

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЮРІЯ ФЕДЬКОВИЧА**

Географічний факультет
Кафедра економічної географії та екологічного менеджменту

**ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ КВЕСТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ
З ГЕОГРАФІЇ**

Кваліфікаційна робота

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Виконала:

здобувачка 4 курсу, 402 групи,
спеціальність 014.07 – Середня освіта
(Географія)

ОПП «Географія»

Марко Альвіна Юріївна

Керівник:

к.с.-г.н., доц.

Данілова Ольга Миколаївна

До захисту допущено:

протокол засідання кафедри № 17

від «29» травня 2025 р.

Зав. кафедри _____ проф. Руденко В.П.

Анотація

Здобувачка вищої освіти першого (бакалаврського) рівня 4-го курсу Марко А.Ю. «Використання технології квесту в освітньому процесі з географії». 014 Середня освіта (Географія). Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, Чернівці, 2025.

У роботі проаналізовано теоретичні основи сучасних педагогічних технологій, зокрема квестів, визначено їхні дидактичні можливості, розроблено й апробовано методику використання квест уроків на уроках географії. Особлива увага приділяється аналізу впливу квестів на формування географічної компетентності, підвищення навчальної мотивації та активності учнів. У результаті роботи було розроблено педагогічні рекомендації щодо ефективного впровадження квест-технологій у навчальний процес з географії.

Ключові слова: квест уроки, інноваційний метод навчання, компетентнісне навчання, освітні технології, навчальна мотивація.

Abstract

Applicant for higher education of the first (bachelor's) level of the 4nd year Marko A.Yu. "The Use of Quest Technology in the Educational Process of Geography". 014 Secondary education (Geography) Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University, Chernivtsi, 2025.

This paper analyzes the theoretical foundations of modern pedagogical technologies, with particular emphasis on quest-based learning. It defines their didactic potential and presents a developed and tested methodology for implementing quest lessons in geography classes. Special attention is given to examining the impact of quests on the development of geographical competence, as well as on increasing students' learning motivation and engagement. As a result of the study, pedagogical recommendations were formulated for the effective integration of quest technologies into the geography teaching process.

Keywords: quest lessons, innovative teaching method, competence-based learning, educational technologies, learning motivation.

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

(підпис) А.Ю. Марко

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМАТІ НЕТРАДИЦІЙНИХ УРОКІВ	6
1.1 Сутність нетрадиційного уроку: типологія, завдання та дидактична роль	6
1.2 Понятійний аналіз квест-технології в інноваційній педагогіці.....	9
1.3 Використання квест-технологій як засобу впровадження компетентнісного підходу у викладанні географії.....	13
<i>Висновки до 1 розділу.....</i>	<i>18</i>
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС З ГЕОГРАФІЇ.....	19
2.1 Педагогічні умови використання квест-технології на уроках географії	19
2.2 Квест-технологія з урахуванням психолого-педагогічних особливостей вікової групи учнів	24
2.3 Методичні аспекти розробки та використання квестів на уроках географії	27
<i>Висновки до 2 розділу.....</i>	<i>33</i>
РОЗДІЛ 3. ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ПІДХОДУ В НАВЧАЛЬНУ ДІЯЛЬНІСТЬ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ.....	34
3.1 Використання цифрових інструментів для створення вебквестів у шкільному курсі географії.....	34
3.2. Алгоритм створення вебквесту з географії на онлайн платформі Всеосвіта	40
3.3 Розроблення вебквесту з географії «У пошуках загубленого материка» для учнів 7 класу на платформі «Всеосвіта».....	42
3.4 Вивчення ефективності й методичних підходів до впровадження квест-технологій у географічну освіту.....	47
<i>Висновки до 3 розділу.....</i>	<i>56</i>
ВИСНОВКИ.....	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	58

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна система освіти активно трансформується відповідно до компетентнісного підходу, що передбачає розвиток особистості учня як активного суб'єкта пізнавальної діяльності. У цьому контексті виникає необхідність переосмислення традиційних форм навчання, особливо в межах таких дисциплін, як географія, яка володіє значним потенціалом для формування цілісного світогляду, стимулювання інтересу до навчання та розвитку прикладних умінь.

У рамках реформування освіти відповідно до концепції Нової української школи актуалізується потреба в оновленні підходів до викладання. Одним із ефективних рішень цієї проблеми є впровадження нетрадиційних уроків, що базуються на використанні інноваційних форм — інтерактивних, ігрових, дослідницьких, проєктних.

Особливої уваги заслуговує використання квест-технології в освітньому процесі. З метою оновлення дидактичного інструментарію та підвищення ефективності навчання географії науковці — як українські, так і зарубіжні — приділяють увагу дослідженню можливостей квестів у педагогічній практиці. Зокрема, серед дослідників цієї тематики можна назвати Л. Мелько, О. Пометун, В. Бендрик, Я. Биховського, О. Тимченко та інших [2, 15, 17].

Попри наявність наукових напрацювань щодо впровадження інновацій у навчальний процес, комплексного дослідження впливу квест-технологій на процес викладання географії поки що бракує. Саме тому дана тема є актуальною та своєчасною.

Метою дослідження є визначення педагогічних умов застосування квест-технології в процесі викладання географії в закладах загальної середньої освіти та аналіз її впливу на формування географічної предметної компетентності в учнів.

Для досягнення мети було поставлено такі завдання:

1. Розглянути теоретичні основи сучасних педагогічних технологій, зокрема квестів;
2. Визначити дидактичні можливості квест-технологій у реалізації компетентнісного підходу на уроках географії;
3. Розробити та впровадити методику використання квестів у вивченні географії;
4. Проаналізувати ефективність квест-уроків у підвищенні мотивації, навчальної активності та рівня успішності учнів;
5. Надати педагогічні рекомендації щодо впровадження квест-технологій у навчальний процес.

Об'єкт дослідження — педагогічний процес навчання географії в закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження — методика впровадження квестів, як засобу формування предметних географічних компетентностей.

Методологія дослідження включала використання комплексу педагогічних методів, зокрема:

теоретичних — аналіз, синтез, порівняння наукової літератури для визначення категоріального апарату й обґрунтування концептуальних підходів;

- **практичних** — спостереження, анкетування, педагогічний експеримент, які дозволили отримати об'єктивні дані щодо ефективності впроваджених методик.

Практична значущість роботи полягає у створенні методичних рекомендацій щодо застосування квест-технологій у викладанні географії. Матеріали дослідження можуть бути використані педагогами у процесі викладання географії в ЗЗСО.

Структура й обсяг роботи: кваліфікаційна бакалаврська робота складається з анотації, вступу, трьох розділів, висновків, списку джерел та додатків. Основна частина дослідження охоплює 60 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМАТІ НЕТРАДИЦІЙНИХ УРОКІВ

1.1 Сутність нетрадиційного уроку: типологія, завдання та дидактична роль

У сучасному освітньому просторі дедалі більше уваги приділяється оновленню форм і методів навчання, що відповідає засадам Нової української школи. У цьому контексті особливої актуальності набуває поняття «нетрадиційний урок», яке означає організацію навчального процесу з відходом від шаблонної структури, типових форм проведення й звичних підходів до викладання предметів. Нетрадиційний урок — це урок, що відрізняється оригінальністю, інтерактивністю, творчим підходом та підвищеним рівнем залучення учнів до пізнавальної діяльності.

На відміну від традиційного, де переважає репродуктивна діяльність учнів і домінує вчитель, нетрадиційний урок орієнтований на активну участь школярів у навчанні. Він передбачає використання нестандартних методів, таких як ігрові, інтерактивні, дослідницькі, проєктні технології, робота в командах, віртуальні подорожі, рольові ігри, квести, інтегровані заняття. Такий підхід дозволяє не лише засвоїти матеріал, а й розвивати критичне мислення, творчість, вміння працювати з інформацією [1].

Ключовою ознакою нетрадиційного уроку є зміна освітньої парадигми з «уроку для передачі знань» на «урок для створення ситуацій, у яких учень сам здобуває знання». Такий підхід відповідає вимогам сучасного суспільства, де знання швидко змінюються, і вміння самостійно їх здобувати стає пріоритетом. Класифікація нетрадиційних уроків базується на різних критеріях: за метою, формою організації, домінуючим методом, дидактичними цілями. Залежно від цього, можна виділити уроки-ігри, уроки-подорожі, уроки-дослідження, інтегровані уроки, театралізовані заняття, віртуальні екскурсії, уроки-квести, уроки-конференції тощо [16].

Уроки-подорожі широко використовуються на уроках географії, оскільки дають змогу здійснити уявне відвідування різних куточків світу, ознайомитися з природними умовами, культурою, традиціями народів. Вони викликають у дітей емоційний відгук, стимулюють цікавість до предмета, сприяють глибшому засвоєнню матеріалу через візуалізацію та практичну спрямованість.

Уроки-квести передбачають виконання учнями послідовних завдань з певною логікою та тематикою. Вони створюють атмосферу дослідницького пошуку, змагання, що надзвичайно мотивує шестикласників. Водночас такі уроки допомагають формувати навички командної роботи, логіки, критичного мислення, вміння аналізувати інформацію.

Інтегровані уроки передбачають поєднання знань з різних навчальних дисциплін. Наприклад, теми з географії можуть органічно взаємодіяти з матеріалом з історії, біології або інформатики. Такий підхід дозволяє демонструвати міжпредметні зв'язки, розвивати у здобувачів освіти цілісне бачення світу та сприяє кращому розумінню географічних явищ у контексті взаємодії природи та суспільства [20].

Метою нетрадиційного уроку є не тільки передача знань, а й розвиток ключових компетентностей, формування активної особистості, здатної мислити критично, працювати в команді, бути відповідальним громадянином. Застосування таких уроків сприяє зростанню інтересу до навчального процесу, стимулює пізнавальну активність, розвиває ініціативність та сприяє вихованню самостійності у прийнятті рішень. Особливо важливо те, що нестандартні форми уроків сприяють підвищенню інклюзивності освіти: вони враховують індивідуальні особливості здобувачів, дозволяючи кожному учаснику навчального процесу знайти свій спосіб сприйняття та засвоєння матеріалу [25].

Нетрадиційні методи навчання є надзвичайно ефективними саме в середній ланці шкільної освіти, коли в дітей активно розвиваються уява, аналітичне мислення, прагнення до самовираження та емоційного залучення. Географія як навчальний предмет має природну пізнавальну привабливість і

емоційну насиченість, що створює широкі можливості для творчого та нестандартного викладання.

Найкращі результати досягаються за умов поєднання традиційних методів викладання з інноваційними підходами. Наприклад, частина заняття може бути присвячена поясненню нового матеріалу, а інша — організована у формі інтерактивної гри, рольової ситуації чи навчального квесту.

Таблиця 1.1.1

Порівняння традиційного та нетрадиційного уроків

Критерій	Традиційний урок	Нетрадиційний урок
Мета навчання	Передача знань від учителя до учня	Формування компетентностей, розвиток особистості, залучення до активного пізнання
Роль учителя	Основне джерело знань, контролер навчального процесу	Фасилітатор, наставник, організатор пізнавальної діяльності
Роль учня	Пасивний слухач, виконавець завдань	Активний учасник, дослідник, ініціатор
Форма організації	Індивідуальна або фронтальна	Групова, парна, командна, індивідуальна
Методи навчання	Пояснення, читання, заучування, відтворення	Ігрові, проєктні, дослідницькі, інтерактивні, творчі
Засоби навчання	Підручник, зошит, дошка	Цифрові ресурси, мультимедіа, карти, онлайн-сервіси, інтерактивне обладнання
Тип діяльності учнів	Репродуктивна (відтворення інформації)	Продуктивна, творча, аналітична, дослідницька
Мотивація до навчання	Зовнішня (оцінка, обов'язок)	Внутрішня (інтерес, гра, емоції, самореалізація)
Структура уроку	Чітка, стандартна (перевірка, пояснення, закріплення, домашнє завдання)	Гнучка, адаптивна, може змінюватися залежно від формату (урок-подорож, квест, інтеграція тощо)
Інклюзивність	Частково враховується	Високий рівень інклюзивності, можливість адаптації до потреб різних учнів
Очікуваний результат	Засвоєння навчального матеріалу	Розвиток навичок ХХІ століття: критичне мислення, креативність, комунікація, співпраця
Приклади форм	Звичайний урок, контрольна робота	Урок-квест, урок-подорож, інтегрований урок, рольова гра, віртуальна екскурсія

Впровадження нетрадиційних уроків вимагає від педагога креативності, адаптивності, володіння сучасними технологіями та методичними інструментами. Водночас така педагогічна діяльність сприяє зростанню мотивації до навчання, відкритості до інновацій, формує позитивне ставлення до предмета, що цілком відповідає цілям сучасної освітньої парадигми.

1.2 Понятійний аналіз квест-технології в інноваційній педагогіці

Квест-технологія належить до ефективних інноваційних підходів сучасної педагогіки, оскільки дозволяє інтегрувати різні методи навчання та сприяє формуванню ключових компетентностей у здобувачів освіти. Її використання відповідає актуальним вимогам освітнього процесу, зокрема необхідності впровадження інтерактивних, ігрових та діяльнісних форм, які позитивно впливають на рівень зацікавленості та мотивації учнів.

Термін «квест-технологія» увійшов до педагогічного лексикону відносно нещодавно. Його поява значною мірою зумовлена розвитком дитячої психології та поширенням комп'ютерних ігор, особливо жанру квест, який отримав популярність у другій половині XX століття. Перший приклад такого цифрового продукту був створений у 1970-х роках, коли програміст Віллі Кроутер розробив текстову гру під назвою *Colossal Cave Adventure* для комп'ютера PDP-10. Гравець взаємодіяв із програмою через текстовий інтерфейс, вирішуючи логічні завдання в рамках пригодницького сюжету, що розгортався в уявній печері [18].

