методичні розробки завдань квестів із власного досвіду викладання курсу "Теорія і методика викладання біології в старшій профільній школі" в Житомирському державному університеті імені Івана Франка.

Ключові слова: квест, ігрова технологія, професійна підготовка, вчитель біології, креативність, Житомирський державний університет.

Упровадження інноваційних технологій, методик, форм і засобів навчання, виховання і розвитку молоді є сьогодні необхідною умовою діяльності освітнього середовища. Урізноманітнення освітнього процесу у вищих і загальноосвітніх навчальних закладах є засобом активізації пізнавальної діяльності учнів і студентів; зростання їх позитивної мотивації до навчання; розвитку креативності, комунікативних та інформаційно-пошукових навичок. Сьогодні випускники шкіл, коледжів, університетів повинні володіти не лише певною інформацією, знаннями і вміннями, а й мати розвинену уяву, мислення, високий рівень самостійності, уміти вчитися впродовж життя. Нові орієнтири на компетентнісний та особистісно-діяльнісний підхід до навчання вимагають застосування нових технологій освітньої діяльності. Однією із сучасних технологій, котрі успішно застосовуються в освітньому процесі школи ХХІ століття, є квест. Ця технологія в останні роки успішно використовується у роботі творчими, креативними вчителями багатьох дисциплін (історії, біології, інформатики, іноземної мови тощо). Тому вкрай необхідно поширювати вдалий досвід колег, їх методичні розробки, а також впроваджувати цю ігрову технологію у підготовку майбутніх вчителів у ВНЗ та під час підвищення їх кваліфікації у системі післядипломної педагогічної освіти.

Квест (від англ. quest – пошуки, adventure – пригода) – пригодницька гра, що вимагає від учасників рішення певних завдань для руху за сюжетом, маршрутом. У педагогічній науці поняття "квест" визначається як технологія, метод чи форма організації дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації, аналізують, систематизують її та виконують певні завдання. У 1995 р. в Сан-Дієго Берні Додж і Том Марч розробили технологію т. зв. веб-квестів, що передбачала використання інформаційно-комунікативних технологій і мережі Інтернет. Автори вважають, що веб-квести сприяють розвитку навичок мислення вищих рівнів: аналізу, синтезу, оцінювання [10].

Проблему створення та використання квестів в освітньому процесі вивчали як вітчизняні, так і зарубіжні дослідники. Наприклад, роботи І. М. Сокол обґрунтовують поняття квесту як ігрової технології з чіткими дидактичними завданнями, правилами та сюжетом [6; 7]. Автор детально аналізує історію виникнення квестів, їх різновиди, критерії оцінювання ефективності; описує досвід організації квестів у Запорізькій області; наводить методичні розробки веб-квестів з інформатики, української літератури, російської та англійської мови, історії [6]. Технологію веб-квесту як практичної діяльності, направленої на пошук інформації в мережі Інтернет, виконання інтелектуальних завдань описано в роботах Я. С. Биховського [2], Н. В. Кононець [3], О. Д. Мішагіної [4], Г. Л. Шаматонової [8] та ін. Багато педагогів розглядають квести як міні-проекти, в яких учні добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, часто пов'язане з їх майбутньою професією. Розробки біологічних квестів для учнів 6–11 класів знаходимо в посібнику С. Агапшук [1]. Використовують квест-технології педагоги, котрі беруть участь у Всеукраїнському конкурсі "Учитель року".

Незважаючи на те, що ігрові технології дедалі більше використовуються сьогодні у загальноосвітніх і вищих навчальних закладах [3; 4; 6; 8; 9], квест залишається не досить вживаною і методично недостатньо розробленою освітньою технологією. П. М. Щербань зазначає, що будь-яка гра є засобом розвитку уваги, спостережливості, кмітливості молоді. Вона підвищує інтерес до матеріалу, що вивчається, стимулює пізнавальну активність [9]. Крім того, в роботах із дослідження явища креативності та механізмів її розвитку вказується на такі важливі властивості творчої особистості, як: швидкість, гнучкість та оригінальність думки; дивергентне мислення; здатність до виявлення і постановки проблем; допитливість; здатність генерувати велику кількість ідей та ін. [5]. Технологія квесту стимулює розвиток саме цих якостей людини, тому будь-які дидактичні і методичні розробки квестів із різних навчальних дисциплін є актуальними для розвитку креативності особистості.

