

Отже, представлені методологічні принципи є важливою методологічною базою для здійснення історико-педагогічного дослідження, становлять основу для історико-педагогічного пошуку, розроблення його концептуального апарату, створюють підґрунтя для конструктивно-критичного аналізу обраної проблеми.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Гоголь Н. В. Методологічні принципи у дослідженні проблеми культурологічних основ змісту шкільної літературної освіти. Глухівські читання – 2020. Актуальні питання суспільних та гуманітарних наук: зб. матеріалів X міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. / за заг. ред. О. І. Луценко. Глухів, 2020. С.137–139.
2. Гоголь Н. В. Обґрунтування культурологічних основ змісту шкільної літературної освіти: методологічні принципи. Knowledge, Education, Law, Management. Warsaw, Poland. 2020. № 3 (31), vol. 1. P. 3–8.
3. Голубничка Л. О. Методологія педагогічної історіографії. URL: <http://www.pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2012/25/22.pdf> (дата звернення: 08.09.2023).
4. Кушнірук С. А. Розвиток категоріально-поняттєвого апарату дидактики у педагогічній науці України (20–90-ті рр. XX століття): дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01 / Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2019. 716 с.
5. Методологічні засади педагогічного дослідження: монографія / авт. кол.: Є. М. Хриков, О. В. Адаменко, В. С. Курило, Л. Ц. Ваховський та ін.; за заг.ред. В. С. Курила, Є. М. Хрикова. Луганськ: Вид-во ДЗ «ЛНУ ім. Тараса Шевченка», 2013. 248 с.

#### ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ПРИРОДНИЧИХ ПРЕДМЕТІВ

**Грицай Н. Б.**

*доктор педагогічних наук, професор,  
завідувач кафедри природничих наук з методиками навчання  
Рівненського державного гуманітарного університету*

**Миронець М. С.**

*вчитель біології Березнівського ліцею №2 Березнівської міської ради  
Рівненського району Рівненської області,  
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти  
освітньої програми «Середня освіта (Природничі науки)»  
Рівненського державного гуманітарного університету*

У більшості сучасних школярів з кожним роком зменшується бажання вивчати природничі предмети. Ця проблема особливо загострилася в умовах воєнного стану, коли учні закладів загальної середньої освіти опановували природничі науки дистанційно, без проведення дослідів під час лабораторних робіт. Така ситуація, звичайно, не сприяла зростанню пізнавальних інтересів здобувачів освіти.

Для вирішення означеної проблеми доцільним є впровадження різноманітних інноваційних технологій навчання: дослідницьких, проєктних, технології «майстерня», кейс-технологій та ін. Проте на сьогодні недостатньо поширеною в

зкладах загальної середньої освіти є квест-технологія, хоча вона викликає неабиякий інтерес у школярів.

Квест-технології досліджували Н. Гарань, Н. Гончарова, Г. Корицька, В. Кулішов, Р. Мельниченко, О. Олійниченко, О. Сипченко, І. Сокол, О. Чернякова та ін. Зокрема, І. Сокол вивчала підготовку педагогів до застосування квест-технології в системі післядипломної освіти, Р. Мельниченко аналізувала можливості квестів у методичній підготовці вчителів біології. О. Стаєнна розглядала квест-технологію в дошкільній освіті [6].

Окремі питання використання квестів та вебквестів у навчанні природничих предметів студіювали науковці та описували вчителі-практики, як-от: В. Крисюк, Н. Куриленко, Н. Ментова, В. Шарко (фізика), О. Бабенко, Ю. Бохан, О. Комар, Н. Поцяпун, О. Терещенко, Т. Форостовська (хімія), С. Агапшук, Є. Барсук, О. Долженкова, Л. Кравченко (біологія) та ін.

Праці Н. Краснової та І. Тимофєєвої присвячені квест-технології на уроках мистецтва в старшій школі [2].

Проте методика використання квестів як інноваційної технології на уроках фізики, хімії, біології та інтегрованих курсів з природничих наук не були предметом спеціальних наукових досліджень.

*Мета статті:* розкрити особливості квест-технології та з'ясувати її значення в природничій освіті.

Слово «quest» в перекладі з англійської означає «пошук», який може проводитися у вигляді гри, пригодницьких завдань. З огляду на це можна стверджувати, що квест – це гра, яка передбачає пошук певного місця розташування за спеціально розробленими завданнями. Переможцем є той, який виконає всі завдання якомога швидше.

Картка квесту складається із загальної інформаційної частини, тексту ігрових підказок, а також малюнків і карти.

Інформаційна частина містить короткі описи (як потрапити до місця квесту, яка тематика «подорожі», як шукати відповіді на завдання та час маршруту).

Фактичний текст складається з підказок, які можуть бути у віршах: розповідь історії (тема квесту), пересування по місцевості та загадки на пошук скарбу. Текст квесту повинен бути написаний інтригуюче, тому що проходження маршруту має бути викликом і пригодами.

Обов'язковою частиною кожного квесту є малюнки та карта, яка покликана допомогти учаснику подорожі.