Згодом ідеї, закладені в основі комп'ютерних квестів, трансформувалися в освітню сферу. Теоретичну базу для педагогічної реалізації вебквестів розробили американські науковці Б. Додж і Т. Марч. Сьогодні квест-технологія досліджується як один із компонентів ресурсно орієнтованого навчання, як психолого-педагогічний інструмент освітньої діяльності, а також як засіб побудови нового типу освітнього простору відповідно до цілей сучасної української школи [3, 21].

За твердженням дослідників, серед яких М. Бовтенко, Я. Биховський, П. Сисоєв, Б. Додж, Т. Марч та інші, використання квестових елементів у навчальному процесі забезпечує проходження учнями повного циклу пізнавальної мотивації — від початкового зацікавлення до емоційного задоволення від результату. Такий підхід формує в учнів здатність до аналізу нової інформації, стимулює дослідницьку активність, розвиває вміння самостійно створювати концептуальні моделі та осмислювати соціально значущі проблеми [1].

О. Тимченко розглядає квест як ефективну форму створення інтерактивного навчального простору. А. Яковенко трактує квест як діяльність із розв'язання навчальної проблеми, що включає елементи рольової гри. Ряд вчених наголошують на важливому виховному потенціалі квестів та їх активному впровадженні в сучасну освітню практику. У свою чергу, М. Гриневич розглядає освітній квест як перспективну технологію медіа-педагогіки, що поєднує елементи цифрового контенту з освітніми цілями [23].

Термін "квест" походить від англійського *quest*, що перекладається як "пошук" або "пригодницьке завдання". Власне ідея пошуку — ключова в освітній квест-технології, де учні шукають шляхи до вирішення поставленої проблеми.

Основними завданнями освітнього квесту є [10]:

- демонстрація розуміння теми через опрацювання матеріалів із різних джерел та подання результатів у креативній формі (презентація, стінгазета, виступ тощо);
- складання плану проєктної діяльності відповідно до заданих умов;
- аналіз власних особистісних якостей у процесі виконання завдань;
- трансформація здобутої інформації в інший формат — створення тематичної книги, віртуальної експозиції, культурної капсули тощо;
- розвиток творчих здібностей через створення літературних чи мистецьких продуктів: поезії, сценарію, пісні, відео;
- пошук, аналіз та систематизація інформаційного матеріалу;

- досягнення спільного рішення щодо складної проблеми в межах командної роботи;
- аргументування власної точки зору;
- формування вміння розрізняти факти й думки для об'єктивного викладу інформації;
- розвиток комунікативної гнучкості з метою переконання опонентів або нейтральних учасників;
- вивчення різноманітних явищ чи відкриттів, спираючись на рідкісні друковані та електронні джерела.

Значна частина школярів сприймає навчальний процес із певною відстороненістю або навіть неприязню, особливо коли матеріал подається сухо, без емоційного забарвлення і перенасичений фактологією. У такому випадку природним є зниження зацікавленості до предмета. Одним із дієвих шляхів подолання цієї проблеми є впровадження ігрових елементів у навчання [14].

Однією з таких ефективних педагогічних інновацій є квест-технологія — сучасний метод організації освітнього процесу, який дозволяє поєднувати навчання з інтерактивною діяльністю. Завдяки поєднанню ігрових завдань, міжпредметних зв'язків та практичного змісту, створюється навчальне середовище, що є одночасно пізнавальним і захопливим [7].

Ключові особливості квест-технології [24]:

- Структура квесту включає послідовність завдань, логічних задач, загадок і проблемних ситуацій, які потрібно розв'язати для досягнення поставленої мети. Це сприяє залученню учнів у процес через ігровий формат.
- Виконання квестових завдань вимагає постійної взаємодії між учасниками та з навчальним матеріалом, що сприяє розвитку комунікативних умінь і навичок командної роботи.
- Тематика завдань часто має прикладний характер, дозволяючи учням відчувати практичну цінність набутих знань у повсякденному житті.

– Квести стимулюють розвиток нестандартного мислення, вміння шукати оригінальні рішення, формувати власну точку зору.

– Завдяки динаміці, інтерактивності та ігровому супроводу, учні з більшим інтересом сприймають навчальний матеріал і демонструють високий рівень залученості.

Переваги використання квестів у навчанні:

– Гнучкість адаптації під рівень підготовки дозволяє враховувати індивідуальні особливості кожного учня, забезпечуючи оптимальне навчальне навантаження.

– Робота в командах сприяє формуванню важливих соціальних навичок — лідерства, співпраці, конструктивного спілкування.

– Завдяки практичній спрямованості, учні краще засвоюють знання, здобуті в результаті активної взаємодії з матеріалом.

Можливі труднощі впровадження квест-технології:

– Розробка якісного квесту вимагає значного часу, творчих ресурсів, а також методичних і технічних засобів.

– Для ефективного впровадження цієї технології педагог повинен володіти сучасними підходами до навчання, мати готовність до інновацій та вміння використовувати цифрові інструменти.

У межах загальноприйнятої класифікації освітні квести поділяють на кілька основних типів залежно від структури проходження завдань. Зокрема, лінійні квести передбачають послідовне виконання завдань: виконання кожного попереднього є умовою для переходу до наступного етапу. Штурмові квести відрізняються більшою свободою дій — учасники мають змогу самостійно обирати шляхи розв’язання задач, орієнтуючись на отримані підказки. Кільцеві квести, за структурою подібні до лінійних, однак команди стартують з різних точок, що забезпечує варіативність маршрутів і підвищує динамічність гри [19].

Таблиця 1.2.1

Класифікація квестів за різними критеріями

Критерій класифікації	Типи квестів
1. За формою проведення	Комп'ютерні ігри-квести, вебквести, QR-квести, медіаквести, комбіновані
2. За режимом проведення	У реальному режимі, у віртуальному режимі, у комбінованому режимі
3. За терміном реалізації	Короткострокові, довгострокові
4. За формою роботи	Індивідуальні, групові
5. За предметним змістом	Моноквести, міжпредметні квести
6. За інформаційним середовищем	Традиційне освітнє середовище, віртуальне освітнє середовище
7. За технічною платформою	Віртуальні щоденники, сайти, форуми, Google-групи, Wiki-сторінки, соцмережі
8. За домінантною діяльністю	Дослідницький, інформаційний, творчий, пошуковий, ігровий, рольовий
9. За характером контактів	Учні одного класу/школи, району, країни, учасники з різних країн
10. За форматом проведення	На відкритому повітрі, у замкнутому приміщенні

Застосування квестів у навчальному процесі активізує пізнавальну діяльність учнів, створює умови для розвитку ключових компетентностей і забезпечує практичну спрямованість засвоєних знань.

1.3 Використання квест-технологій як засобу впровадження компетентнісного підходу у викладанні географії

З позиції загальних характеристик педагогічних технологій, квест передбачає логічно вибудований алгоритм освітніх дій: постановку цілей навчання і виховання, добір і структурування навчального контенту, використання різноманітних дидактичних, цифрових і технічних засобів, а також ефективну систему діагностики поточних та підсумкових результатів. Такий підхід забезпечує підвищення якості освітнього процесу та створює умови для його прогнозованого результату [8].

Науковець Т. Терещенко виділяє низку ключових ознак квесту як дидактичного засобу й інноваційної освітньої технології [22], серед яких:

- орієнтація на вирішення проблемних завдань, що передбачає не лише постановку проблеми, а й пошук ефективних шляхів її вирішення, формулювання висновків та самооцінку результатів;
- наявність проєктного підходу, особливо під час роботи в групах чи командах;
- створення учнями освітнього продукту (презентацій, відеороликів, вебресурсів, інтерактивних матеріалів тощо) як підсумку роботи над завданням;
- використання рольових елементів, таких як сюжет, ігрові ситуації, комунікативна взаємодія між учасниками;
- застосування інформаційно-комунікаційних технологій, адже для виконання завдань учні активно працюють з різними інформаційними джерелами.

Спробуємо визначити коло завдань, яке має розв'язати представлена технологія. Вчителі використовують її, як правило, для засвоєння базових знань з дисципліни, розділу чи теми курсу; для систематизації знань з предмету, формування навичок самоконтролю, підвищення мотивації до навчання загалом, і навіть надання навчально-методичної допомоги учням у самостійній роботі над навчальним матеріалом. Деякі види квестів можна використовувати як засіб перевірки знань.

У ході організації роботи школярів над квестами реалізуються такі завдання [9]:

- Освітній аспект: забезпечення активної участі кожного учня у пізнавальній діяльності, організація індивідуальної та командної роботи, розвиток умінь самостійного опрацювання теми;
- Розвивальний компонент: стимулювання інтересу до предмета, розвиток творчого мислення та уяви, формування дослідницьких навичок,

вміння виступати публічно, працювати з літературними й цифровими джерелами, розширення кругозору;

- Виховний елемент: формування толерантного ставлення до інших, відповідальності за виконання індивідуального або колективного завдання.

Також у квесті реалізується наочність та мультимедійність навчання, що також є стимулом до розвитку мотивації учнів, які використовують сучасні комунікаційні засоби, а також літературу для того, щоб дізнатися більше про потрібну інформацію.

Ряд вчених, досліджуючи аспекти пізнавальної мотивації акцентують увагу на важливості попереднього створення зацікавленості перед тим, як учень буде залучений до тієї чи іншої діяльності. Вчитель має переконатися в готовності учня до навчального процесу, в його внутрішній потребі діяти самостійно. У цьому контексті завдання вчителя полягає не в контролі, а в м'якому спрямуванні активності школяра [22].

Крім того, квест сприяє візуалізації знань завдяки активному використанню мультимедійних інструментів і сучасних цифрових технологій, що, у свою чергу, є важливим чинником підтримки мотивації учнів до навчання.

На наш погляд, завдання, побудовані на основі квест-технології, доцільно формулювати таким чином, щоб вони не лише відповідали навчальній тематиці, але й враховували індивідуальні інтереси учня, а також його потенційні професійні орієнтири. Водночас важливо оцінити рівень підготовки здобувача освіти, його здатність долати інтелектуальні труднощі та ступінь внутрішньої мотивації до виконання запропонованих завдань.

Успішне проходження квесту передбачає, що учні самостійно аналізують ситуацію, знаходять шляхи розв'язання задачі, обґрунтовують обраний підхід і вміють аргументовано захищати свою точку зору. Щоб досягти цього, педагог має не лише чітко окреслити навчальну проблему, але й дібрати інструменти та прийоми, які допоможуть її осмислити й вирішити.

Саме постановка проблемного запитання викликає в учня інтелектуальну зацікавленість і пізнавальну напругу, яка зникає лише після того, як проблема буде повністю усвідомлена та подолана [26].

Використання квестів у педагогічній практиці відкриває для вчителя низку можливостей [3]:

- Активізація навчального процесу — квести дозволяють залучити учнів до навчання в інтерактивній формі, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.
- Формування ключових та предметних компетентностей — завдання квесту стимулюють розвиток критичного мислення, уміння працювати в команді, приймати рішення та застосовувати знання на практиці.
- Диференціація та індивідуалізація навчання — під час квесту вчитель може враховувати рівень підготовки учнів, їхні інтереси та навчальні стилі.
- Розвиток творчих здібностей учнів — сюжетні, ігрові та дослідницькі елементи квестів стимулюють учнів до креативного мислення й нестандартних рішень.
- Збільшення мотивації до навчання — змагальний і пригодницький характер квестів підвищує інтерес учнів до предмета та сприяє внутрішній мотивації до навчання.
- Формування навичок командної роботи — участь у квестах часто передбачає виконання завдань у групах, що розвиває комунікаційні та соціальні навички.
- Оцінювання знань у нестандартній формі — квести надають можливість перевірити рівень знань і вмінь учнів у більш цікавій та менш стресовій формі, ніж традиційне тестування.
- Інтеграція міжпредметних зв'язків — квест-технологія дозволяє об'єднати знання з різних предметів у межах одного завдання чи сюжету.
- Гнучкість у побудові уроку — вчитель може адаптувати квест до теми, класу, кількості учнів, доступних ресурсів тощо.

□ Використання цифрових технологій — квести можуть проводитись як у традиційному форматі, так і з використанням онлайн-платформ, що розширює дидактичний інструментарій учителя.

Таблиця 1.3.1

Дидактичні можливості квест-технології у формуванні предметної компетентності на уроках географії

Напрямок	Опис
1. Практичне залучення учнів	Виконання завдань, що включають роботу з географічними картами, використання компаса, пошук природних об'єктів, а також визначення кліматичних умов та природних зон.
2. Комплексне поєднання знань	Використання міждисциплінарних вправ, що охоплюють різні галузі географії та суміжних наук, для глибшого розуміння матеріалу.
3. Формування критичного мислення	Виконання завдань, які передбачають аналіз і порівняння географічних даних, а також прийняття обґрунтованих рішень на основі картографічної інформації.
4. Підвищення мотивації до навчання	Створення ігрової атмосфери, яка робить процес вивчення географії захопливим і стимулює інтерес учнів.
5. Розвиток дослідницьких умінь	Організація самостійної пошукової діяльності, проведення міні-досліджень з вивчення кліматичних характеристик і типів ґрунтів.
6. Робота в команді	Виконання завдань у групах, що сприяє розвитку навичок співпраці, спільного прийняття рішень і колективного пошуку рішень.
7. Актуалізація отриманих знань	Включення у завдання сучасних проблем людства, таких як зміни клімату, раціональне використання природних ресурсів і урбанізація, з метою формування екологічної відповідальності.