Мета статті – обґрунтувати доцільність застосування квест-технології у підготовці майбутнього вчителя біології, зокрема для розвитку його креативності та пізнавального інтересу.

Для кожного відрізка часу притаманні певні ігри, інтелектуальні шоу та змагання. Вони часто популяризуються в засобах масової інформації, а згодом переносяться в освітній процес, переважно під час виховної позаурочної роботи. Пригадаймо популярні колись "Що? Де? Коли?", "Брейн-ринг", "Поле чудес", "Найрозумніший", "Слабка ланка" та ін. Сьогодні дедалі більшої популярності набувають тематичні сюжетні квести. У багатьох місцях для дітей і дорослих діють квест-території, квест-кімнати, організуються виїзні квести в якості подарунка на день народження чи заснування фірми; діють соціальні проекти тощо. Виникла ціла розважальна індустрія цього спрямування, часто з високовартісним обладнанням; створюються комп'ютерні ігри та літературні твори у вигляді квестів та ін. Освітня сфера теж долучилася до цього сучасного напрямку.

Квест – інноваційна ігрова технологія навчання, яка вчить знаходити необхідну інформацію, аналізувати та систематизувати її, вирішувати поставлені завдання, часто проходячи послідовно певний маршрут (або виконуючи певні елементи єдиного сюжету). В основі квесту лежить інтелектуальне змагання з елементами рольової гри, причому виконувати заздалегідь підготовлені завдання проблемного характеру може команда або окремі її учасники. На основі аналізу науково-педагогічної та методичної літератури щодо організації квестів за різними критеріями можна виділити найбільш поширені їх різновиди (рис. 1).

