

як іноземної. *Вісник ОНУ. Сер.: Філологія*. 2016. Т. 21, Вип. 2(14). С. 153–161. URL: <https://surl.li/zivzou>

Савіцька Катерина Петрівна – здобувачка СВО бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність 035.01 Філологія. Українська мова та література). **Наукові інтереси:** методика навчання польської мови.

Олександра Сидоренко
Наук. керівник – док. філол. н., проф. Завальнюк І. Я.

КВЕСТ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК КОМАНДНОЇ РОБОТИ

Анотація. У статті розглянуто трактування поняття «квест» різними науковцями, а також описано його переваги. Закцентовано на вмінні працювати в команді, яке є базовим елементом у класифікації м'яких навичок. Розвідка містить опис позитивних аспектів колективної діяльності, а також важливих етапів для її успішної реалізації. Визначено низку вмінь та навичок, які формуються під час командної праці, а також запропоновано приклади ефективності квесту як інструменту творення навичок роботи в колективах, що змагаються між собою.

Ключові слова: квест, м'які навички, вміння, українська мова, колективна діяльність, команда, робота в команді.

Annotation. The article examines the interpretation of the concept of 'quest' by various scholars and describes its advantages. It focuses on teamwork skills, which are a basic element in the classification of soft skills. The study contains a description of the positive aspects of collective activity, as well as important stages for its successful implementation. A number of skills and abilities that

are formed during teamwork are identified, and examples of the effectiveness of quests as a tool for developing skills for working in competing teams are given.

Keywords: *quest, soft skills, abilities, Ukrainian language, collective activity, team, teamwork.*

Розвиток інноваційних технологій став поштовхом до пошуку нових підходів та методів роботи на уроках. Увага сучасних здобувачів освіти легко розсіюється, тому потрібно застосовувати нестандартні рішення до проведення занять. Квест не лише зберігає фокус зосередженості завдяки швидкій зміні завдань, але й дозволяє покращити навички командної роботи.

Квест-технологію розглянуто в працях таких науковців, як А. Кобобел [7], Д. Книша [5], І. Сокол [9], В. Трайно, Н. Кабусь [10]. Командна робота привертала увагу М. Єпіхіної та В. Желанової [2], О. Коберника та С. Котлового [6], С. Калюжної, І. Миколайчук [4].

Поняття «квест» по-різному трактують у науковій літературі. На думку В. Трайно та Н. Кабусь, квест – це «інтерактивна розвивальна ігрова технологія, що може мати найрізноманітніше змістовне наповнення й спрямована на вирішення командами чи гравцями системи пошуково-творчих завдань з метою отримати приз» [10, с. 127]. Натомість у статті Л. Дягілевої та О. Орлової є тлумачення, яке визначає квест як «аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями» [1, с. 75]. За переконанням К. Журби та І. Шкільної, квест – це «пошук відповідей, пригод» [3, с. 44]. Дослідниця І. Сокіл влучно зауважує, що всі визначення, зрештою, розкривають поняття квесту, як «рольової гри (проблемного завдання), для розвитку пізнавальної та дослідницької діяльності, критичного та логічного мислення, аналітичного та творчого мислення учнів» [9, с. 169].

Як слушно зауважують Л. Кричун та Т. Нестеренко, квест дає змогу сформуванню глибше розуміння теоретичних понять ті водночас підтримувати зацікавленість у вивченні предмета [8, с. 60]. Дослідниці К. Журба та І. Шкільна в цьому контексті наголошують, що емоційне переживання подій та нестандартне використання знань зумовлюють розвиток нових умінь та компетенцій, і зазначають, що перевагою квесту є формування командних навичок, стійких спільних інтересів, творення моральних якостей, зокрема лідерства, взаємопідтримки та взаємодопомоги [3, с. 46].

З огляду на те, що змагання передбачає поділ на команди, то під час заняття учасники спільно переживають позитивні емоції, відчувають себе частиною спільноти та мають можливість більше спілкуватися [3, с. 47]. Попри конкуренцію, квест дає змогу створити динамічне середовище, у якому учні можуть виявити аналітичні, творчі здібності, логіку, лідерські якості, а також рівень засвоєння матеріалу [5, с. 134].

Потрактування терміна «команда» подають дослідниці М. Єпіхіна та В. Желанова, стверджуючи, що «...це згуртована група учнів навколо лідера, об'єднаних спільною метою, мотивацією, спільною роботою для її досягнення та взаємною відповідальністю за результат діяльності всієї команди». Вони виділяють також основні його риси: комунікативний контакт, рівноправність між членами, спільна мета, наявність лідера та взаємодопомога [2, с. 5].