Отже, використання квест-технології на уроках географії не тільки підвищує зацікавленість та інтерактивність навчального процесу, а й значно сприяє розвитку предметної компетентності учнів. Цей метод допомагає формувати в них практичні навички, дослідницькі здібності та критичне мислення.

Висновки до першого розділу

Нетрадиційні уроки, поєднуючи інтерактивні методи, міжпредметні зв'язки та творчий підхід, сприяють формуванню ключових компетентностей, підвищують мотивацію учнів до навчання й відповідають вимогам сучасної освіти та концепції Нової української школи.

Мотиваційна складова успішного квесту повинна ґрунтуватися не лише на формальному зацікавленні, а й на внутрішній готовності учнів до самостійного виконання завдання, що має особисту значущість і відповідає актуальним освітнім запитам.

Водночас під час впровадження квест-технологій як інноваційного інструменту навчання важливо враховувати різноманітні типи знань та їх структурні елементи. Такий підхід дозволяє більш повноцінно реалізовувати положення сучасних освітніх стандартів.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ ІНТЕГРАЦІЇ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС З ГЕОГРАФІЇ

2.1 Педагогічні умови використання квест-технології на уроках географії

Квест-технологія як інноваційний метод навчання в географії відкриває широкі можливості для підвищення ефективності освітнього процесу, розвитку компетентностей учнів, а також формування навичок критичного мислення, дослідження та командної роботи. Однак для досягнення максимальної результативності впровадження цього методу необхідно створити низку педагогічних умов, які забезпечать оптимальні умови для організації і проведення квестів у навчальній діяльності [13].

1. Чітке визначення мети і завдань квесту

Педагог повинен чітко сформулювати освітню мету, яку необхідно досягти в процесі квесту, а також конкретні навчальні і виховні завдання. Це дозволить структуровано підійти до планування квесту, вибрати адекватні завдання та інтерактивні елементи, які будуть відповідати рівню підготовки учнів та специфіці теми. Зрозумілі цілі сприятимуть кращому розумінню учнями очікуваних результатів та мотивуватимуть їх до активної участі.

2. Відповідність змісту квесту навчальній програмі та інтересам учнів

Зміст завдань повинен бути тісно пов'язаний із програмним матеріалом з географії, що вивчається [5, 6], але водночас відповідати інтересам та життєвому досвіду школярів. Використання актуальних тем, пов'язаних із сучасними глобальними проблемами (наприклад, зміна клімату, збереження природних ресурсів), дозволяє зацікавити учнів і зробити навчання більш релевантним і мотивуючим.

3. Підготовка матеріально-технічної бази

Для реалізації квест-технології необхідна наявність відповідних ресурсів: інтерактивних дошок, комп'ютерів, доступу до інтернету, картографічних

матеріалів, мобільних пристроїв для QR-квестів тощо. Забезпечення технічної підтримки допомагає організувати процес у зручній формі, зробити завдання більш різноманітними та доступними.

4. Розробка адаптивних сценаріїв з урахуванням рівня учнів

Важливо, щоб сценарії квестів передбачали диференційований підхід до учнів з різним рівнем підготовки

Квест-технологія — це інноваційний педагогічний підхід, що поєднує елементи гри, інтерактивності та практичного застосування знань. Для ефективного впровадження квесту у навчальний процес важливо дотримуватися певної структури заняття, яка забезпечує логічний послідовний розвиток подій, залучення учнів та досягнення освітніх цілей [12, 21].

1. Організаційний етап (підготовка до квесту)

На цьому етапі вчитель готує учнів до активної роботи, ознайомлює з темою і метою заняття, створює мотиваційну основу для подальшої діяльності. Можуть використовуватися короткі інтерактивні вправи або обговорення, які налаштовують на спільну роботу. Важливо також роз'яснити правила гри, принципи проходження квесту, систему оцінювання та критерії успішного виконання завдань.

2. Постановка проблеми та формулювання завдання

Учням представляється проблемна ситуація або головне завдання квесту, яке необхідно розв'язати. Це стимулює їх мислення, зацікавлює у процесі пошуку інформації і прийняття рішень. Проблема має бути чітко сформульована, зрозуміла та відповідати рівню підготовки учнів. Завдання часто поділяються на серію логічно пов'язаних етапів або підзавдань, які крок за кроком ведуть до кінцевого результату.

3. Основний етап (проходження квесту)

Це центральна частина заняття, під час якої учні виконують різноманітні завдання — розв'язують головоломки, аналізують карту, шукають інформацію, виконують практичні дії тощо. Завдання можуть бути індивідуальними або

груповими, що сприяє розвитку не тільки предметних знань, а й комунікативних і соціальних навичок. Вчитель виконує роль модератора, допомагає за потреби, стимулює дискусії та підтримує активність учнів.

4. Узагальнення результатів і рефлексія

Після завершення квесту учні разом із вчителем аналізують виконану роботу, обговорюють труднощі, які виникали під час виконання завдань, і способи їх подолання. Важливо надати кожному можливість висловити свої думки, поділитися відкриттями і власними висновками. Цей етап сприяє усвідомленню навчального матеріалу, формуванню критичного мислення та вмінню аргументувати свої позиції.

5. Контроль і оцінювання

Для закріплення знань і оцінки результатів діяльності вчитель може використовувати різні форми контролю: тестування, усні відповіді, письмові завдання, презентації тощо. Важливо, щоб оцінювання було прозорим, справедливим і мотивувало учнів до подальшого розвитку.

6. Підведення підсумків і постановка домашнього завдання

Заняття завершується підведенням підсумків, де вчитель виділяє ключові моменти, позитивні досягнення і пропонує завдання для самостійного опрацювання. Домашнє завдання може бути логічним продовженням квесту, наприклад, дослідницька робота або проект, що поглиблює вивчену тему [2].

Системний підхід до проведення заняття з використанням квест-технології забезпечує організацію навчального процесу таким чином, щоб він був максимально динамічним, захопливим і продуктивним. Кожен етап уроку виконує свою функцію і сприяє не лише здобуттю предметних знань, а й розвитку ключових компетентностей учнів, серед яких – уміння ефективно працювати в команді, критично мислити та самостійно знаходити й аналізувати інформацію.

Для успішної організації та реалізації такого заняття важливо чітко розуміти роль кожного учасника освітнього процесу й розподілити їхні обов'язки для досягнення максимальної результативності.

Основні обов'язки учня полягають у наступному [22]:

- чітко сформулювати умови поставленого завдання;
- виявити важливу, проте невідому інформацію та знайти її;
- опрацювати, проаналізувати, узагальнити й обговорити отримані дані;
- оцінити, наскільки завдання зберігає або втрачає статус проблемного з урахуванням знайденої інформації;
- оформити отримані результати у відповідній формі.

Роль вчителя у процесі організації та проведення квесту полягає у [22]:

- наданні учням вибірки інтернет-ресурсів для орієнтування у пошуку потрібної інформації;
- демонструванні прикладів або зразків, які допоможуть сформувати різнобічне бачення проблеми;
- розробці формулярів з чіткими критеріями оцінювання для оцінки роботи учнів;
- контролі та підтримці учнів протягом усього процесу пошуку інформації.

Ключова відмінність географічних квестів від інших навчальних квестів полягає у специфіці змісту та типах завдань, які вони включають, а також у способах їх проведення.

Основні особливості, що вирізняють географічні квести:

1. Практична орієнтація на роботу з географічними об'єктами та картами
Географічні квести часто передбачають використання реальних або цифрових карт, роботу з компасом, орієнтування на місцевості, визначення координат та природних зон. Це формує навички просторового мислення і практичного застосування географічних знань.

2. Інтеграція природничо-соціальних наук

Завдання географічних квестів можуть охоплювати міждисциплінарні аспекти — фізичну географію, економіку, соціологію, екологію, що дає можливість комплексно розглядати питання просторового розвитку, взаємодії людини і природи.

3. Дослідницький характер завдань

Організація географічних квестів із використанням простору рідного краю передбачає вихід учнів за межі класної кімнати. Такі квести, пов'язані з краєзнавчою тематикою, доцільно проводити в рамках позаурочної діяльності школярів, що дає можливість практичного застосування теоретичних знань у реальному середовищі.

Важливим аспектом у викладанні географії є застосування краєзнавчого підходу. Цей принцип базується на переході від загальних, абстрактних понять про географічні об'єкти, явища і процеси до конкретних прикладів, які пов'язані з особливостями рідного краю. Такий підхід сприяє посиленню зв'язку теоретичних знань із практикою, підвищує наочність матеріалу та робить навчання більш доступним і зрозумілим для учнів.

Географічний квест – це інтелектуальна гра з динамічним компонентом, під час якої команда учнів проходить визначений маршрут із виконанням спеціально розроблених географічних завдань. У процесі такого квесту школярі здійснюють послідовне цифрове та практичне залучення до навчального матеріалу, задовольняючи власні освітні потреби. Водночас географічні квести мають вагомий виховний потенціал, адже участь у командних завданнях сприяє соціалізації, розвитку комунікативних умінь та вмінню працювати у групі [19].

Для створення цікавого, змістовного і мотивуючого географічного квесту вчителю важливо врахувати такі моменти:

- Орієнтуватися на інтереси і захоплення учнів, залучати їх до формування ідеї завдань;
- Впроваджувати ідеї, які базуються на пропозиціях самих учнів, що підвищує їхню зацікавленість і відповідальність за результат;
- Забезпечувати відповідність фізичної активності учнів та тематики інтерактивних завдань віковим особливостям класу і вимогам шкільної програми.

При розробці географічних квестів слід враховувати їх функції при впливі на школярів.

Таблиця 2.1.1

Функції географічних квестів

Функція географічних квестів	Опис функції
Навчальна функція	Передача знань з різних розділів географії через практичні завдання, робота з картами та географічними джерелами.
Розвивальна функція	Розвиток аналітичного, критичного та логічного мислення, умінь орієнтуватись у просторі та приймати обґрунтовані рішення.
Мотиваційна функція	Створення захоплюючого ігрового середовища, що підвищує зацікавленість учнів і стимулює активну участь у навчанні.
Практична функція	Застосування теоретичних знань на практиці (робота з картами, орієнтування, аналіз природних явищ).
Виховна функція	Формування командної роботи, відповідальності, толерантності та комунікативних навичок через групову діяльність.
Інтегративна функція	Поєднання знань з географії та інших наук для цілісного розуміння світу через міждисциплінарні завдання.
Контролююча функція	Оцінка знань і навичок учнів у формі квестів, допомога вчителю у визначенні рівня засвоєння матеріалу.

Отже, географічні квести, організовані на базі локального середовища, є ефективним інструментом не лише для формування географічної компетентності, а й для виховання активної, соціально відповідальної особистості.

2.2 Квест-технологія з урахуванням психолого-педагогічних особливостей вікової групи учнів

Квест-технологія є одним із сучасних інтерактивних методів навчання, який активно використовується в освітньому процесі для підвищення мотивації, розвитку пізнавальних навичок та формування компетентностей учнів. Однак для її ефективного застосування важливо враховувати психолого-педагогічні особливості конкретної вікової групи, що дозволяє адаптувати зміст, форми та методи організації квесту відповідно до розвитку учнів [23].

Учні 7 класу перебувають на початку підліткового віку, що супроводжується активними психофізіологічними, когнітивними, емоційними та соціальними змінами. Ці особливості визначають специфіку сприйняття і засвоєння навчального матеріалу, що має враховуватися під час організації навчального процесу з географії.

У цьому класі в учнів формується здатність до абстрактного та логічного мислення, що є важливою передумовою для розуміння складних географічних понять і процесів [4]:

Абстрактне мислення дозволяє школярам оперувати не лише конкретними фактами, але й узагальненими поняттями, наприклад, розуміти причини кліматичних явищ чи взаємозв'язок між економічними і географічними факторами. Водночас цей тип мислення ще не сформований повністю, тому учням потрібні наочні матеріали (карти, схеми, моделі), практичні завдання, які допомагають перевести теоретичні знання у конкретні уявлення.

Учні навчаються аналізувати, порівнювати, класифікувати, що особливо важливо під час роботи з картами, статистичними даними та географічними інформаційними системами (ГІС). Важливим є розвиток навичок роботи з інформацією — пошуку, відбору, оцінки та узагальнення даних із різних джерел.

Мотивація учнів 7 класу до вивчення географії є багатогранною і потребує особливого педагогічного підходу [11, 22] :

- Учні починають більше цінувати самостійність і власні досягнення, тому важливо пропонувати завдання, які сприяють реалізації їхнього інтелектуального потенціалу і самоствердженню.
- Мотивація зростає при використанні ігрових технологій, інтерактивних методів навчання (квести, рольові ігри, проекти), що створюють атмосферу «навчальної пригоди» та активної взаємодії.
- Особливо ефективними є завдання, пов'язані з практичним застосуванням знань, наприклад, краєзнавчі дослідження рідного краю, польові роботи, експедиції.

- Важливо враховувати інтереси та захоплення учнів, пропонуючи теми, які співзвучні з їхнім світоглядом і хобі.

Враховуючи зазначені психологічні характеристики, квест-технологія повинна бути адаптована. Для учнів середнього шкільного віку доцільно включати завдання, які стимулюють розвиток логіки, уяви і творчості, а також дозволяють працювати в команді. Важливо забезпечити баланс між індивідуальною і груповою діяльністю, використовувати проблемні ситуації, що заохочують пошук рішень.