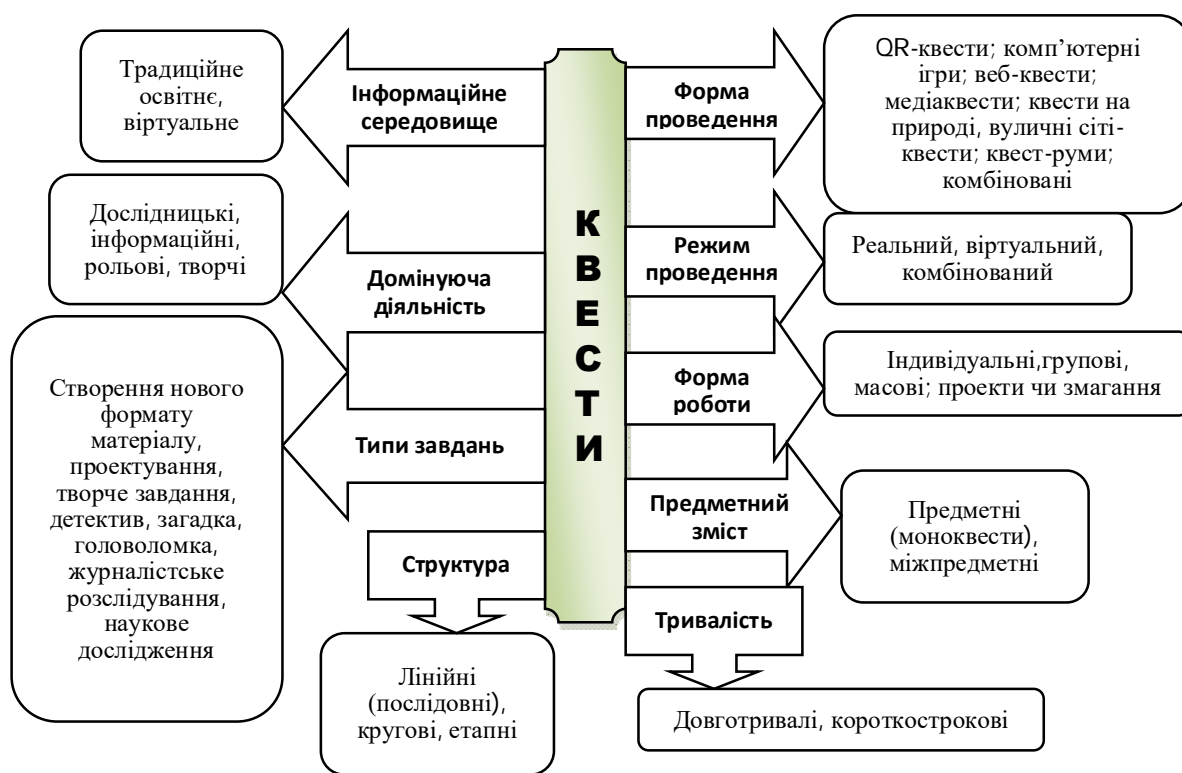


Рис. 1. Класифікація квестів

Слід зазначити, що під час роботи над будь-яким квестом реалізуються освітні, виховні та розвивальні цілі освіти. Зокрема, освітні – сприяння розширенню світогляду учнів, залучення їх до активного пізнавального процесу, формування та закріплення практичних умінь і навичок, організація самостійної діяльності учнів та ін. *Розвивальні* – формування та розвиток креативності, критичного мислення, уяви, логіки, інтересу до певного предмету. *Виховні* – сприяти вихованню особистості, здатної до саморозвитку і самореалізації, виховання пунктуальності, відповідальності, толерантності та ін.

Для того, щоб квест був успішним, від його організатора вимагається:

- сформулювати тему, придумати сценарій і план, сюжет квесту;
- розробити центральне завдання – проблемні питання, головоломки, творчі завдання та ін.;
- створити список інформаційних ресурсів;
- чітко розробити й описати етапи гри, регламент часу; створити пункти переходу між завданнями, картки для квесту, іноді – карту маршруту. Багато додати помічників вчителя до гри; оговорити штрафні бали, котрі можуть надаватися за додаткові підказки чи, наприклад, певні порушення правил;
- узагальнити та підвести підсумки, оцінити учасників команди.

У практиці викладання навчальної дисципліни "Теорія і методика викладання біології в старшій профільній школі" у Житомирському державному університеті імені Івана Франка (ЖДУ) для студентів-магістрантів спеціальності "Середня освіта (біологія, хімія)" ми використовуємо педагогічну технологію квестів. По-перше, кращі студенти з творчими задатками отримують індивідуальне завдання розробити квести певної тематики. Викладачем вислуховуються ідеї сюжету, здійснюється коригування змісту та форми квесту, даються поради, методичні та інформаційні підказки. Згодом майбутні вчителі апробовують результати свого педагогічного пошуку, організовуючи квести для студентів молодших курсів із різних навчальних дисциплін (переважно зоології, цитології, біології людини з основами валеології, міждисциплінарні). Проводяться вони: 1) на лабораторних заняттях із різних біологічних дисциплін; під час вивчення курсів "Методика вивчення біології в школі"; "Позакласна робота з біології в школі", "Теорія і методика вивчення біології у старшій профільній школі". Магістранти в цьому разі виступають у ролі вчителя, а студенти молодших курсів знайомляться з технологією квесту "зсередили" в ролі учнів; 2) у позааудиторний час на предметних тижнях біології, традиційних для природничого факультету ЖДУ; 3) під час днів "відкритих дверей" для старшокласників; 4) як профорієнтаційна, профагітаційна діяльність серед учнів міста різних вікових категорій (літні табори, гуртки, суботні природничі студії, біологічні школи тощо).

