

**ПІДГОТОВКА СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ
ДО ОРГАНІЗУВАННЯ ЛІТЕРАТУРНОГО КВЕСТУ
ПОДГОТОВКА СТУДЕНТОВ-ФИЛОЛОГОВ
К ОРГАНИЗАЦИИ ЛИТЕРАТУРНОГО КВЕСТА
TRAINING OF PHILOLOGY STUDENTS
TO THE ORGANIZATION OF THE LITERARY QUEST**

Бондаренко Л.Г.

Херсонський державний університет, кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри української літератури
ORCID ID 0000-0002-8628-1418

lidiya.bond.2001@gmail.com

Державні документи щодо реформування середньої освіти в Україні спрямовують учителя рідної літератури на розвиток і соціалізацію особистості школярів, формування в них національної свідомості, культури, стійких світоглядних переконань, розуміння необхідності читання як важливої умови соціалізації, здатності до постійного саморозвитку в епоху глобальних змін і викликів [4]. Для досягнення цієї мети необхідна систематична і планомірна діяльність як на заняттях із рідного письменства, так і під час проведення позакласних заходів. У працях із методики викладання української літератури Н. Волошиної, Є. Пасічника, Б.Степанишина, Г. Токмань та ін. визначено форми, види позакласної роботи, узагальнено досвід її організування вчителями української літератури. Мова йде про роботу літературного гуртка, студії, проведення літературних свят, тижнів, олімпіад з української літератури, читацьких конференцій, літературних вечорів, походів, екскурсій, поїздок літературними місцями, фольклорно-краєзнавчих експедицій тощо. Серед форм масової позакласної роботи Г. Токмань виділяє також інтелектуально-ігрові та мистецько-ігрові заходи. До них дослідниця зараховує ігри, що нагадують популярні телевізійні шоу на зразок «Х-фактора», КВК тощо [3]. Використання ігрових методик в освіті зараз набуває великої популярності. Відповідно з'являються нові види позакласної роботи з літератури, що потребують наукового обґрунтування. Одним із них є квест. Вікіпедія тлумачить це поняття як аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне

виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями. У процесі гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки. Завершивши чергове завдання вони переходять до виконання наступного. Перемагає команда, що найшвидше виконала усі завдання [1]. У 70-х роках минулого століття термін «квест» був використаний для позначення комп'ютерних ігор, головною метою яких був рух віртуальним світом через подолання перешкод, вирішення завдань для досягнення певних цілей. Можливо тому в сучасному освітньому середовищі найпопулярнішими є саме веб-квести. Дослідниця І. Сокол, аналізуючи специфіку організації навчання школярів під час квесту, доходить висновку, що це ігрова технологія, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, керівника, конкретні правила [2, с. 31].

Обираючи вид позакласного заходу з літератури для підготовки і проведення третьокурниками, зупинилися на квесті. Перед студентами поставили такі завдання: опрацювати науково-методичні джерела про квест як ігрову технологію; проаналізувати досвід роботи вчителів української літератури з організування квестів; розробити сценарій літературного квесту до 205-річчя від дня народження Тараса Шевченка, провести його для студентів факультету української філології та журналістики ХДУ.

Створили декілька малих груп, кожна з яких отримала окреме завдання: група «сценаристів» працювала над розробкою сценарію, група «ілюстраторів» опікувалася підготовкою наочного супроводу заходу. У квесті «Тарас Шевченко, якого ми не знаємо» взяли участь дві команди: «Кобзареві діти» і «Шевченкознавці». Девізом обох стали слова Т. Шевченка: «Нема на світі України, немає другого Дніпра»; «І чужому навчайтесь, й свого не цурайтесь». Після вступного слова ведучі оголосили учасникам правила гри. Кожна з команд отримала «бігунок» із завданнями та розпочала маршрут із пошуків своєї карти, на якій були словесно та графічно закодовано шість зупинок. «Станціями» слугували усі кафедри факультету, бібліотека та музей історії

Херсонського державного університету. Щоб отримати маловідомі факти з життя Т. Шевченка, команди мали виконати певні завдання, серед яких було, зокрема, таке: «Назвіть вірш Тараса Шевченка, в назві якого є прізвища двох видатних фізиків» (Підказка: один із них відкрив основний закон гідростатики, а інший першим використав телескоп для спостереження за небесними тілами. Відповідь: «І Архімед, і Галілей...»). Після кожного виконаного завдання команда отримувала аркуш із цікавинкою з життя Т. Шевченка. Пройшовши усі «станції», студенти повернулися до аудиторії, у якій розпочали свій маршрут. Команди по черзі ознайомили присутніх зі знайденими маловідомими фактами про Великого Кобзаря та обмінялися враженнями від заходу.

Практика засвідчила, що ця ігрова форма роботи мотивує студентів як до розробки сценарію, так і до участі у самому заході. Вона мала також несподіване продовження. Команда-переможець зняла свій маршрут на відео та виклала ролик у соціальній мережі фейсбук. Він набрав сотні переглядів. Отже, поєднання теоретичного опрацювання матеріалу про види та форми позакласної роботи з літератури з організуванням сучасних заходів сприяє ефективній підготовці майбутніх учителів української літератури до виконання завдань виробничої практики та подальшої професійної діяльності.

Список літератури:

1. Квест. URL: [uk.wikipedia.org/wiki/Квест_\(змагання\)](http://uk.wikipedia.org/wiki/Квест_(змагання)) (дата звернення: 20.03.2019).
2. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? *Комп'ютер у школі та сім'ї*. №2. 2014. С. 28-31.
3. Токмань Г. Л. Методика навчання української літератури в середній школі. Київ : Академія, 2012. 312 с.
4. Українська література. 5-9 класи. Програма для загальноосвітніх навчальних закладів. URL: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/navchalni-programi-5-9-klas-2017.html>. (дата звернення: 20. 03. 2019).

Бондаренко Л. Підготовка студентів-філологів до організування літературного квесту // Сучасний рух науки: тези доп. VI міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 4-5 квітня 2019 р. – Дніпро, 2019. – С. 123-126.