Зміст завдань має відповідати віковому рівню розвитку мислення і пізнавальних інтересів учнів. Формат проведення квесту повинен бути гнучким і відповідати увазі і енергетичному рівню дітей. Рівень підтримки та контролю учнів також варіюється залежно від віку. Мотиваційні фактори мають бути адаптовані: для молодших це заохочення у вигляді ігрових винагород, для старших – можливість реалізації власних ідей і отримання соціального визнання.

Адаптуючи квест-технологію під вікові особливості учнів, можна досягти значних результатів у навчанні. Переваги врахування психолого-педагогічних особливостей [4]:

- Підвищується інтерес до предмета і активність на уроках.
- Розвиваються важливі навички, такі як критичне мислення, командна робота, інформаційна компетентність.
- Забезпечується індивідуальний підхід, що допомагає враховувати особливості кожного учня.
- Знижується рівень тривожності та підвищується впевненість учнів у своїх силах.

Ефективне застосування квест-технології у навчальному процесі неможливе без врахування психолого-педагогічних особливостей вікової групи учнів. Ретельне планування змісту, форм і методів організації квестів відповідно до розвитку учнів забезпечує не лише кращі результати засвоєння знань, але й сприяє всебічному розвитку особистості школяра.

2.3 Методичні аспекти розробки та використання квестів на уроках географії

Методична цінність квесту полягає у його здатності поєднувати елементи гри, дослідницької діяльності та проблемного навчання. Урок географії з використанням квесту створює умови для розвитку [18]:

- просторового мислення (через роботу з картографічними матеріалами, схемами, геолокацією);
- дослідницьких навичок (пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел);
- комунікативних і соціальних компетентностей (робота в команді, публічне представлення результатів);
- екологічної та географічної свідомості (через вирішення актуальних проблем сучасності).

З методичної точки зору, географічні квести забезпечують:

персоналізацію навчання — врахування рівня знань, стилів навчання та темпу роботи учнів; мотиваційну залученість — гейміфікація сприяє внутрішній зацікавленості; формування ключових компетентностей — у т.ч. інформаційної, соціальної, громадянської; практичну орієнтованість навчання — здобуті знання набувають життєвої значущості; рефлексивну діяльність — через підбиття підсумків, самооцінку та взаємооцінювання.

На сьогоднішній день квест-технологія демонструє активний розвиток, набуваючи нових форм та сценарних рішень. Незважаючи на зростання інтересу до цього інноваційного методу у сфері освіти, практичне застосування квестів педагогами-предметниками часто обмежується лише використанням вебформатів. Натомість «живі» або очні квести залишаються малопоширеними, хоча саме вони мають значний потенціал для переосмислення традиційної моделі уроку [3].

Інтеграція «живих» квестів у навчальний процес дає можливість відмовитися від статичного формату занять у класно-урочній системі, вивести навчання за межі шкільних кабінетів і створити динамічне освітнє середовище. Їх можна реалізовувати у приміщенні, на відкритому повітрі або в межах шкільного подвір'я, що робить навчання більш мобільним, доступним і привабливим для здобувачів освіти.

Квестові форми роботи можуть бути ефективними як під час ознайомлення з новим матеріалом (наприклад, квест-проекти), так і в процесі закріплення чи повторення теми (квест-маршрути, пізнавальні мандрівки). При цьому можлива реалізація самостійного виконання учнями завдань без постійної участі вчителя. У таких випадках школярі отримують маршрутні листи з інструкціями та завданнями, що дозволяє організовувати навчальну діяльність автономно [23].

Разом із тим, організаційна та методична підготовка до проведення «живого» квесту потребує серйозної роботи з боку педагога. Це стосується як продумування структури маршруту, так і адаптації змісту завдань до конкретного вікового рівня та навчальної теми.

Особливо доцільним є проведення таких квестів у 5–8-х класах за темами, що передбачають роботу з просторовими уявленнями: «План місцевості та орієнтування», «Материки й океани», «Природні оболонки Землі» — зокрема «Атмосфера», «Гідросфера», «Літосфера» тощо.

Таблиця 2.3.1

Приклади можливих квестів з географії

Назва квесту	Тема шкільної програми	Сюжет квесту	Орієнтовні завдання квесту
Скарби материків	Материки та океани	Команди вирушають у “географічну експедицію” в пошуках скарбів, захованих на різних материках. Щоб знайти кожен скарб, учасники мають відповісти на	- Визнач за координатами місце на карті. - Розв’яжи загадку про країну та познач її на карті. - Назви найбільшу річку, пустелю чи

		запитання про фізико-географічні особливості материка, клімат, тваринний світ.	гірський масив на континенті.
Стихійний марафон	Природні явища та стихійні лиха	Учні виступають у ролі дослідників, які мають ідентифікувати, передбачити й запропонувати шляхи мінімізації наслідків різних природних катастроф.	• Порахувати, яка зона найчастіше потерпає від землетрусів. • Визначити тип клімату, де найвірогідніші пилові бурі. • Укласти інструкцію “Що робити під час урагану”.
У пошуках джерел	Гідросфера	Учні отримують “легенду”: велика посуха охопила вигадану країну. Потрібно знайти джерело води, розшифрувавши координати, опис водойм, кліматичних умов.	• Встановити тип водойми за описом. • Пройти “водний лабіринт” – тестування з елементами гри. • Скласти карту подорожі до джерела води.
Кліматична мозаїка	Кліматичні пояси	Учні стають мандрівниками, які мають зібрати фрагменти “кліматичної карти світу”, виконуючи завдання в різних “кліматичних станціях”.	• Відгадати кліматичну зону за її погодними характеристиками. • Позначити пояс на карті. • Зіставити клімат і тип рослинності.
Географічна місія: Україна	Географія України	Учні отримують роль “розвідників”, які досліджують географічні особливості регіонів України для створення “віртуального атласу”	• За описом розпізнати область. • Визначити, які корисні копалини там добувають. • Розв’язати задачі на обчислення щільності населення. • Назвати туристичні принади регіону.

Додаткові елементи до будь-якого квесту:

- QR-коди з підказками;
- Інтерактивна карта (реальна або віртуальна);

- Чек-пойнти з шифрами, анаграмами, геозагадками;
- Символіка (командні бейджі, карта маршруту, “паспорт мандрівника”).

Для ефективного проведення навчального заняття у формі квесту важливо, щоб тема уроку одразу викликала інтерес та задавала чіткий вектор подальшої діяльності. Формулювання теми має бути не лише інтригуючим, а й зрозумілим для учнів, що дозволить їм орієнтуватися в межах пошукової діяльності. Важливо поєднати ігровий компонент із наявністю проблемного запитання, яке стане основою для роботи під час уроку [8].

Відповідно до навчальної мети та задуму квесту, учнів доцільно поділити на команди. При цьому кожній групі слід чітко визначити цілі, завдання, ролі її учасників, права, відповідальність, а також описати очікуваний кінцевий результат. Елемент змагання між групами додає додаткової зацікавленості, активізує мотивацію та сприяє формуванню емоційно позитивної атмосфери під час уроку.

Високий рівень спільної діяльності в команді має важливе значення: у процесі колективного пошуку рішень, аналізу інформації та розв’язання завдань, учні не лише здобувають знання самостійно, а й навчають один одного.

Окремої уваги потребує розробка змісту квестових завдань. Це мають бути не просто запитання для відтворення фактів, а завдання творчого типу, що стимулюють нестандартне мислення, вимагають нестереотипного використання знань, умінь аналізувати ситуацію, порівнювати, робити висновки. Саме такий підхід забезпечує глибину опрацювання матеріалу та формує стійку навчальну мотивацію.

Серед квест технологій окреме місце займає веб квест технологія, яка поєднує проєктну діяльність, проблемне навчання та активне використання цифрових ресурсів. Основою веб-квесту є пошукова діяльність учнів у мережі Інтернет, спрямована на розв’язання певного навчального завдання (часто у формі гри або сюжетної історії).

Таблиця 2.3.2

SWOT аналіз застосування веб квестів в навчальній діяльності

S – Strengths (Сильні сторони)	W – Weaknesses (Слабкі сторони)
Інтерактивність (активне залучення учнів через візуальні, мультимедійні та ігрові елементи) Розвиток ключових компетентностей (сприяє формуванню критичного мислення, навичок пошуку та аналізу інформації, роботи в команді) Гнучкість і адаптивність (можна створити для будь-якої теми, рівня підготовки) Доступність ресурсів (велика кількість безкоштовних платформ і онлайн-інструментів) Мотиваційна привабливість (веб-квести пробуджують інтерес і підвищують залученість учнів через ігрові підходи) Практичне застосування знань (завдання у квестах часто передбачають вирішення реальних або наближених до реальності ситуацій, що забезпечує зв'язок теорії з практикою)	Вимоги до технічного забезпечення (потрібен доступ до інтернету, комп'ютерів або мобільних пристроїв) Значні витрати часу на підготовку (створення якісного веб-квесту вимагає серйозної підготовки з боку вчителя) Неоднаковий рівень ІКТ-компетентності (вчителі та учні можуть мати різну підготовку до використання цифрових інструментів)
O – Opportunities (Можливості)	T – Threats (Загрози)
Інтеграція з іншими методами (веб-квести можна комбінувати з проектною діяльністю, дослідженнями, STEM) Підтримка інклюзивної освіти (дає можливість кожному учню працювати у власному темпі, враховуючи індивідуальні потреби) Розширення освітнього простору (дає змогу вийти за межі класної кімнати, використовувати ресурси краєзнавства) Гейміфікація навчання (можливість перетворити навчання на цікаву пригоду з оцінюванням у форматі гри)	Низький рівень цифрової грамотності (може заважати реалізації завдань, особливо в умовах обмеженого супроводу) Технічні збої (проблеми з доступом до мережі або платформ можуть зірвати урок) Можлива фрагментарність знань (без належного структурування завдань знання можуть бути поверхневими) Перевантаження учнів (надмірна кількість завдань або джерел може призвести до розгубленості та втрати мотивації)

Квест-уроки є ефективним дидактичним засобом активізації пізнавальної діяльності учнів та формування сучасних освітніх компетентностей.

Науковці та педагоги-практики сходяться на думці, що одним із важливих етапів є розробка детальної шкали критеріїв оцінювання. Цими критеріями користується вчитель, а також учасники при оцінюванні один одного.

Нведемо приклад деталізованих критеріїв оцінювання проходження географічного квесту, адаптований для середньої школи (5–9 класи), з урахуванням компетентнісного підходу та вимог сучасної педагогіки:

Таблиця 2.3.3

Критерії оцінювання проходження квесту з географії

Критерій	Що оцінюється	Максимальна кількість балів	Коментар
1. Виконання завдань	Повнота, правильність, логічність відповідей	10	За кожне завдання – 1–2 бали, в залежності від складності
2. Географічна обґрунтованість	Коректність використання географічних понять, карт, термінів	5	Враховується точність і доречність географічних знань
3. Командна робота	Рівномірний розподіл ролей, ефективна взаємодія	5	Визначається за спостереженням вчителя
4. Креативність і нестандартність рішень	Оригінальність підходів до виконання завдань	5	За нестандартне мислення та творчий підхід
5. Вчасне виконання	Дотримання відведеного часу на квест	3	Повне виконання в межах встановленого часу
6. Презентація результатів (фінальне обґрунтування)	Якість, послідовність і чіткість подачі підсумків	5	Усна або письмова форма (за форматом квесту)
7. Використання джерел інформації	Правильне використання карт, підручників, QR-кодів, інтернет-ресурсів	3	Враховується обґрунтоване звернення до джерел

Сумарно: 36 балів

- 32–36 балів – високий рівень (10–12)
- 27–31 балів – достатній рівень (7–9)
- 20–26 балів – середній рівень (4–6)
- менше 20 – потребує доопрацювання

Вчитель може адаптувати вагу критеріїв залежно від мети конкретного квесту.

Висновки до другого розділу

Методична цінність квест-технологій у навчанні географії полягає в їхній здатності інтегрувати ігрові, дослідницькі та проблемно-орієнтовані підходи, що сприяє розвитку просторового мислення, дослідницьких та комунікативних навичок, формуванню екологічної свідомості та ключових компетентностей учнів.

Застосування як цифрових, так і «живих» квестів дає змогу персоналізувати навчання, підвищити мотивацію, забезпечити практичну орієнтацію знань та активізувати рефлексивну діяльність.

Технологія веб-квестів має потужний дидактичний і виховний потенціал, особливо на уроках географії, завдяки своїй інтерактивності, адаптивності та гнучкості. Для ефективного використання потрібна грамотна методична підготовка, технічна база та вміння враховувати як педагогічні, так і психолого-вікові особливості учнів.

Успішна реалізація таких форм навчання вимагає від педагога ретельної організації, але в перспективі дозволяє переосмислити традиційну модель уроку, зробивши її більш мобільною, динамічною та ефективною.

Для досягнення високої ефективності квест-уроків, необхідна ретельна методична підготовка: чітко сформульована мета, продуманий сюжет, адаптація завдань до вікових особливостей учнів, а також забезпечення належної організації та рефлексії за підсумками роботи.

РОЗДІЛ 3. ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТ-ПІДХОДУ В НАВЧАЛЬНУ ДІЯЛЬНІСТЬ НА УРОКАХ ГЕОГРАФІЇ

3.1 Використання цифрових інструментів для створення вебквестів у шкільному курсі географії

В умовах цифровізації освіти вебквести стають ефективним інструментом для підвищення якості навчання з географії. Вони забезпечують інтерактивну взаємодію з навчальним матеріалом, формування ключових та предметних компетентностей, розвиток цифрової грамотності. Успішне створення вебквесту потребує грамотного використання онлайн-ресурсів, які не лише збагачують зміст, а й підвищують мотивацію учнів [9].