Зазвичай ми проводимо короткотривалі квести (0,5–2 год). Добре зарекомендували себе квести на природі, котрі вимагають від учасників знайти і сфотографувати рослини, тварин із певними морфологічними ознаками або систематичним положенням. Пізнавальний інтерес у студентів стимулюють міжпредметні квести з інтегрованими завданнями, у яких задіяні кілька факультетів і кафедр університету. Надзвичайно вдалою квест-територією виявився музей природи ЖДУ. Тут проводяться міні-квести, змагання для школярів міста і студентів; започатковано Quest-room "День в музеї", учасникам якого слід вибратися з кімнати музею за певний час, виконавши логічні, винахідницькі завдання, розв'язавши задачі, відгадавши загадки та ін. Найбільш поширеними стали квести, маршрут яких проходить по природничому факультету ЖДУ із залученням бази різних навчальних кабінетів і лабораторій (анатомії людини, цитології, мікробіології, зоології, систематики рослин та ін.). Використовують магістранти технологію квест-руму і під час проведення уроків, розв'язування задач із генетики, молекулярної біології за програмою старшої профільної школи. Нижче наведено приклади найбільш вдалих завдань, котрі було розроблено і впроваджено у практику студентами-магістрантами природничого факультету ЖДУ під час організації тижнів біології (табл. 1).

Таблиця 1

Методична розробка квесту "Біологія – наука про життя і для життя"

Цільова аудиторія	Студенти-біологи 1–3 курсу, учні 10–11 класів шкіл міста.
Навчальні предмети	Біологія (біохімія, зоологія, анатомія людини, генетика, біогеографія), англійська мова, основи здоров'я.
Термін проведення	Предметний тиждень біології, день відкритих дверей.
Обладнання	Експонати музею природи ЖДУ, кістки скелетів людини і жаби (натуральні або роздруковані та вирізані з паперу), спірометр, ручний динамометр, пробірки та штатив, спирт, 10-відсотковий розчин NaOH, 5-відсотковий розчин CuSO ₄ , HNO ₃ , гаряча вода (60–70°C) або електрочайник, фарфорова ступка, кухонна тертушка, індикатори лакмус, метилоранж, листя рослин, морква, буряк, мед, вода, молочний продукт (кефір, йогурт), білок курячого яйця.
Попередня підготовка	Студентам оголошено про відбір 4–5 членів команд для квесту з вибором назви команди й емблеми. Для школярів необхідна попередня реєстрація на спеціально створеній сторінці у Фейсбуці.
Мета квесту	Поглибити й узагальнити знання та вміння з різних біологічних дисциплін, розвинути міжпредметні зв'язки між ними; стимулювати пізнавальний інтерес до навчання; розвинути комунікативну компетентність учасників; викликати зацікавленість старшокласників у виборі навчального закладу; сформувати методичні уміння майбутніх вчителів природничих дисциплін.
Форма проведення квесту	Квест-змагання. Учасники проходять певний маршрут, отримуючи на кожній станції від помічників-організаторів завдання. Можливі додаткові підказки, але вони додають час (+ 2 хв) до загального часу проходження маршруту командою.

Завдання 1. Знайдіть на факультеті тваринку, яка нишпорить по Інтернету, а її англійська назва є у назві танцю та породи мисливських собак (*Лисиця*, fox: MozillaFirefox, *фокстрот*, *фокстер'єр*).

Підказка 1. Ця тварина – головний носій вірусу сказу в нашому регіоні.

Підказка 2. Ця тварина – герой багатьох українських народних казок і відомого твору Івана Франка.

Підказка 3. Ця тварина є в назві кіностудії "XX століття..."

Учасникам квесту необхідно відшукати лисицю в музеї природи факультету. У музеї вони для отримання конверта наступного переходу мусять виконати будь-яке ігрове завдання. Наприклад, знайти 7 тварин на літеру "К", серед експозиції риб відшукати по 7 морських і прісноводних, серед експонатів музею назвати 7 червонокнижних, відгадати загадку про тварин, назвати 7 літературних творів із героєм-лисицею та ін.

