

## КВЕСТ-ІГРИЯКСКЛАДОВА ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

О. Гривняк

Навчальні курси соціогуманітарного циклу спрямовані на формування та поглиблення навчально-пізнавальної, комунікаційної, інформаційної, ціннісно-сміслової та соціальної компетентностей. Найважливішими умовами формування компетентностей є уміння встановлювати зв'язок між об'єктами, процесами, явищами, ідеями; уміння застосовувати знання і використовувати необхідні відомості у вирішенні проблемних ситуацій, уміння добре в них орієнтуватися, чітко формулювати суть проблеми, логічно мислити.

Ефективними у формуванні перерахованих компетентностей є ігрові методи, які характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності, активізацією мислення й поведінки студента, високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їхнім бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

Ігрова діяльність виконує такі функції:

- спонукальну – викликає інтерес у студентів;
- комунікабельну – засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів;
- самореалізацій – кожен учасник гри реалізує свої можливості;
- розвивальну – розвиток уваги, волі та інших психічних якостей;
- розважальну – отримання задоволення;
- діагностичну – виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці;
- корекційну – внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців.

Головною метою навчальних ігор є формування у майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням прикладних завдань [1].

Ще одна вимога сучасного навчально-виховного процесу полягає в тому, що навчання має бути для студента цікавим. Тому в своєму педагогічному арсеналі викладач завжди повинен знаходити щось нове, аби заохотити студентів до пошуку потрібної інформації, читання книжок, якісного опрацювання тем. На допомогу можуть прийти й такі форми роботи, які використовують у музейній чи театральній педагогіці, гуртковій роботі, психологічних тренінгах. Серед них

– маловикористовуваний у навчальних закладах, проте такий популярний поза їх межами, **квест**.

**Квест** (від англ. *quest* – пошук пригод) – динамічна інтелектуальна гра на вулицях міста. Це ігрова форма групового виконання завдань, яка має тривалу історію розвитку, багато можливих варіантів використання і чимало позитивних моментів. Мета гри – «розшифрувати» певне місце на визначеній території.

Проведення квестів у Львівському поліграфічному коледжі є однією з форм позааудиторної роботи. До участі в грі допускаються студентські команди різних спеціальностей та курсів. Квест проводиться двічі на навчальний рік у середовищі міста (села, селища). Маршрут квесту складається з контрольних пунктів (далі – КП) та відрізків між ними. Для проходження маршруту команда зобов'язана відвідати всі КП. Відрізки між КП учасники долають або пішки, або із використанням транспорту (це заздалегідь визначається організатором). У встановлений час старту учасники команди отримують завдання, в якому зашифрований перший КП. Відгадавши завдання, команда вирушає до КП, там знаходиться наступне завдання (або їм передає його агент). І так до фінішу. Якщо команда тим чи іншим чином не може знайти розв'язку, то капітан команди може звернутися до організаторів за підказкою, вказавши назву команди і номер КП. Команди мають право отримати дві підказки протягом гри. За отримання підказки на команду накладається штраф – збільшення загального часу проходження маршруту на 10 хвилин. Результат гри визначається сумою часу проходження маршруту та одержаних штрафних хвилин. Час проходження командою маршруту враховується лише в разі прибуття команди у кінцевий пункт маршруту.

Окрім описаної вище лінійної схеми квесту, використовується і штурмова схема проведення гри. За штурмовою схемою учасники отримують на старті всі завдання, при цьому порядок їх виконання не має значення – враховується лише час проходження маршруту, обсяг і якість виконання завдань.

*Організатори гри* – це особа чи група осіб, які готують маршрут, перевіряють доступ команд до участі в змаганнях, вирішують будь-які спірні питання, які виникли під час змагань та координують роботу агентів. Агент – це особа, безпосередньо пов'язана з організатором, що контролює виконання попереднього завдання і видає наступне. Гра може проходити і без залучення агентів, а з використанням сучасних засобів зв'язку. Тоді команди зобов'язані зафіксувати своє місце розташування та надіслати повідомлення організатору і натомість отримати наступне завдання.