Таблиця 3.1.1

Типи онлайн-ресурсів, що використовуються у географічних вебквестах

Тип ресурсу	Приклади	Функції у вебквесті
Картографічні сервіси	Google Maps, Google Earth, OpenStreetMap	Візуалізація маршрутів, аналіз географічних об'єктів, орієнтування
Інформаційні платформи	Wikipedia, Britannica, GeoNames	Пошук довідкових матеріалів, описів природних об'єктів, статистичних даних
Інтерактивні карти та статистика	World Bank, CIA Factbook, Eurostat, DataHub	Отримання актуальних даних про демографію, економіку, екологію
Освітні ресурси	LearningApps, Kahoot, Wordwall, Canva	Створення інтерактивних вправ, ігор, візуальних завдань
Медиаархіви	YouTube, BBC Earth	Перегляд відео, документальних фільмів, кліпів, пояснень
Сервіси для створення вебквестів	Weebly, Мій Квест, Genial, Google Sites, Всеосвіта	Побудова структури квесту, розміщення завдань, оформлення веб-сторінки

Етапи використання онлайн-ресурсів при створенні географічного вебквесту

1. Формулювання теми та мети

- Визначається навчальний зміст (наприклад: «Кліматичні зони світу», «Урбанізація» або «Географія природних катастроф»).
- Обирається проблемне питання, навколо якого будуватиметься квест.

2. Добір і адаптація ресурсів

- Визначаються джерела для роботи учнів: географічні карти, бази даних, статті, відео.
- Забезпечується надійність, актуальність і доступність обраних матеріалів.

3. Створення завдань

- Завдання інтегруються з медіаконтентом: учні аналізують відео, шукають об'єкти на карті, заповнюють таблиці.
- Завдання можуть мати різні рівні складності, передбачати креативні відповіді (створення презентацій, карт, діаграм).

4. Організація маршруту вебквесту

- За допомогою сайтів чи платформ квест оформлюється як послідовність завдань або сторінок.
- Вставляються інтерактивні елементи, навігаційні блоки, підказки.

5. Оцінювання результатів

- Результати можуть бути у формі відео, мініпроєкту, презентації, усного виступу чи колажу.
- Передбачено систему критеріїв: повнота відповіді, використання джерел, рівень аналізу, креативність.

Практичні переваги використання онлайн-ресурсів: доступність інформації в режимі реального часу (актуальні геодані, статистика); візуалізація складних понять (карти, супутникові знімки, 3D-моделі); підвищення мотивації завдяки мультимедійному контенту; індивідуалізація навчання — кожен учень працює у власному темпі; формування ІК-компетентностей — пошук, критичний аналіз, обробка інформації.

Використання онлайн-ресурсів у створенні географічних вебквестів значно розширює дидактичний потенціал навчального процесу. Воно дає змогу зробити уроки інтерактивними, цікавими та максимально наближеними до реального

життя. Успішна реалізація цієї технології вимагає ретельного планування, добору перевірених ресурсів та врахування вікових і пізнавальних особливостей учнів.

Визначальну роль для ефективності проведення вебквесту є вибір робочої платформи. В межах виконання роботи нами було проаналізовано ряд доступних онлайн платформ.

Платформа «Всеосвіта» — це український освітній ресурс, який надає можливість педагогам безкоштовно створювати та проводити навчальні вебквести (3.1.1). Цей інструмент ідеально підходить для інтерактивного навчання з географії, дозволяючи учням активно залучатися до процесу через гейміфікацію та командну роботу.



Рисунок 3.1.1. Титульні сторінки Всеосвіти для створення вебквестів

Основні можливості платформи

- Створення вебквестів: педагоги можуть створювати власні вебквести без необхідності програмування, використовуючи зручний редактор з 31 шаблоном.
- Інтерактивні завдання: вебквести включають різноманітні завдання, такі як відповіді на запитання, перегляд відео, пошук інформації та інші, що сприяють розвитку критичного мислення та самостійності учнів.
- Мультимедійний контент: можливість додавати зображення, відео, аудіо та інші медіа-елементи до завдань, що робить навчання більш цікавим та наочним.

- Гейміфікація: вебквести побудовані у форматі гри, де учні повинні виконати завдання, щоб перейти до наступного рівня, що стимулює їхню мотивацію та залученість.
- Оцінювання та зворотний зв'язок: платформа дозволяє автоматично оцінювати виконання завдань та надавати учням зворотний зв'язок, що сприяє ефективному навчанню.

Сильні сторони використання платформи «Всеосвіта» для створення вебквестів [23]:

Відсутність плати за користування: Усі інструменти платформи відкриті для вчителів безкоштовно, що робить її доступною для широкого кола педагогів.

Зручність у застосуванні: Простий та логічно побудований інтерфейс дозволяє швидко навчитись працювати з конструктором вебквестів навіть без спеціальної підготовки.

Гнучкість налаштувань: Дає змогу адаптувати вебквести відповідно до навчальних потреб різного віку та рівня підготовки школярів.

Методична підтримка: Освітня платформа супроводжує педагогів поетапними інструкціями, порадами та довідковими матеріалами для успішної реалізації інтерактивних завдань.

Платформа Google Sites — це безкоштовний сервіс від Google для створення вебсайтів без навичок програмування. Його часто використовують освітяни для розміщення інтерактивного навчального контенту, зокрема вебквестів та цифрових квестів. Платформа дозволяє візуально, структуровано й зручно подати навчальні матеріали, завдання, посилання та мультимедіа.

Переваги використання Google Sites для освітніх квестів:

Безкоштовність. Усі функції доступні безкоштовно для користувачів з акаунтом Google.

Інтуїтивний інтерфейс. Просте перетягування блоків, налаштування стилів і шаблонів.

Інтеграція з іншими сервісами. Легке вставлення Google Docs, Maps, Forms, YouTube, Jamboard тощо.

Модульна структура. Кожен крок квесту можна оформити окремою сторінкою з навігацією.

Адаптивність. Сайти адаптуються під мобільні пристрої — зручно для учнів у русі.

Спільна робота. Можливість створювати сайт у співпраці з іншими вчителями або учнями.

Контроль доступу. Гнучке налаштування прав доступу: для класу, школи або всіх охочих

Платформа «Мій квест» — це український онлайн-конструктор, який дозволяє створювати інтерактивні квести для різних цілей: від навчальних і екскурсійних до святкових і корпоративних. Платформа пропонує зручний редактор, що нагадує Google Документи, де можна додавати текст, зображення, відео та інтерактивні елементи.



Рисунок 3.1.2. Титульні сторінки платформи «Мій квест»

Переваги платформи.

Простота використання: інтуїтивно зрозумілий редактор без необхідності знань програмування.

Гнучкість: можливість створення квестів для різних вікових груп та цілей.

Інтерактивність: вбудовані елементи для залучення учасників та підвищення мотивації.

Підтримка української мови: повна локалізація платформи для українських користувачів.

Створення і редагування квестів є безкоштовним.

Недоліки платформи: проходження тестів є платним і для окремого учасника, і для команди.

Платформа Genially — це сучасний інтерактивний онлайн-сервіс, який дозволяє створювати динамічні візуальні матеріали, зокрема освітні презентації, ігри, інфографіки та вебквести. Вона активно використовується в освітньому середовищі для реалізації інноваційних методик, зокрема квест-технологій.

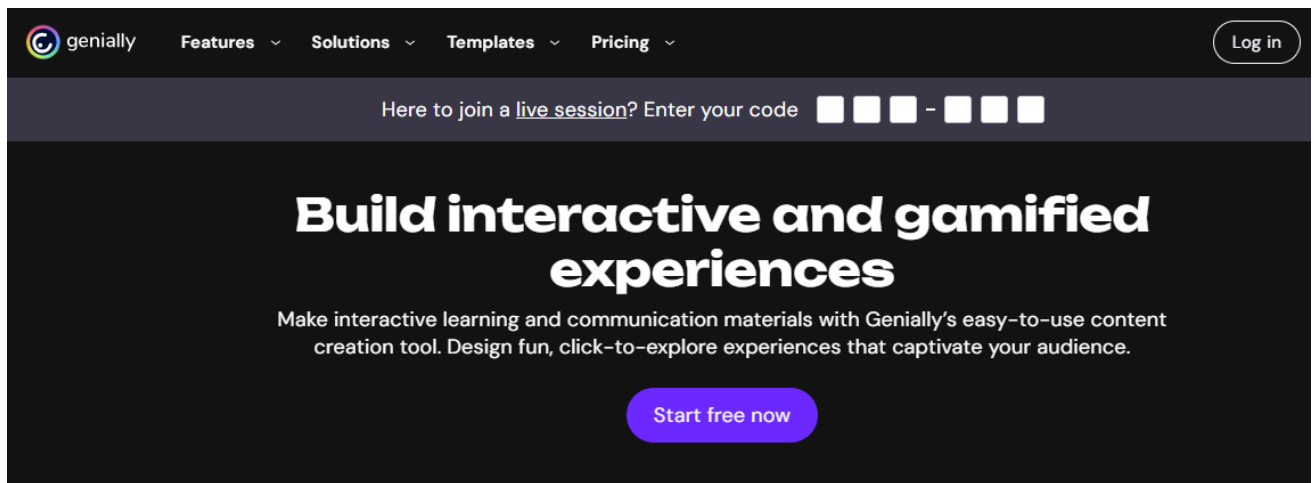


Рисунок 3.1.3. Титульна сторінка платформи Genially

Загальна характеристика платформи **Genially**.

Мова інтерфейсу. Англійська (доступна часткова українська локалізація через автоматичний переклад).

Доступність. Онлайн, працює у браузері. Реєстрація безкоштовна, є платні тарифні плани

Типи проєктів. Презентації, ігри, інтерактивні зображення, вебквести, карти, діаграми.

Обмеження: Обмежений доступ до деяких шаблонів у безкоштовній версії. Немає вбудованої повноцінної системи оцінювання. Без інтернету не працює — все зберігається онлайн. Може потребувати попереднього навчання для складних механік (переходи, логіка гри)

Кожна з розглянутих платформ є потенційно ефективним засобом для створення повноцінного вебквесту. Варто пам'ятати, що універсального рішення не існує — кожен сервіс має свої сильні сторони, функціональні обмеження та специфіку використання.

3.2 Алгоритм створення вебквесту з географії на онлайн платформі Всеосвіта

Крок 1. Авторизація

- Перейти на сайт: <https://vseosvita.ua>
- Зареєструйтеся або увійдіть у свій акаунт як учитель.

Крок 2. Перехід до конструктора вебквестів

- У головному меню оберіть розділ «Вебквести» або натисніть кнопку «Створити» → «Новий вебквест».
- Ознайомтеся з інтерфейсом конструктора (можна скористатися підказками платформи).

Крок 3. Формулювання теми та мети

- Введіть назву вебквесту (Наприклад *«Подорож Україною: від Карпат до степів»*).
- Сформулюйте мету та очікувані результати навчання (відповідно до Державного стандарту базової освіти).
- Оберіть предмет — «Географія», клас (6–9).

Крок 4. Побудова структури квесту

Створіть базові структурні блоки (згідно з класичною моделлю вебквесту):

1. **Вступ (Introduction):** Представте сюжет, поставте проблемне запитання, уведіть учнів у контекст. Наприклад: «Уявіть, що ви дослідники, які мають скласти маршрут найбільш ефективної подорожі Україною для туристів з Європи».
2. **Завдання (Task):** Опишіть, що саме учні мають виконати. Завдання мають бути цікавими, інтегрованими, з опорою на шкільну програму.

«Проаналізувати клімат, рельєф, водні ресурси та туристичні об'єкти 5 регіонів України, і створити путівник».

3. **Процес (Process):** Розбийте завдання на етапи. Опишіть послідовність дій, форми роботи (індивідуальна, групова), обсяг виконання.

Наприклад: 1-й етап: дослідити фізико-географічні умови регіонів

- 2-й етап: знайти цікаві об'єкти для подорожі
- 3-й етап: створити карту маршруту
- 4-й етап: презентувати роботу

4. **Ресурси (Resources):** Додайте посилання на онлайн-ресурси, інтерактивні карти, відео, презентації, Google Earth, інфографіку тощо.

5. **Оцінювання (Evaluation):** Вставте таблицю або критерії оцінювання (можна завантажити шаблон або створити свій). Напр.: правильність виконання, креативність, робота в команді, оформлення результатів.

6. **Висновки (Conclusion):** Підбийте підсумки, поставте підсумкове запитання або запропонуйте наступне завдання.

Крок 5. Дизайн і публікація

- Додайте обкладинку, зображення, карти, піктограми (платформа має вбудовану бібліотеку медіа).
- Перевірте всі блоки, натисніть «Опублікувати».
- Оберіть, чи буде вебквест публічним, чи доступним тільки для ваших учнів за посиланням.

Крок 6. Організація роботи учнів

- Надішліть учням посилання на вебквест.
- За потреби створіть Google-клас або чат для зворотного зв'язку.
- Проводьте моніторинг виконання завдань (на платформі є інструменти оцінювання та коментарів).

Після проходження вебквесту ви не лише дізнаєтеся більше про Україну, а й навчитеся аналізувати інформацію, працювати в команді, використовувати географічні джерела та формувати власну думку.

3.3 Розроблення вебквесту з географії «У пошуках загубленого материка» для учнів 7 класу на платформі «Всеосвіта»

На рис. 3.3.1 представлена робоча сторінка платформи Всеосвіта для розробки квестів.