Завдання 2. Розгадайте ребус. Він приведе вас до наступної станції (*Малакологія*)

$$2\text{O} \longrightarrow 2\text{A} + \text{ЛОГ} \text{ і}$$


Підказка 1. На природничому факультеті ЖДУ понад 20 викладачів здійснюють свій науковий пошук у цій галузі. У цій сфері працює знана в Україні та за її межами жінка-науковець, професор, засновник наукової школи, автор томів "Фауни України" Стадниченко Агнеса Полікарпівна.

Підказка 2. Ця наука вивчає молюсків, або м'якунів.

Учасникам необхідно відшукати аудиторію Житомирської наукової малакологічної школи, де міститься малакологічна колекція черепашок молюсків. Там для можливості наступного переходу вони виконують завдання. Наприклад, підписати малюнок "Внутрішня будова перлівниці", позначивши, які органи тіла молюсків зображено під тією чи іншою цифрою. Назвати не менше 7 видів молюсків, котрі вживаються людиною в їжу. Використовуючи метод річних ліній черепашки або м'яза-замикача, знайти серед купи черепашок молюсків перлівницю, якій три роки.

Завдання 3 (біологія + хімія). Це явище утворюється внаслідок заломлення сонячного світла в атмосфері. Краплини води діють як призми (*Веселка або райдуга*).

Підказка 1. Дощ пройшов, через ставок

Перекинувся місток.

Кольорів у ньому сім,

Він подобається всім!

Учасникам квесту необхідно за допомогою наявних реактивів і натуральних об'єктів отримати в пробірках усі кольори веселки та правильно їх розташувати. (Набір реактивів, продуктів, натуральних об'єктів надлишковий. Можна використати зміну кольорів індикаторів, отримати спиртовий екстракт хлорофілу з листя, сік моркви та буряка, біуретову та ксантопротеїнову реакцію на білки яйця чи молока, кольорову реакцію на крохмаль, якісну реакцію на глюкозу в меді та ін.)

Завдання 4 (біологія + англійська мова). У цій країні народилося багато біологів. Це і лікар, що відкрив рух крові по колах кровообігу; і засновник анатомії рослин, першовідкривач багатьох їх тканин; відомий натураліст, котрий вирушив у навколосвітню подорож на кораблі "Бігль", котра привела згодом до цікавої теорії. Ви також вирушайте туди, де часто є ілюзія перебування саме в цій країні (*Англія, Велика Британія. Йдеться про У. Гарвея, Н. Грю, Ч. Дарвіна*). Учасникам необхідно дістатися Інституту іноземної філології (або кабінету англійської мови), де організатори запропонують їм виконати ряд завдань, щоб мати можливість рухатися далі за маршрутом HUMANBODY. Наприклад, назвати англійською 7 представників рослин, свійських і диких тварин; не менше 4 ознак живих організмів (ріст, розвиток, розмноження, обмін речовин, складна структура, подразливість, саморегуляція, адаптивність та ін.); передати зміст короткого тексту англійською мовою, пов'язаного з біологією людини.

Завдання 5 (біологія + основи здоров'я). У кабінеті анатомії віднайдіть чорний ящик. Відберіть ті предмети, котрі пов'язані зі встановленням вікових характеристик розвитку людини (ручний динамометр для вимірювання сили кисті, спірометр для вимірювання життєвої ємності легень покласти вперемішку з іншими приладами – вольтметром, амперметром, компасом та ін.). Після знаходження приладів учасники мають виконати ряд завдань. Наприклад, слід правильно розташувати внутрішні органи людини на муляжі (малюнку); скласти скелет людини з наявних кісток (або в паперовому варіанті, причому перемішані кістки людини і жаби), назвати і показати усі відділи головного мозку на муляжі чи вологому препараті та ін.