З цього приводу дослідники О. Коберник та С. Котловий зауважують, що вміння працювати в команді є базовим у класифікації м'яких навичок (soft skills). Воно передбачає здатність слухати, бачити єдину мету та знаходити шляхи її досягнення, готовність підтримати, вправність переконувати, знаходити компроміс, а також хист поєднувати власні амбіції з колективною справою. Поняття «командна робота» визначають як «спільну діяльність людей на основі чітко визначених

правил, які зорієнтовані на досягнення конкретної мети» [6, с. 195].

Ефективність командної роботи в проходженні квесту виявляється в багатьох аспектах. По-перше, колектив має більше переваг, ніж один учень, адже кожен має свої думки щодо розв'язання певного завдання. По-друге, здобувачі мають простір для прояву емпатії, узаєморозуміння, толерантності. Це може стати поштовхом для формування доброзичливих узаємин у класі, налагодження симпатій між членами команди. По-третє, робота в команді зменшує ймовірність помилок при виконанні завдань, адже учні мають змогу порадитися одне з одним, попросити про допомогу [6, с. 196–197]. По-четверте, спільна діяльність сприяє обміну знаннями та досвідом, тому кожен учасник відчуває себе цінним і важливим [11, с. 46].

Для успішного формування команди педагог має обрати вдалий прийом, аби всім учасникам було комфортно. Дослідники О. Коберник та С. Котловий пропонують три ідеї: учні самостійно діляться на групи, учитель формує їх згідно з потенціалом кожного, розподіл здійснюють за допомогою закритих карток. Важливим елементом квесту є закріплення ролей у сформованому колективі. Передусім учням потрібно обрати капітана. Найпоширенішим варіантом є демократичний спосіб, коли учасники серед усього складу самі обирають керівника, визнаючи його лідерські навички. Передумовою успішної командної роботи є також розподіл завдань між членами колективу залежно від їхніх індивідуальних можливостей: учитель має контролювати цей процес, аби кожен мав змогу виявити свої знання. [6, с. 198–199].

Робота в команді передбачає рівність між учасниками. Під час квесту формуються вміння чути інших, конструктивно висловлювати думку, адекватно сприймати зауваження. Комунікативні навички покращуються під час усіх етапів змагання: обговорення вимагає поваги до думки кожного, незалежно від того, як члени команди ставляться одне до

одного [6, с. 199]. У процесі навчальних змагань в учнів формуються комунікативні навички (уміння висловлювати свої думки, співпрацювати, ділити обов'язки), розвиваються лідерські (уміння приймати рішення, організовувати роботу колективу) та творчі (використання власного досвіду та знань для вирішення завдань, пошук нестандартних рішень) навички, з'являється вправність розв'язувати конфлікти (пошук компромісів, узгодження різних бачень), а також критично мислити (аргументація власної думки, аналіз і синтез інформації) [2, с. 6–7].

За період проходження педагогічної практики нам удалося провести два квести: у 5 та 7 класах. П'ятикласники та семикласники самостійно створювали команди, обирали капітанів, які присвоювали кожному якийсь обов'язок: хто швидше пише – занотовуватиме відповіді, найкреативніші – допомагатимуть у розв'язанні творчих завдань. Квест «Лексичні перегони» відбувався в чотири етапи, кожен із яких певною мірою формував командні навички. Наприклад, у першому турі п'ятикласникам потрібно було дібрати якомога більше синонімів до запропонованих слів, тому до генерування списку долучався кожен, і завдяки спільним зусиллям групи могли отримати більше балів. Розвитку творчих навичок сприяло креативне завдання, сутність якого полягала в тому, щоб скласти змістовний каламбур із якомога більшою кількістю запропонованих пар омонімів. Усі учасники команди могли виявити свій хист, відчувати власний унесок у досягнення спільної мети, а також продемонструвати гарне володіння теоретичними знаннями.