Кожна команда обирає капітана і назву. Капітан команди відповідає за дисципліну членів команди і здійснює контакти з організатором. Учасники гри мають право користуватися засобами комунікації під час виконання завдань і якою завгодно сторонньою допомогою. Забороняти використання підказок нераціонально, тому що гра проводиться у міському просторі і проконтролювати наявність додаткових джерел інформації неможливо. Та й вміння контактувати із соціальним середовищем чи застосовувати технічні пристрої для пошуку потрібної інформації є складовою ключових компетентностей.

Учасники гри зобов'язані коректно поводитися стосовно учасників інших команд, повідомити організаторів про своє рішення припинити участь у грі, якщо таке рішення було ухвалено, виконувати завдання способами, які не загрожують життю чи здоров'ю гравців, інших осіб, здійснювати фотофіксацію команди на КП. Командам варто уникати суперників при проходженні маршруту, оскільки це може допомогти супернику у вирішенні завдання. Обов'язково повідомляти організаторів про виникнення проблемних ситуацій, не пов'язаних з проходженням маршруту. Під час проходження маршруту заборонено порушувати правила дорожнього руху, обмінюватися завданнями між командами, навмисно нищити, руйнувати, погіршувати доступ для інших команд, переміщувати підказки на КП, розділятися учасникам команди більше ніж на 200 метрів між крайніми учасниками.

Тема квесту повідомляється командам хоча б за тиждень до гри. Тематика ігор визначається як актуальністю тієї чи іншої події, так і профілем навчального закладу. Автором статті розроблено завдання таких ігор, як: «Шевченко у Львові?!» (з нагоди 200-ліття з дня народження Т. Г. Шевченка), «Стрілецький квест» (з нагоди 100 роковин з дня створення Українських січових стрільців), квест, присвячений Року Митрополита Андрія Шептицького, «Грушевський – квест» (з нагоди 150-ліття від дня народження М. С. Грушевського), «Княжий Львів» (з нагоди 760-ліття міста Львова), «Львів поліграфічний» та «Нам – 85» (з нагоди 85-ліття навчального закладу).

Першу квест-гру було проведено весною 2013 року під назвою «Львів поліграфічний» з метою ознайомити колектив із сучасною методикою, а студентство із давніми традиціями книгодрукування Львова. Маршрут складався із дев'яти КП, завдання до яких пропоную вашій увазі.

**Завдання 1.** Шукаємо будинок друкаря та видавця Йозефа Піллера, спорудження якого нерозривно пов'язане з найпотужнішим друкарським підприємством Львова XIX ст. Відзначаючи імператорські привілеї, надані друкарні, на балконі був розташований

державний австрійський герб. Німецький мандрівник Й. Шультес у 1806 р. відзначав: «Друкар Піллер має нині одну з найгарніших кам'яниць у Львові» — каса взаємодопомоги друкарів.

**Завдання 2.** Шукаємо статичне зображення фігури розмашисто крокуючого майстра-ремісника у робітничій одежі, важкому фартуху, кирзових чоботах. Хоча початкове рішення пам'ятника – це зображення фігури в монаршій одежі з Євангелієм, притиснутим до серця. Євангеліє було рясно орнаментоване з чітким написом. Іконографічна постать захоплювала своєю гармонією, досконалістю форм та композиційного рішення в цілому. Обличчя надзвичайно благородне, з глибоким задумливим виразом. Однак унаслідок вказівок партійних органів робота визначного майстра В. Борисенка перетворилася у зовсім інше зображення, яке ми сьогодні спостерігаємо. Прекрасно декороване Євангеліє опинилося покладеним на руку майстра, що прикриває його первісне зображення.

**Завдання 3.** Шукайте будинок, у якому у 1848–1850 рр. друкувалася перша українська газета в Галичині «Зоря Галицька», а пізніше журнал «Житє і слово», який редагував Іван Франко. Раніше на цьому місці стояв будинок № 7, в якому містилася друкарня ставропігії, що виникла на місці друкарні Івана Федорова. Сьогодні вулиця, на якій стоїть розшукуваний будинок, носить ім'я першодрукаря, а в самій будівлі готують операторів комп'ютерної верстки, друкарів офсетного плоского друку, палітурників.

**Завдання 4.** Ця робітнича професія пов'язана з видобутком каміння в кар'єрі, обтісуванням каміння. Редактора журналу «Житє і слово», що написав вірша про цих робітників, самого так називають.