Завдання 6 (біологія + математика). Здійснити розрахункову задачу. Отримане число буде номером аудиторії наступної станції. Ланцюг молекули ДНК має такий нуклеотидний склад:

ААГ-ЦЦГ-ТТЦ-ГАГ-ТТЦ-АЦА-АТА-ГГЦ. Знайдіть, скільки водневих зв'язків він утворює, сполучаючись із другим ланцюгом. Додайте знайдене число до молекулярної маси глюкози та відніміть нормальну температуру людського тіла (без урахування десятих). ($2 \cdot 12 + 3 \cdot 12 = 60$ водневих зв'язків; $60 + 180 - 36 = 204$). Можна сформулювати будь-який математичний вираз, але бажано з використанням загальновідомих біологічних цифрових даних (20 протеїногенних амінокислот, 4 типи нуклеотидів у ДНК чи РНК тощо).

В аудиторії 204 (зоологія безхребетних), користуючись ентомологічними колекціями, учасники квесту виконують низку завдань. Наприклад, утворюють логічні пари між представником певного ряду комах і його систематичним положенням; впізнають під мікроскопом ротовий апарат бджоли, мухи, кліща, самки комара. Отримують у нагороду конверт із аудиторією для наступного переходу.

Завдання 7 (біологія + географія). Перед вами географічна карта півкуль і фігурки – фотографії різноманітних тварин. Розкладіть їх «по домівках», враховуючи ареал проживання того чи іншого виду тварин (імператорський пінгвін, білий ведмідь, бурий ведмідь, мураход, дикобраз, їжак, лось, чорний лебідь, лебідь-шипун, зебра, жирафа, африканський слон, гримуча змія, хамелеон рогатий, ему, казуар, трипаллий лінивць, велика панда та ін.). За кожну неправильну відповідь + 2 хв.

Завдання 8 (біологія + органічна хімія). Людина, яка часто знаходиться в цьому місці, є досить важливою на факультеті. Щоб дізнатися її назву, слід утворити гомологічний рід алканів (*Декан*).

Підказка 1. У цьому кабінеті вам підписують заяви, видають журнали...

Завершення квесту відбувається в деканаті факультету. Підводяться підсумки квесту, визначається загальний час проходження маршруту кожною командою, нагороджуються переможці.

Висновки. Квест є інноваційною інтерактивною технологією навчання, котру доцільно впроваджувати в освітній процес під час підготовки майбутніх вчителів біології. В основі квесту лежить інтелектуальне змагання з елементами рольової гри. Ця технологія сприяє зростанню позитивної мотивації студентів до навчання; формуванню їх методичної, комунікативної та інформаційної компетентності; розвитку креативності.

Використана література:

1. Агапшук С. Квести на уроках біології / С. Агапшук. – Київ : Перше вересня, 2016. – 104 с.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты / Я. С. Быховский // Информационные технологии в образовании. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
3. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів / Н. Кононець // Витоки педагогічної майстерності. – 2012. – Вип. 10. – С. 138.
4. Мішагіна О. Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів / О. Д. Мішагіна // Форум "На урок". – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730.
5. Павленко В. В. Розвиток креативності молодших школярів : [монографія] / за ред. О. Є. Антонової. – Житомир, 2017. – 158 с.
6. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес : [навч. посіб.] / І. М. Сокол. – Запоріжжя : Акцент Інвесттрейд, 2013. – 87 с.
7. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? / І. М. Сокол // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 2. – С. 28–31.
8. Шаматонова Г. Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова // SOCIO простір: Междисциплинарный сборник научных работ по социологии и социальной работе. – 2010. – № 1. – С. 34–236.
9. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : [навч. посіб.]. – Вища школа, 2004. – 207 с.
10. Tom March. What WebQuests Are (...really!) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://old.collierschools.com/its/WQWebsite/tmarch_EdLeadership.pdf.