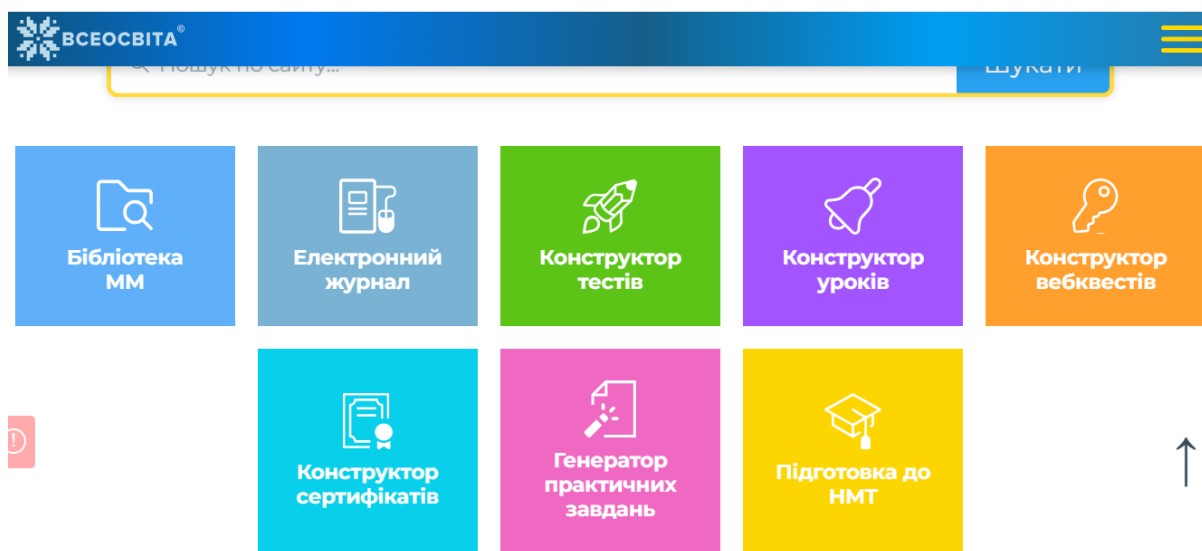


Рисунок 3.3.1. – Титульна сторінка платформи Всеосвіта

Обираємо опцію «Конструктор вебквестів» і попадаємо на наступну вкладку (рис. 3.3.2)

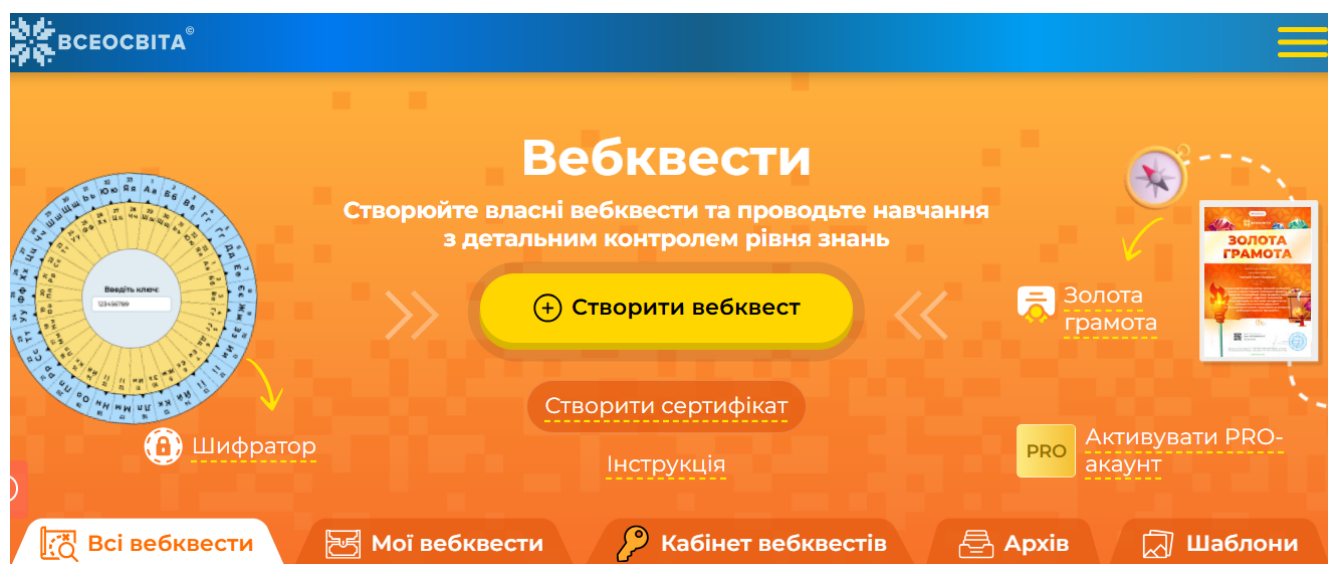


Рисунок 3.3.2 – Початкова сторінка вкладки для створення вебквестів

Обираємо опцію «Створити вебквест» і переходимо в бібліотеку шаблонів вебквестів (рис. 3.3.3), яка містить більше 40 шаблонів для створення квесту.

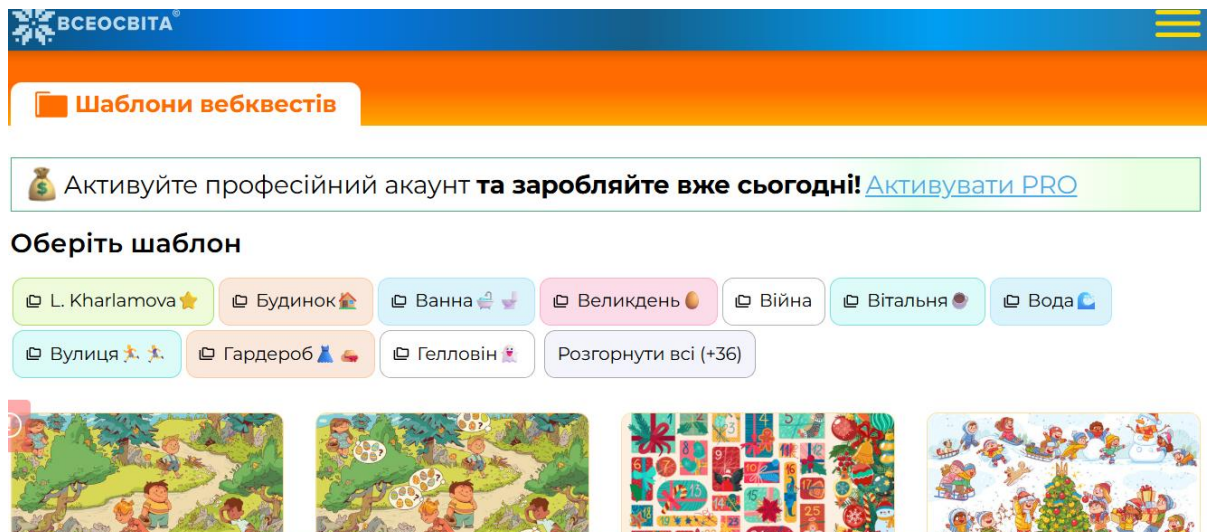


Рисунок 3.3.3 – Вікно бібліотеки шаблонів для створення вебквестів

Обравши шаблон першочергово вказуємо назву квесту, предмет, клас, а потім поетапно прописуємо основні налаштування і налаштування проходження гри (рис. 3.3.4). Квест можна об'єднати в декілька різних кімнат із завданнями.

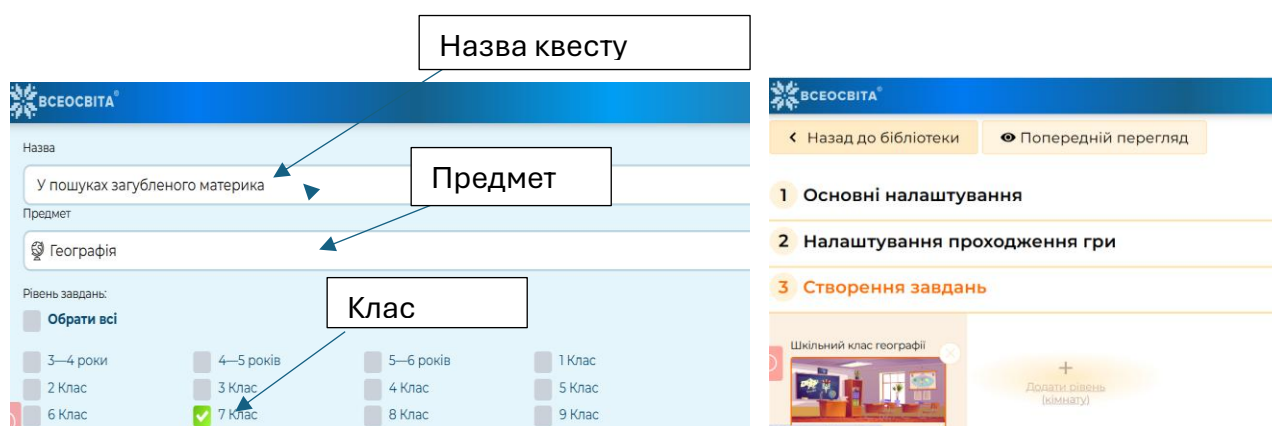


Рисунок 3.3.4 – Вкладка налаштування створення вебквестів

В основних налаштуваннях прописуємо тип квесту, мету, час виконання, джерела інформації. Також обов'язково прописуємо анотацію разом з легендою-завданням (рис. 3.3.5). У нашому випадку сюжет передбачав пошук втраченого

материка: «Ви — юні географи-дослідники. Отримано сигнал із супутника про загадкову зміну у конфігурації материків Землі. Один материк зник з карти! Ваше завдання — пройти всі випробування, зібрати докази, визначити, який материк «зник» і представити його опис»

Опис вебквесту (учням цей опис не показується):

-  **Тема:** Материки світу
-  **Клас:** 7–8
-  **Тривалість:** 1 урок (45 хв)
-  **Предмет:** Географія
-  **Тип вебквесту:** Навчально-дослідницький

Анотація:

Легенди розповідають про загублений материк, що колись існував на Землі. Завдання учнів — стати географами-дослідниками та вирушити в подорож, щоб розкрити таємницю зниклого континенту. Щоб досягти мети, школярі повинні пройти серію інтерактивних завдань: упізнати материки на карті, розв'язати географічні загадки, знайти закономірності кліматичних поясів та скласти карту експедиції.

Мета вебквесту:

-  Закріпити знання про розташування та особливості материків світу.
-  Розвивати критичне мислення, логіку й навички дослідницької діяльності.
-  Формувати вміння працювати з картою, географічними джерелами та цифровими інструментами.

Джерела використаної інформації:

Google Maps – <https://www.google.com/maps>

розкрити 

Рисунок 3.3.5 – Вікно опису вебквесту

Після цього нам потрібно визначитися з числом віртуальних кімнат, об'єктами (рис. 3.3.6), які ми будемо використовувати для створення підказок. Завдання-підказки можуть бути різного формату: текстові, графічні, аудіо, відео та інше.

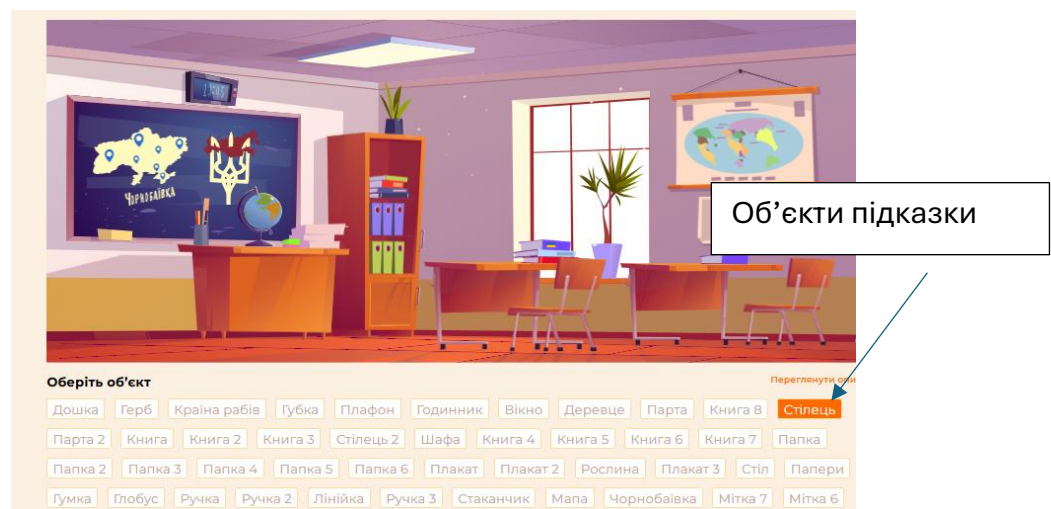


Рисунок 3.3.6 – Вікно для вибору об'єктів підказок

Щоб вийти з кімнати, необхідно створити ключ або знайти та виконати всі завдання у підказках. Квест включає декілька рівнів, кожен з яких проводиться в окремій кімнаті (рис. 3.3.7). При цьому ключ для переходу на наступний рівень може бути різним у кожній кімнаті. Кімната кожного рівня має вмонтовані онлайн завдання, які розміщені на відповідних платформах. Завдання виконуються або за прямим посиланням, або за кодом.

Для того щоб скористатися створеним вебквестом, його необхідно опублікувати на платформі і прописати налаштування публікацій. Платформа дозволяє протестувати квест вибравши функцію «Попередній перегляд» та зробити необхідні редагування квесту.

Рівень №1 — Материковий пазл [переглянути шаблон](#)

Цей рівень містить 2 інтерактивні об'єкти:
1 вихід, 1 сповіщення.