Квести, які проводять за межами класу та школи, можуть використовувати освітню інфраструктуру: навчальні доріжки, оглядові майданчики, зелені класи тощо. Картки квестів можуть функціонувати окремо або їх можна зібрати в набір із 10-30 квестів, які відображають значення певного місця або об'єкта.

Крім того, розрізняють ще вебквести. Так, В. Крисюк зазначає, що у педагогіці вебквест (webquest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету [3].

Учені по-різному визначають квести – як метод або технологію. Оскільки квести мають чіткий алгоритм проведення і поєднують у собі кілька методів

навчання, то правильніше буде вважати квести інноваційною технологією навчання. У цьому питанні погоджуємося з думкою І. Сокол [5].

Дослідниця визначила такі ознаки квест-технологій:

- є різновидом ігрової технології;
- наявність дидактичного завдання, ігрового задуму;
- обов'язковість керівника або наставника;
- визначення чітких правил;
- сприяння підвищенню рівня знань та вмінь учнів [4].

Основними елементами квест-технологій є:

1) розроблення для учнів цікавого сюжету (наприклад, детективне розслідування за мотивами серіалу «Слід»);

2) підготовка дидактичних завдань, які можуть мати пошуковий та дослідницький характер;

3) виконання завдань;

4) нагородження переможців;

5) рефлексія.

В умовах дистанційного навчання школярів в закладах загальної середньої освіти широко використовується платформа «Всеосвіта», на якій розміщено цілу низку готових квестів, авторами яких є вчителі-практики, а також відеоінструкція та шаблони для створення власних квестів.

Зокрема, для учнів 10-11 класів цікавими є такі квести:

- з біології – «Біорізноманіття», «Адаптації», «Генетичні терміни», «Типи схрещувань», «Методи генетичних досліджень», «Репродуктивна лабораторія», «Медицина та сучасні технології», «Основи сучасної селекції», «Критерії виду»;

- з хімії – «Фізичні властивості металів», «Біологічне значення металічних хімічних елементів», «Неметали», «Силікатні матеріали», «Хімія у нашому житті», «Альдегіди», «Спирти», «Вуглеводні»;

- з фізики – «Робота. Енергія. Імпульс», «Електричний струм», «Виробництво та використання електроенергії», «Електромагнетизм. Магнітна індукція», «Фізика навколо нас», «Властивості газів, рідин і твердих тіл», «Розслідування вільного падіння» [1].

Отже, можна зробити висновок, що квест-технологія є однією із сучасних технологій навчання, яка передбачає виконання цікавих завдань і може застосовуватися на уроках з різних предметів і в різних класах за розробленим алгоритмом. Квест-технологія підвищує мотивацію навчальної діяльності учнів, стимулює їхній пізнавальний інтерес і сприяє узагальненню та систематизації знань, а також їх поглибленню у ході виконання завдань.

Перспективи подальших наукових пошуків полягають у перевірці ефективності квест-технологій на уроках з природничих наук під час педагогічного експерименту.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Вебквести. Всеосвіта: URL: <https://vseosvita.ua/webquest> (дата звернення: 30.08.2023)

2. Краснова Н. М., Тимофеева І. П. Квест-технологія на уроках мистецтва в старшій школі. *Мистецтво та освіта*. 2021. № 1 (99). С. 26-31.
3. Крисюк В. М. Технологія веб-квест на уроках інформатики та фізики: методичні рекомендації. Луцьк, 2016. 64 с.
4. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник. Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2014. 108 с.
5. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2013. Вип. 7. С. 168-171.
6. Стаєнна О. Квест-технологія: гра, пошук, дослідження. *Дошкільне виховання*. 2019. № 7. С. 3-6.

## **METHODS AND TECHNIQUES FOR PREVENTING MISTAKES IN WRITING**

**Івашкевич Е. З.**

*доктор психологічних наук, професор,  
професор кафедри загальної психології та психодіагностики  
Рівненського державного гуманітарного університету*

**Харченко Є. М.**

*доктор медичних наук, професор,  
професор кафедри фізичної реабілітації і ерготерапії  
Рівненської медичної академії*

As you know, English has a thousand-year history of its development. During this time, it accumulated a large number of expressions, which are distinguished as lucky, accurate and beautiful ones. Perfect possession of any foreign language, in particular English, seems impossible without knowing the methods and techniques having been used to eliminate common mistakes when studying it. Mistakes are a natural element not only for learning, but also for mature speech.

Even in our own language, we often make mistakes, correct ourselves, replace the worst case version with the best one. We believe that the study and prevention of certain aspects of the most used mistakes is a necessary and important condition not only for increasing and diversifying the lexical reserve of students, but also for expanding their mental horizons, developing moral education. For those ones who study English as a foreign language, it is very important to avoid such mistakes, because this extremely diversifies and colors our speech, greatly facilitates the expression of our thoughts. With this in mind, the teacher must always be able to react skillfully and to correct the students' mistakes [3].

All teacher's efforts must, first of all, have the aim at preventing typical mistakes, which are achieved by analyzing and systematizing them, identifying the laws of their occurrence. If students repeat the same mistakes repeatedly, then they grow into a negative skill that is difficult to eliminate them. At the same time, it is necessary to consolidate the positive experience of students. So, to confirm the correctness of the