У 7 класі квест «Орфографічна магія» сприяв злагодженій роботі між членами кожної з команд. Перше завдання вимагало від учасників не лише теоретичних знань, але й згуртованості. Вони отримували паличку, кожна зі сторін якої позначала префікс (з- та с-), а метою учасників був вибір правильного варіанта відповіді, до того ж потрібно було

швидко передати інструмент, щоб упоратися за обмежену кількість часу. Аби перепочити від змагання, усіх було запрошено до розминки, яка перевіряла, як добре семикласники засвоїли написання великої літери. Це дало змогу учасникам відчувати себе частиною спільноти, виявити критичне мислення, адже вони мали не лише почути слово, пригадати його написання, але й зайняти відповідну позицію. Розвитку комунікативних навичок сприяв раунд «Мовний еліас», за вимогами якого потрібно було визначити двох учасників, які б виявили не лише теоретичні знання, а й уміння належно пояснити загадане слово (один учасник) і записати його правильно (другий учасник). Це завдання сприяло покращенню здатності висловлювати власні думки, шукати нестандартні пояснення, узгоджувати різні бачення, а також аргументувати рішення. Залученню всіх членів команди до спільного результату слугував раунд «Промов це». Учасники групи вишиковувалися в лінію й мали по черзі назвати літеру або орфограму почутого слова. Це завдання виявило лідерські навички капітанів, дозволило розвинути вправність розв'язувати конфлікти.

Отже, квест на уроках української мови, завдяки змаганням між командами, які виконують заздалегідь підготовлені завдання, сприяє пізнавальному розвитку, активізує логічне та критичне мислення, творчу уяву. Квест слугує інструментом до досягнення однієї з важливих цілей програми НУШ – розвитку м'яких навичок (soft skills). Інтерактивність квесту сприяє появі в учнів зацікавленості предметом, а спільний досвід – розвитку навичок командної роботи. Така діяльність формує вміння висловлювати думки, співпрацювати з іншими, приймати рішення, організовувати діяльність колективу, шукати компроміси, нестандартні підходи й аналізувати інформацію.

Література

1. Дягілева Л. Д., Орлова О. О. Квест-технології у професійному навчанні (аспект навчання іноземних мов). *Polish Science Journal*. 2020. № 7. С. 73–80.

2. Желанова В., Єпіхіна М. Сутність та потенціал командної роботи в контексті партнерської взаємодії у початковій школі. *Knowledge, Education, Law, Management*. 2023. № 6. С. 4–8.

3. Журба К. О., Шкільна І. М. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків. *Рідна школа*. 2017. № 11. С. 44–52.

4. Калюжна С. І., Миколайчук І. П. Ефективна командна робота: стратегії успіху та інструменти досягнення: матеріали ХХ Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 17–18 квітня 2024 р. Київ, 2024. С. 217–218.

5. Книш Д. Особливості застосування квест-технології у освітньому процесі закладів загальної середньої освіти // Актуальні проблеми професійної та технологічної освіти: погляд у майбутнє : матер. Всеукр. студ. наук.-практ. конф. (м. Умань, 10 жовтня 2024 р.) / за ред. Ткачука С. І. Умань, 2024. С. 133–135.

6. Коберник О. М., Котловий С. А. Формування у здобувачів освіти м'яких навичок («soft-skills») у процесі командної роботи. *Суспільство та національні інтереси*. 2025. № 11. С. 190–201.

7. Кобобел А. Квест-технологія як інноваційна форма організації дозвіллевої діяльності дітей із особливими освітніми потребами. *Українська професійна освіта*. 2022. № 11. С. 157–168.

8. Кричун Л. П., Нестеренко Т. А. До питання гейміфікації на уроках української мови. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2024. № 4. С. 58–62.

9. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2013. № 7. С. 168–171.

10. Трайно В. І., Кабусь Н. Д. Квест-технологія як засіб соціального виховання підлітків: матеріали Всеукр. науково-практ. конф. здобувачів вищої освіти, присвяченої 220-річчю від дня заснування Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (м. Харків, 23 травня 2024 р.). Харків, 2024. С. 126–130.

11. Хлебнікова Т. М., Гречаник О. Є., Темченко О. В. Ефективність командної роботи та колективного прийняття рішень в організації. *Міжнародний науковий журнал «Інтернаука»*. Серія: Економічні науки. 2024. № 7. С. 44–54.

Сидоренко Олександра Андріївна – здобувачка СВО бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність 035.01 Філологія. Українська мова та література). **Наукові інтереси:** методика навчання української мови, лінгвістика.

Олександра Сидоренко
Наук. керівник – доц. Павлюк О. П.

ВИВЧЕННЯ ЛЕКСИКИ НА УРОКАХ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ В ШКОЛІ

Анотація. У статті розглянуто основні принципи вивчення лексикології. Сформульовано мету вивчення лексики, поради щодо кращого подання цього розділу мови для учнів. Вказано на проблему відображення в кожній мові різного світогляду, виділено чотири функції лексики як носія соціокультурної та соціолінгвістичної інформації. Зауважено про інтерференційні труднощі. Виділо два етапи засвоєння