Мітка №1/2 Дошка [Вихід з рівня](#) [Щоб вийти потрібен ключ](#)

Повідомлення перед введенням ключа:
Виконай інтерактивну вправу "Збери материки на карті світу" за посиланням
<https://learningapps.org/view15777858>

Ключ:

Рівень №2 — Географічне розслідування [переглянути шаблон](#)

Цей рівень містить 1 інтерактивний об'єкт:
1 вихід.

Мітка №1/1 Черкаська область [Вихід з рівня](#) [Щоб вийти потрібен ключ](#)

Повідомлення перед введенням ключа:

Пройти тести

Рівень №3 — Слідами зниклого материка [переглянути шаблон](#)

Цей рівень містить 1 інтерактивний об'єкт:
1 вихід.

Мітка №1/1 Стіл 2 [Вихід з рівня](#) [Щоб вийти потрібен ключ](#)

Ключ виходу на рівень

Виконай завдання за посиланням
<https://learningapps.org/display?v=pZ7cn8e2j25>

Ключ:

Рівень №4 — Опис материка [переглянути шаблон](#)

Цей рівень містить 1 інтерактивний об'єкт:
1 вихід.

Мітка №1/1 Рука 3 [Вихід з рівня](#) [Щоб вийти потрібен ключ](#)

Повідомлення перед введенням ключа:
Впізнай материк за описом цікавих фактів. Це і буде ключем до виходу.
В цій країні літо "навпаки" з нами. Тут знаходиться найбільший кораловий риф і найдовший у світі паркан. 80% місцевих рослин і тварин є ендеміками. Тут банкноти зроблені з тонкого пластику.

Ключ:

Рисунок 3.3.7 – Рівні проходження вебквесту

Кнопка «Налаштуваннях приватності» дозволяє зробити доступ до квесту відкритим або частково відкритий. Для того щоб учні змогли пройти вебквест, необхідно їм надіслати посилання на нього (рис. 3.3.8).

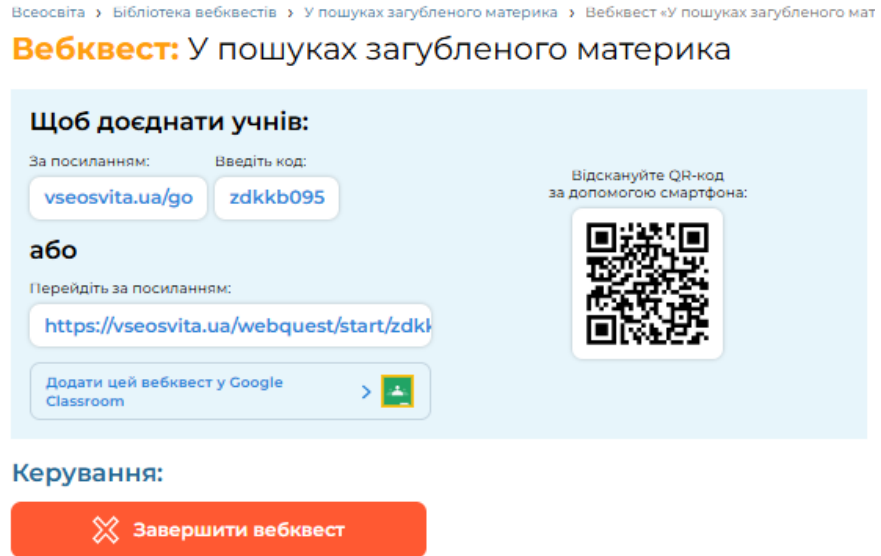


Рисунок 3.3.8 – Публікація квесту на платформі Всеосвіта

Функціонал платформи надає можливість публікувати як безкоштовні, так і комерційні навчальні матеріали. Для автоматичного отримання оплати за доступ до авторських розробок необхідно вказати реквізити банківської картки.

Створення вебквестів на цій платформі є не лише захоплюючим, а й досить простим процесом. Серед ключових переваг ресурсу можна виокремити наступне:

- можливість застосування створених завдань для різних навчальних дисциплін як у межах уроків, так і під час позакласної діяльності;
- відкритий доступ до виконання завдань без обов'язкової реєстрації користувачів;
- використання напрацювань інших авторів, представлених на платформі;
- широкий вибір типів інтерактивних завдань.

Застосування інструментів платформи «Всеосвіта» сприяє цілеспрямованому формуванню ключових компетентностей учнів, розкриттю їхнього потенціалу та активному залученню до пізнавальної й творчої діяльності, що позитивно впливає на досягнення очікуваних результатів навчання.

3.4 Вивчення ефективності й методичних підходів до впровадження квест-технологій у географічну освіту.

З метою перевірки ефективності визначених педагогічно-організаційних умов та актуальності впровадження квест-технології в освітній процес з географії було організовано та проведено педагогічне дослідження експериментального характеру. Реалізація експерименту здійснювалася на основі авторського навчального квесту «У пошуках втраченого материка», спеціально розробленого для цього дослідження.

Базою дослідження став Нелиповецький ліцей ОЗЗСО Кельменецької селищної ради Дністровського району Чернівецької області. У дослідженні взяли участь 18 учнів.

Основною метою експериментального дослідження була оцінка впливу квест-технологій на зацікавленість та мотивацію вивчення предмету географія учнями 7 класу.

До основних завдань педагогічного експерименту входило наступне:

1. Провести діагностику початкового рівня зацікавленості та мотивації учнів до вивчення географії за допомогою мотиваційного опитування.
2. Організувати та реалізувати вебквест із теми, перевіривши його ефективність та технічну здійсненність у навчальному процесі.
3. Зібрати зворотний зв'язок від учнів щодо їхніх вражень, емоційного сприйняття та загального ставлення до участі у квесті як форми навчання.

Для виконання завдань було розроблено коротку мотиваційну анкету.

Мотиваційне опитування з географії учнів 7 класу

1. Наскільки тобі цікаво вивчати географію?

(Обери одну відповідь)

- Дуже цікаво
- Цікаво
- Зовсім не цікаво

2. Що тобі найбільше подобається у вивченні географії?

(Можна обрати декілька варіантів)

- Подорожі та відкриття нових місць
- Карти та орієнтування
- Природні явища

- Робота з цікавими фактами
- Інтерактивні ігри, вікторини, квести
- Нічого не подобається

3. Наскільки тобі легко вивчати географію

(Одна відповідь)

- Легко
- Потребую додаткових зусиль
- Складно

4. Як тобі цікаво вивчати тему з географії?

(Кілька відповідей)

- Переглядати відео
- Проходити квести
- Робота з картами
- Ігри та вікторини
- Читати текст і відповідати на запитання
- Обговорювати в групах
- Жоден варіант не цікавий

5. Які теми тебе найбільше зацікавили б під час вивчення?

(Кілька відповідей)

- Тварини материків
- Найвищі гори та глибини океанів
- Найдивовижніші природні явища
- Міфи та загадки про зниклі материки
- Створення власної карти
- Нічого з цього





Рис. 3.4.1. Проходження мотиваційного анкетування і квесту у 7 класі

На завершальному етапі дослідження було реалізовано низку заходів з метою оцінки ефективності використання квест-технології у навчанні географії. Зокрема, контрольна частина експерименту включала:

1. Проведення підсумкового опитування серед учнів з метою аналізу їхніх вражень від проходження квесту, рівня розуміння вивченого матеріалу, а також розвитку ключових навчальних навичок.
2. Опитування вчителя після реалізації квесту для виявлення його професійної думки щодо рівня залучення учнів, доцільності використання квестів у навчальному процесі, зручності організації та навчальної ефективності.

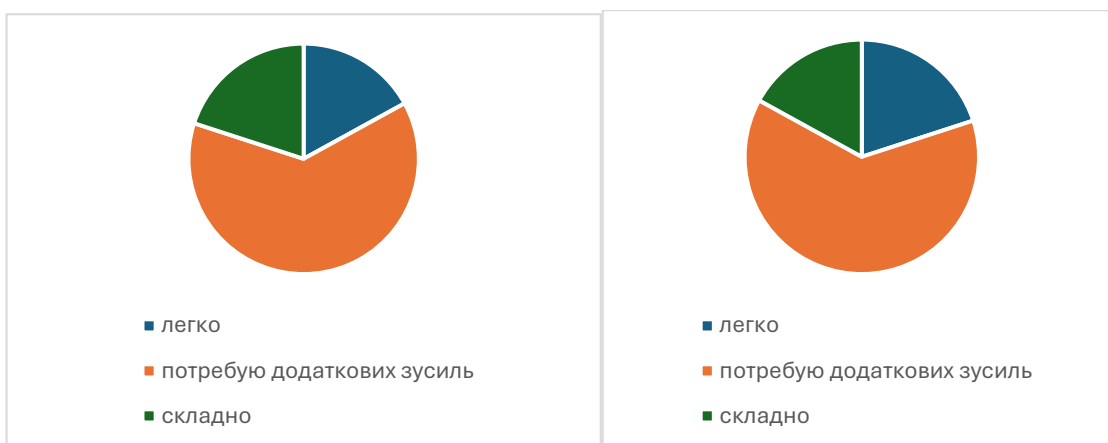
На початку експерименту були опрацьовані дані вхідного мотиваційного опитування. Лише 50% учнів на той момент виявили високу зацікавленість географією (рис. 3.4.2). 17% респондентів зазначили, що матеріал з географії засвоюють легко, решта — потребують додаткових зусиль (рис. 3.4.3). Більшість школярів надають перевагу інтерактивним формам навчання: іграм, квестам, ребусам, кросвордам (рис. 3.4.4).



Вхідне анкетування

Вихідне анкетування

Рисунок 3.4.2 – Зацікавленість учнів вивченням географії



Вхідне анкетування

Вихідне анкетування

Рисунок 3.4.3 – Складність у вивченні географії



Рисунок 3.4.4 – Форми вивчення географії

Також учні висловили інтерес до роботи з картами й географічними інструментами. У той же час, більшість не відчувають потреби в додатковому

опрацюванні матеріалу поза уроками та оцінюють свою успішність з предмета як високу або вище середньої.

Порівняння даних вхідного та вихідного анкетування дозволило виявити позитивні зміни у ставленні учнів до предмета географії. Значна частина учасників експерименту відзначила, що участь у квесті суттєво покращила розуміння навчальної теми. Усі опитані погодилися з тим, що формат квесту робить освітній процес цікавішим та сприяє більш активному залученню. Учні висловили бажання й надалі використовувати квестові завдання під час вивчення інших тем.

Водночас було виявлено й окремі труднощі. Зокрема, частина школярів зауважила на складності взаємодії під час командної роботи. Це свідчить про необхідність удосконалення підходів до формування груп та налагодження ефективної співпраці в колективі.

Додатковим джерелом оцінювання ефективності виступив зворотний зв'язок від учителя географії — Веселовської Світлани Анатоліївни. У своєму відгуку педагог підтвердила відповідність квест-завдань чинній навчальній програмі 7 класу. На її думку, використання квесту позитивно вплинуло на якість засвоєння матеріалу та сприяло розвитку низки важливих навчальних умінь: самостійності, креативності, критичного мислення й картографічної компетентності. Вчитель вважає, що квест-технології є перспективними у навчальному процесі, особливо доцільними для використання в середніх класах (5–8), зокрема під час опрацювання тем, пов'язаних з географією материків, океанів та України.

Серед викликів, які були зафіксовані під час впровадження квесту, педагог назвала обмеження в часі та часткову невідповідність рівня складності окремих завдань підготовленості учнів. Проте зазначені труднощі носили поодинокий характер і не мали суттєвого впливу на загальний результат.

З урахуванням отриманих даних, на основі результатів педагогічного експерименту було сформовано методичні рекомендації щодо організаційно-

педагогічних умов ефективного впровадження квест-технологій у процесі навчання географії.

Методичні рекомендації щодо забезпечення педагогічних умов впровадження квестів у навчанні географії

Освітній квест як елемент активного навчання є дієвим інструментом для формування нових знань через інтерактивну діяльність учнів. Такий підхід дозволяє не лише засвоювати інформацію, а й трансформувати її в осмислені знання, які школярі можуть ефективно застосовувати в нових ситуаціях. Застосування географічних квестів особливо актуальне під час етапів узагальнення та систематизації навчального матеріалу. У цьому контексті квест стає засобом інтеграції знань у цілісну структуру, сприяючи їхньому осмисленню й запам'ятовуванню [16].

Інтеграція квест-технологій у вивчення географії демонструє високу ефективність, адже поєднує пізнавальну діяльність з ігровими формами роботи. Такий формат навчання стимулює інтерес учнів, розвиває їхню критичність мислення, комунікативні навички, вміння працювати в команді та вирішувати практичні завдання [19].

Для досягнення максимального результату необхідно забезпечити відповідні педагогічні умови, які б підтримували мотивацію школярів і сприяли їхньому активному залученню. На основі результатів проведеного педагогічного експерименту було сформовано методичні рекомендації щодо ефективного впровадження квест-технологій у шкільний курс географії.

Організація квесту передбачає кілька послідовних етапів:

1. Підготовчий етап. Учитель обирає тему, що відповідає чинній навчальній програмі, водночас є пізнавальною й захопливою для учнів. Прикладами таких тем можуть бути: *«Подорож навколо світу»*, *«Секрети океанів»*, *«Географічні відкриття»*.
2. Розробка сценарію. Варто створити сюжетну лінію, у межах якої учні виконуватимуть завдання. Кожен етап квесту має бути логічно пов'язаний

з попереднім, формуючи цілісну історію. Наприклад, учні можуть діяти як дослідники, які розкривають таємниці загублених материків або знаходять шлях до географічної цілі.