References:

1. Ahapshuk S. Kvesty na urokakh biolohii / S. Ahapshuk. – Kyiv : Pershe veresnia, 2016. – 104 s.
2. Byhovskiy Ya. S. Obrazovatelnyie veb-kvestyi / Ya. S. Byhovskiy // Informatsionnyie tehnologii v obrazovanii. [Elektronnyi resurs]. Rezhim dostupu: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.
3. Kononets N. Tekhnolohiia veb-kvest u konteksti resursno-orientovanoho navchannia studentiv / N. Kononets // Vytoky pedahohichnoi maisternosti. – 2012. – Vyp.10. – S. 138.
4. Mishahina O. D. Vykorystannia kvestu yak zasobu aktyvizatsii navchalnoi diialnosti uchniv / O. D. Mishahina // Forum "Na урок" [Elektronnyi resurs]. Rezhym dostupu: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730.
5. Pavlenko V. V. Rozvytok kreatyvnosti molodshykh shkoliariv: [monohrafiia] / za red. O. Ye. Antonovoi. – Zhytomyr, 2017. – 158 s.
6. Sokol I. M. Vprovadzhennia kvest-tekhnohii v osvittii protses: [navch. posib.] / I. M. Sokol. – Zaporizhzhia: Aktsent Investtreid, 2013. – 87 s.
7. Sokol I. M. Kvest: metod chy tekhnolohiia? / I. M. Sokol // Kompiuter u shkolitاسimi. – 2014. – № 2. – S. 28–31.
8. Shcherban P. M. Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh: [navch. posib.]. – Vyshcha shkola, 2004. – 207 s.
9. Tom March. What Web Quests Are (...really!) [Elektronnyi resurs]. Rezhym dostupu: http://old.collierschools.com/its/WQWebsite/tmarch_EdLeadership.pdf.

Мельниченко Р. К. Квест как технология развития креативности будущих учителей биологии

В статье раскрыты возможности использования квеста в образовательном процессе высших учебных заведений. Отмечено, что квест – это инновационная игровая технология обучения, которая учит находить необходимую информацию, анализировать и систематизировать ее, решать поставленные задачи и проблемные вопросы, часто с последовательным прохождением определенного маршрута или сюжета. В основе квеста лежит интеллектуальное соревнование с элементами ролевой игры. Отмечено, что эта технология способствует росту положительной мотивации студентов к обучению; формированию их коммуникативной и информационной компетентности; развитию креативности; методической компетентности будущих учителей. В статье обобщены виды квестов по различным критериям. Описаны примеры использования квестов естественнонаучной тематики для профориентационной работы со старшеклассниками; развития креативности будущих учителей биологии. Приведены методические разработки заданий квестов из собственного опыта преподавания курса "Теория и методика преподавания биологии в старшей профильной школе" в Житомирском государственном университете имени Ивана Франко.

Ключевые слова: квест, игровая технология, профессиональная подготовка, учитель биологии, креативность, Житомирский государственный университет.

Melnychenko R. K. Quest as a technology for developing the creativity of future biology teachers

The article describes the possibilities of using quest-technology in the educational process of higher educational institutions. It is noted that the quest is an innovative game learning technology that trains to find necessary information, analyze it, systematize it and solve various problems and tasks, while passing consistent route or plot. The quest is based on the intellectual contest with elements of the role-playing game. It is emphasized that this technology contributes to the growth of students' positive learning motivation, formation of their communicative and informational competence, creativity development, and methodological competence of future teachers. The article generalizes quest types according to the different criteria. Examples of using quests of natural subjects for vocational guidance work with senior pupils and creativity development process of future biology teachers are described in the article. The guidance papers of quest tasks based on own experience of teaching the course "Theory and Methodology of Teaching Biology in the Senior Profile School" at Zhytomyr Ivan Franko State University are provided.

Key words: quest, game technology, vocational training, biology teacher, creativity, Zhytomyr Ivan Franko State University.

УДК (37)(477.43/44)(09)

Окольнича Т. В.