Ми вирушаємо на пошуки підприємства, що випускає літературу найрізноманітнішої тематики – як для масового читача, так і наукові видання. Воно також здійснює випуск книг за замовленням та коштом авторів, надає редакційно-видавничі послуги (передрук та складання текстів, редагування, художнє оформлення, виготовлення оригінал-макетів), здійснює гуртову торгівлю книгами. Назва видавництва походить від літературного імені редактора журналу «Житє і слово».

**Завдання 5.** Шукаємо барельєфи європейського винахідника і першодрукаря, який запровадив промислову технологію друкарства у практику виготовлення книжок. Барельєфи розміщені на будівлі колишньої спілчанської друкарні. Тепер тут продають косметику під шведським прапором, а вулиця, на якій розміщено будівлю, має ім'я угорського композитора.

**Завдання 6.** Шукаємо надгробну плиту першодрукаря, якого було поховано в Онуфрієвському монастирі. Сьогодні копія плити знаходиться на території Музею мистецтва давньої книги. Серед експонатів музею рукописні книги й стародруки, українські ви-



дання XIX–XX ст., книжкова ілюстрація та екслібрис. Зустріне вас скульптурна група «Друкарі».

**Завдання 7.** Шукаємо книгарню «Губринович і Шмідт», що від 1892 р. реалізовувала книги, ноти, приймала передплату на ілюстрований тижневик для жінок «Плющ» та ілюстрований господарський часопис «Рільник», займалася видавничими справами – серійне видання дешевої популярної літератури «Бібліотеки повістей, мемуарів та подорожей», історичної серії, творів Адама Міцкевича.

Книгарня та випозичальня книг займали кілька приміщень першого та другого поверхів на розі вулиць Театральної та Кишинського. Будівлю оздоблюють бюсти видатних письменників Яна Кохановського, Адама Міцкевича, Зигмунта Красінського, Юліуша Словацького, Юзефа Крашевського та Адама Асника.

**Завдання 8.** Шукаємо вулицю Баторія, яку називали вулицею книгарів: у 1866–1939 рр. тут діяли понад 40 книгарень. В околицях вулиці Баторія розміщувалося багато навчальних закладів – гімназія ім. Франца Йосифа, Реальна школа, жіноча гімназія на вул. Академічній, жіноча гімназія З. Стшалковської, приватна жіноча гімназія на Панській. Отже, попит на шкільні підручники був неабиякий.

Нам потрібен на вулиці Баторія будинок гімназії ім. Франца Йосифа з бюстами Миколая Коперніка,

## ЛІТЕРАТУРА

1. Котлобулатова І. Книгарі та книгарні в минулому Львова / І. Котлобулатова. – Львів : Аверс, 2005. – 240 с.

2. Сергеева Л. М. Геймифікація: ігрові механіки для мотивації персоналу [Електронний ресурс] / Л. М. Сергеева // Теорія та методика управління

Анджея Снядецького, Адама Міцкевича, Тадеуша Чацького, Юзефа-Максиміліана Оссолінського, Яна Длugoша на фасаді.

**Завдання 9.** Шукаємо костел Непорочного Зачаття Пресвятої діви Марії та монастир бернардинок (кларисок). Костел збудовано 1606–1607 рр. 1782 р. орден скасовано, в монастирі розташували митницю, а в костелі – склад тютюну. 1898–1899 рр. костел ґрунтовно реконструйовано, реставровано інтер'єри святині та освячено для потреб учнівської молоді.

Маршрут розроблений таким чином, щоб ознайомити студентів з історією світового й українського книгодрукування та з основними видами поліграфічних підприємств (друкарня, видавництво, книгарня), поліграфічними навчальними закладами міста (Ставропігійське училище і безпосередньо Львівський поліграфічний коледж). Звичайно, кількість об'єктів пов'язаних із поліграфією у місті набагато більша, проте автора обмежував час та пішохідна доступність КП. У процесі підготовки до гри студенти дослідили літературні джерела, а під час самої гри – раніше здобуті знання застосували на практиці. Здобуті в ігровій формі практичні вміння правильно визначати своє місцезнаходження та подальший напрямок руху є необхідною складовою повсякденного життя.

освітою : електронне наукове фахове вид. – 2014. – Вип 2(15). – Режим доступу : <http://umo.edu.ua/katalogh-vidanj>. – Дата останнього доступу: 26.10.2017. – Назва з екрана.

3. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи / М. М. Фіцула. – Київ : Академія, 2002. – 508 с.