3. Добір завдань. Всі етапи мають відповідати віковим особливостям і навчальним можливостям учнів. Завдання повинні не лише перевіряти знання, а й формувати навички аналітичного мислення, просторової уяви та логічного аналізу.

Одним із ключових чинників успішного застосування квестів у навчанні є врахування вікових та пізнавальних особливостей учнів. Так, молодші школярі зазвичай краще сприймають інформацію у візуальній формі та потребують простіших за структурою завдань. Натомість учні старших класів здатні працювати з більш складними аналітичними задачами, що вимагають логічного мислення та аргументованих висновків.

У структуру квесту доцільно включати як індивідуальні, так і колективні форми роботи. Це дозволяє формувати та розвивати навички самостійності й командної взаємодії. Для наповнення змісту квесту можна використовувати широкий спектр ресурсів і матеріалів: фізичні або цифрові карти, компаси, QR-коди, онлайн-ресурси, відео, презентації, мобільні додатки, інтерактивні вправи тощо.

На етапі мотиваційної підготовки важливо викликати зацікавлення учнів. Вчитель має ознайомити школярів з метою, структурою та можливими винагородами за участь у квесті (наприклад, додаткові оцінки чи заохочення). Формування команд — ще один важливий компонент, що сприяє розвитку навичок співпраці, відповідальності та взаємопідтримки. Якщо завдання квесту передбачає тривалу роботу, доцільно розподілити ролі у командах відповідно до інтересів та сильних сторін учнів, наприклад: картограф, дослідник, аналітик.

З метою диференціації навчального процесу варто передбачити різні рівні складності завдань або запропонувати альтернативні шляхи їх виконання.

Завдання мають відповідати актуальним темам навчальної програми та сприяти формуванню ключових географічних компетентностей.

Вчителю слід створити сприятливі умови для активної пізнавальної діяльності. Ефективними засобами цього є використання інтерактивних карт, віртуальних ресурсів, мобільних застосунків. Також доцільно застосовувати елементи проблемного навчання: завдання можуть бути спрямовані на пошук закономірностей, прогнозування природних явищ, аналіз картографічних даних, що сприяє розвитку критичного мислення.

Не менш важливим є забезпечення технічної та матеріальної готовності до проведення квесту. Необхідно завчасно підготувати всі допоміжні матеріали: карти, інструкції, схеми, роздаткові набори. Якщо квест передбачає використання гаджетів, слід перевірити наявність стабільного доступу до інтернету, а також заряд пристроїв. У випадку проведення заходу на відкритому повітрі вчитель має подбати про безпеку учасників і контроль над перебігом гри.

Під час проходження квесту педагог виконує роль спостерігача й наставника, надаючи зворотний зв'язок у реальному часі, що дозволяє вчасно скоригувати дії учнів та підтримати їх у разі потреби.

Фінальний етап включає колективне обговорення, оцінювання результатів і рефлексію. Важливо не лише проаналізувати правильність виконання завдань, а й відзначити рівень активності, креативності та ефективність командної роботи. Учитель має дати розгорнутий зворотний зв'язок, звертаючи увагу як на досягнення, так і на потенційні напрями для вдосконалення.

Таким чином, дотримання вищезазначених педагогічних умов забезпечує цілісне та ефективне впровадження квест-технологій у шкільний курс географії. Це дозволяє створити навчальне середовище, у якому учні активно залучаються до пізнавальної діяльності, розвивають критичне мислення та засвоюють матеріал у цікавій, інтерактивній формі.

Висновки до третього розділу

Вибір конкретного ресурсу залежить від освітніх завдань, фінансових можливостей та рівня цифрової компетентності як педагога, так і закладу освіти. Після чіткого визначення потреб доцільно зіставити можливості різних платформ і обрати ту, яка найкраще відповідає запитам.

Ключовим чинником успішного застосування квестів у навчанні є врахування вікових та пізнавальних особливостей учнів. Так, молодші школярі зазвичай краще сприймають інформацію у візуальній формі та потребують простіших за структурою завдань. Натомість учні старших класів здатні працювати з більш складними аналітичними задачами, що вимагають логічного мислення та аргументованих висновків.

Вчителям слід обирати такі теми, які відповідають навчальній програмі та водночас є цікавими для учнів. Важливими є також належна організація командної роботи, використання інтерактивних технологій, мобільних додатків та інших засобів, що сприяють розвитку пізнавальної діяльності.

ВИСНОВКИ

За результатами дослідницької роботи ми зробили такі висновки:

1. Методична цінність квестів полягає в їхній здатності інтегрувати ігрову, дослідницьку та проблемно-орієнтовану діяльність, що забезпечує не лише засвоєння знань, але й розвиток просторового мислення, комунікативних, соціальних, інформаційних та громадянських компетентностей. Квести дозволяють урізноманітнити традиційну модель уроку, зробити її більш динамічною, мобільною й орієнтованою на практичне застосування знань у реальному житті. Застосування таких технологій є особливо доречним у курсі географії, де значну роль відіграють наочність, робота з картами, уміння орієнтуватися в просторі, аналізувати причинно-наслідкові зв'язки та робити висновки.

2. Важливою перевагою квест-уроків є їхня здатність до персоналізації навчання: завдання можуть адаптуватися до рівня підготовки, вікових особливостей, індивідуального стилю навчання кожного учня. Молодші школярі краще реагують на візуальні матеріали та прості завдання, тоді як учні старших класів здатні опрацьовувати більш складну інформацію та виконувати завдання аналітичного характеру. Завдяки цьому учні можуть відчувати успіх, долати власні труднощі та отримувати позитивний досвід навчання, що є важливим для формування їхньої навчальної мотивації та самостійності.

3. Сучасною і зручною формою реалізації квестових технологій є вебквест — структура, що базується на використанні цифрових інструментів та мережевих ресурсів. Такий тип завдань стимулює розвиток цифрової грамотності, умінь самостійно навчатися та шукати інформацію. Для успішної реалізації вебквесту необхідно забезпечити чітке структурування завдань, доступ до відповідних джерел і стабільне підключення до Інтернету. Серед популярних платформ для створення подібних завдань можна виокремити

«Всеосвіта», LearningApps, Мій Квест, Genial.ly та Google Sites — кожна з яких має свої особливості, переваги й обмеження.

4. Практична апробація квест-технологій, проведена у Нелиповецькому ліцеї ОЗЗСО Кельменецької селищної ради, підтвердила доцільність і результативність такого підходу у формуванні географічної компетентності. Метою дослідження було вивчити вплив квестів на рівень зацікавленості учнів, їхню мотивацію до навчання, а також покращення засвоєння складних тем.

5. Згідно з результатами опитування, учні після участі в квесті зазначили, що такий формат навчання робить уроки більш захопливими, допомагає краще зрозуміти й запам'ятати навчальний матеріал. Крім того, досвід показав, що активна участь у квестах позитивно впливає на навчальну діяльність учнів, розвиває вміння працювати в команді, приймати рішення та аналізувати інформацію.

6. На основі цього досвіду були сформульовані практичні методичні рекомендації для педагогів. Зокрема, вчителям варто добирати теми, які не лише відповідають освітній програмі, а й мають практичну значущість для учнів. Важливо також звертати увагу на ефективну організацію командної взаємодії, добір інструментів для гейміфікації процесу, а також використання сучасних цифрових платформ і додатків, які сприяють підвищенню рівня зацікавленості учнів та ефективності освітньої взаємодії.

7. Таким чином, квест-технології, за умови якісної організації та методичного супроводу, є перспективним напрямом інноваційної педагогіки, здатним забезпечити глибоке засвоєння навчального матеріалу, розвиток універсальних умінь і навичок, а також формування позитивної мотивації до навчання. Їх впровадження сприяє не лише підвищенню ефективності уроків, а й створенню цілісного, сучасного, орієнтованого на потреби учня освітнього середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барчук, М. П., Ярошенко О. В. Організація дослідницької діяльності учнів при вивченні географії. Актуальні проблеми та перспективи розвитку регіонів: матеріали II міжнар. наук.-практ. конф. (Рівне, 23 червня 2023 року)/МЕГУ ім. акад. С. Дем'янчука. Рівне: РВЦ МЕГУ ім. акад. С. Дем'янчука, 2023. (Дата звернення: 15.04.2025).
URL:<http://dspace.megu.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/5082/1/%d0%97%d0%97%d0%97%d0%97%d0%97.pdf>
2. Бендрик В.І. Дослідницька діяльність з використанням інтерактивних технологій у вивченні географії. [Електронний ресурс]. URL : <https://naurok.com.ua/doslidnicka-diyalnist-z-vikoristannyam-interaktivnih-tehnologiy-u-vivchenni-geografi-127509.html>
3. Бондарчук О. І. (2020). Квест-технологія як інноваційна форма організації навчального процесу. // Інформаційні технології і засоби навчання, №1(75).
4. Вікова та педагогічна психологія: Навч. посібник /[автор. кол. О.В. Скрипниченко, Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук, І. С. Булах та ін.]. К.: Каравела, 2007. 400 с.
5. Географія 10-11 класи. Рівень стандарту. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти (наказ Міністерства освіти і науки України від 03 серпня 2022 року № 698) URL : <http://surl.li/ebxyu>
6. Географія 6-9 класи. Рівень стандарту. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти (наказ Міністерства освіти і науки України від 03 серпня 2022 року № 698) URL : <http://surl.li/ebxyu>
7. Іванчук М. Інтегрований урок як специфічна форма організації навчання. Початкова школа. 2004. № 5. С. 10—13.
8. Кобернік С.Г. та ін. Методика викладання географії в школі: Навчально-методичний посібник. К.: Стафед. 2000. 320с.
9. Компетентнісне навчання та викладання географії у системі неперервної педагогічної освіти : кол. монографія / [авт. кол.: Л. П. Вішнікіна, А. А.

- Шуканова, О. А. Федій, С. П. Сарнавський та інші.] ; за наук. ред. д-ра пед. наук Л. П. Вішнікіної. Полтава : ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2022. 265 с.
10. Крамаренко С. С.. *Веб-квест як засіб формування пізнавальної активності учнів у процесі вивчення географії.* // Освіта та розвиток обдарованої особистості, №9. 2020.
 11. Кутішенко В.П. Вікова та педагогічна психологія: навч. посіб. Київ: Центр навчальної літератури. 2005. 128 с.
 12. Лаврук М.М. Методика науково-педагогічних досліджень: Навально-методичний посібник. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2021. 148 с. 304 с.
 13. Марченко О.Г. Основи педагогічної майстерності. Харків: Вид. група «Основа», 2009. 112 с.
 14. Матвійчук, І. І. Особистісно-орієнтований підхід у навчанні географії в умовах НУШ. Науковий вісник Миколаївського національного університету ім. В. О. Сухомлинського, 1(22), 2023. (Дата звернення: 15.04.2025). URL: <http://mv.mdu.edu.ua/wp-content/uploads/2023/12/01.pdf>
 15. Мелько Л.Ф. Застосування технології веб-квесту при викладанні країнознавчих дисциплін: доцільність і протиріччя / Л.Ф. Мелько // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди» - Додаток 1 до Вип. 37, Том IV (72): Тематичний випуск «Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору». – К.: Гнозис, 2016. – С. 165-174.
 16. Назаренко Т.Г. Викладання географії в умовах НУШ. Педагогічний вісник Поділля, 3 (2023): 3-4. (Дата звернення: 15.04.2025). URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/736413/1/%D0%9D%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%A2%D0%B5%D1%82%D1%8F%D0%BD%D0%B0.pdf>
 17. Пометун О. І., Пироженко Л.В. Інтерактивні технології навчання : теорія, практика, досвід. К. : Знання, 2002. 135с.
 18. Рожко О. П.. *Інноваційні технології в сучасній школі: досвід проведення квест-уроків з географії.* // Методичні орієнтири, №6. 2022

19. Савицька, К. В. Місце та значення шкільної географічної освіти в умовах Нової української школи. Розділ 1 Модернізація структури, змісту і методики, 2024. (Дата звернення: 15.04.2025).
URL:<http://geography.pnpu.edu.ua/wpcontent/uploads/2024/05/%D0%97%D0%B1%D0%96>
20. Слюсар О.. Інтегрований підхід у навчанні географії (на прикладі вивчення курсу НУШ «Географія», 7 клас). Вересень, 3.102 (2024). (Дата звернення: 15.04.2025). URL: <https://september.moippo.mk.ua/index.php/sept/article/view/388/325>
21. Тельпіс І. О. (2021). *Гейміфікація уроків географії за допомогою квестів*. // Журнал "Географія та краєзнавство", №2.
22. Терещенко Т.М. Мотивація навчальної діяльності на уроках географії. *Географія*. 2011. №10. С.25-30.
23. Тимченко О. В. Методичні аспекти створення і реалізації веб-квестів. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. 2021. Випуск 82. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. С. 172-176.
24. Ткаченко О. М. *Інтерактивні методи навчання географії: сучасні тенденції*. // Географія та економіка в рідній школі, №4. 2021.
25. Топузов О.М., Самойленко В.М., Вішнікіна Л.П. Загальна методика навчання географії: Підручник. К.: ДНВП «Картографія». 2012. 512 с.
26. Удовиченко, В. В., та І. В. Удовиченко. Імплементация інтегрованого підходу до розкриття змісту географії в освітньому процесі 5-6 класів НУШ. Географічна наука та освіта: перспективи й інновації: зб. матеріалів ІВІ Міжнар. наук.-практ. конф., Переяслав, 19-20 жовт. 2023. (Дата звернення: 15.04.2025). URL:<https://igu.org.ua/sites/default/files/igufiles/mono/%D0%9C>