ВІКОВІ ПЕРІОДИ ЖИТТЯ ДІТЕЙ СХІДНИХ СЛОВ'ЯН В ЕТНОГРАФІЧНИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ ХІХ – ПЕРШОЇ ЧВЕРТІ ХХ СТ.

Східні слов'яни виявляли себе талановитими вихователями. Виховні моменти виступали не відсторонено, вони були втілені в дії, що супроводжували дитину все її життя.

У статті на основі аналізу етнографічних джерел ХІХ – першої чверті ХХ ст. характеризуються особливості трьох періодів життя східнослов'янської дитини. Перший період життя – від 1 до 7 років – був важливою та необхідною ланкою в процесі подальшої соціалізації дитини та повноцінного включення її в сільський соціум і пов'язаний із програмуванням майбутньої господарської діяльності. Основними засобами виховання та соціалізації дитини на цьому періоді життя були спілкування матері з дитиною і колискова пісня. Догляд за малюками в східнослов'янських сім'ях часто доручали старшим дітям або ж бабусям-дідусям. Починаючи з трьох років, до процесу соціалізації активно долучалася група дітей. Другий період – з 7 до 14 років – період активної трудової соціалізації дітей, у якій відбувається статева диференціація у спілкуванні. Третій період – з 14 до 18 років – визначається подальшою інкорпорацією хлопців і дівчат в активне селянське життя в якості самостійних господарів і майбутніх подружніх пар. Автором розкрито вікові назви східнослов'янської дитини у кожному періоді її життя.

Ключові слова: вікові періоди, вікові назви дитини, східнослов'янська дитина, етнографічні дослідження ХІХ – першої чверті ХХ ст., народна педагогіка, трудова соціалізація, мала дитина, підліток, парубок, дівка.

Зміни, які відбуваються в українському суспільстві, у суспільній свідомості громадян за умов національно-культурної розбудови України, стимулюють інтерес до осмислення народно-педагогічних традицій нашого народу, використання їх у сучасній освітній практиці, адже вирішення важливої соціальної проблеми перетворення суспільства та духовного відродження неможливе без врахування спадку минулих епох.

Якщо погодитися з тим, що кінцевою метою виховного впливу на особистість є максимальне виділення її індивідуальності, то треба визнати й те, що єдина справжня можливість розкрити неповторність індивіда – це провести його шляхами багатовікового розвитку людства до сучасних досягнень культури. Етносоціокультурна програма вивчення дитинства на сучасному етапі розвитку суспільства, коли переглядається сутність процесу виховання дитини як носія генетичного коду нації та створюються українознавчі моделі виховання підростаючих поколінь, є особливо актуальною. Оновлена парадигма потребує об'єднання зусиль науковців цілого ряду дисциплін – педагогів, психологів, істориків, етнографів. Ось чому сьогодні необхідно привернути увагу педагогів до глибокої проблеми – проблеми етнографічного вивчення народно-педагогічних поглядів на виховання дитини.

На основі аналізу етнографічного матеріалу ХІХ – першої чверті ХХ ст. виділяємо три вікові періоди життя східнослов'янської дитини. Перший період – із народження до семи років. Діти цього віку називалися малими дітьми.

Стосовно виокремлення періодів життя східнослов'янської дитини етнограф М. Грушевський, пише, що "малою дитиною" називали грудне немовля. Коли дитина починає бігати, її називають "великою дитиною" [1, с. 34]. У свою чергу, М. Сумцов наполягає на думці, що саме семирічна дитина вважалася "малою дитиною" [6, с. 490].

У віці дитини з народження до семи років етнографами ХІХ – першої чверті ХХ ст. виокремлюються вікові назви дитини.

Новонароджена дитина мала позастатеві назви: "народження", "народженняточко", "пискляточко", "муляточко" [1; 4; 5].

Від 1 до 7 років у вікових назвах дітей застосовувалися терміни, які характеризують етапи їхнього фізичного та розумового розвитку. Впродовж першого року дитину називали: