

Сєрих Л.В.,

к. пед. наук, доцент,

завідувач кафедри теорії і методики змісту освіти

КЗ Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

ІННОВАЦІЙНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ВЗАЄМОДІЇ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ТА ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ В ЕСТЕТИЧНОМУ ВИХОВАННІ ПІДЛІТКІВ

Виклики ХХІ століття ставлять перед системою освіти України, зокрема загальної середньої та позашкільної складні завдання щодо актуалізації змісту, форм, видів, рівнів діяльності. Інноваційні тенденції, новації, визначені законом України «Про освіту» [1] і пов'язані з утвердженням права громадян на освіту впродовж життя; виокремлення її основних видів (формальна, неформальна, інформальна), рівнів (у відповідності до Національної рамки кваліфікацій) (2011, зі змінами 2019), нових форм (мережева, дистанційна, ін.) і способів (домашня, дуальна, ін.) здобуття; визначення спеціалізованої (мистецька, ін.) та інклюзивної освіти тощо.

Взаємодія закладів загальної середньої та позашкільної освіти в естетичному вихованні підлітків окреслює перспективні контури системи естетичного виховання, оскільки утверджуючись у статусі початкової ланки неформальної освіти упродовж життя, з надр позашкільної освіти виходить здібна, талановита творча молодь, що сприяє подальшій самореалізації, задоволенню потреб особистості в соціокультурному, інтелектуальному, естетичному, духовно-творчому розвитку.

Інноваційними тенденціями взаємодії закладів загальної середньої та позашкільної освіти є використання інтерактивних форм, методів і прийомів, методик і технологій педагогічної взаємодії, серед яких ефективними є: *діалогічні форми: фасилітована дискусія, що слугує для організації аналізу-*

інтерпретації творів мистецтва і полягає в колективному обговоренні певної проблеми, що має на меті колегіально наблизитися до результату (знаходити рішення, відкривати нові ідеї, утворювати консенсус) за допомогою певних стратегій, спрямовуючих запитань і спеціальних прийомів ведучого – фасилітатора.

Процес реалізації технології взаємодії закладів загальної середньої та позашкільної освіти в естетичному вихованні підлітків передбачає доповнення іншими інноваційними, дослідницько-пошуковими, проблемними методами, зокрема використовуємо *проектну технологію або метод проектів*, яка дозволяє реалізувати особистісно-діяльнісний (В. Давидов, Ш. Амонашвілі), особистісно зорієнтований підходи до освіти школярів (І. Якиманська, С. Подмазін та ін.), здійснювати формування творчого мислення (І. Бех, Л. Масол) тощо. Під творчим проектом ми розуміємо «самостійну творчу завершену роботу, виконану під керівництвом викладача». Мета творчих проектів – сприяти самостійному формуванню в підлітків інтелектуальних, спеціальних і загальнокультурних знань і вмінь, сприяти розвитку таких умінь, як ініціатива, співробітництво, навички роботи в колективі, логічне мислення, бачення проблем і прийняття рішень, одержання й використання інформації, самостійне навчання тощо. Використовуємо *ігрові проекти* – гра, малюнок, театралізована діяльність; оповідальні проекти – слово, пісня, картина, музичні інструменти, художні інструменти та матеріали, матеріали для декоративної творчості; *екскурсійні проекти* – дослідження мистецького середовища, народних звичаїв, традицій, місцевих проблем з естетичного виховання; *ручні (практичні) проекти* – виконання спільної композиції, створення творів мистецтва, реставрація творів мистецтва, рукоділля – створення композицій за напрямками декоративно-ужиткового мистецтва тощо.

Застосовуючи нові терміни в навчанні, а саме: *інтервізія* – метод, технологія кооперативного навчання або навчання один від одного і за допомогою один одного в процесі обміну думками, пропонуємо звернення до

методу інтервізії як дружньої підтримки й навчання. Результативність впровадження інтервізії забезпечується веденням протоколу, який ведеться з двох причин: перша – варіанти вирішення проблеми, які запропонував учасник, розглядатимуться на наступному занятті; друга – опис інтервізії дисциплінує, привчає конкретно, логічно й доцільно мислити, раціонально використовувати час.

Серед форм, які мало використовуються в закладах загальної середньої освіти, проте такий популярний поза її межами, в позашкільлі *квест*.

Квест (англ., *Quest* – пошук, пошуки пригод) – гра-змагання, що передбачає виконання командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених і розміщених за ігровим сюжетом завдань, «заморочок», логічних ланцюжків, маршрутних міток, підказок, QR-кодів ігрових завдань тощо. Захопливість сюжету гри, її інтерактивність і пригодницький дух дозволяють гравцям «глибоко зануритися» у цікаву історію, а пройшовши ігровий маршрут та виконавши низку ігрових завдань, набуті нових знань, умінь, досвіду [2, с. 53].

У інтелектуально-спортивних та естетичних варіантах квесту діти здійснюють пошук ігрових об'єктів і підказок на визначеній місцевості; самостійно обирають найбільш оптимальні маршрути і способи переміщення; за допомогою QR-кодів відкривають ігрові завдання, корисну інформацію та підказки; виконують різні завдання (інтелектуальні, практичні, пошукові, туристсько-спортивні, ін.); а досягнувши кінцевого пункту, виконують основне завдання – із здобутих під час гри фрагментів збирають певне зображення, вислів, код, інше.

У web-варіантах квесту, що проводяться з застосуванням технологій доповненої реальності, діти здійснюють пошук схованих предметів; керують своїми персонажами (напря́м і темп руху, відпочинок, ін.); за заданими маршрутами проходять ігрові етапи чи локації (випробовування, перешкоди, міні-ігри, ін.), використовують підказки та орієнтири (стікери – мітки, (*GIF* –

зображення, ін.); виконують різні інтелектуальні (логічні ланцюжки, лабіринти, ін.) і творчі завдання (3-D-малювання, ін.) [2, с. 53].

Квестінг (англ., *Questing* – пошук, пошуки,) – 1) технології організації і проведення пошукових ігор; 2) технології організації пошукових онлайн-ігор в Інтернет-просторі [2, с. 53].

При проведенні квестів застосовуємо також специфічні терміни (сленг квестерів):

– *атмосферність* – використання сценарію, декорацій, освітлення, роботи аніматорів, інших складників квесту, що дозволяє повірити в реальність того, що відбувається;

– *ескейпер, квестер* – учасник квест-гри;

– *екшен-гра* – варіант гри, в якій крім інтелектуальних є нескладні фізичні (проповзти, добігти, дістати, подолати, ін.) завдання;

– *квест-кімната, квеструм, ескейпрум* – приміщення, в якому відбувається квест-гра;

– *лінійка* – квест із лінійним сюжетом, за яким кожне виконане завдання відкриває доступ до іншого;

– *локація квесту* – місце, де проходить квест (сквер, парк, природна територія, ін.);

– *нелінійка* – квест із нелінійним сюжетом, що допускає паралельність у розвитку сюжету гри;

– *піктографічне письмо* – техніка передачі інформації шляхом створення логічного ряду зображень (люди, звірі, птахи, предмети, події) спрощеними умовними знаками, схемами, рисунками;

– *руменскейп (втеча з кімнати)* – один із жанрів квесту, в якому основною метою є вихід із кімнати;

– *спойлер* – інформація, що завчасно розкриває сутність квесту або його складових (завдання, випробування, загадки, ін.), що псує враження від гри;

– *сценарна зв'язка* – закономірний перехід між частинами квесту

(коментарі оператора, тексти щодо підведення до ігрових етапів, завдань, перепон);

– *сюжет* – логічна лінія квесту, дотримуючись якої гравці можуть завершити гру або вийти з кімнати;

– *тематика* – види сценаріїв гри: детектив, трилер, мультфільм, казка, містика, ін.;

– *халк* – незграбний гравець, який псує реквізит;

– *хорор* – квести з ляканням, що створені за мотивами книг і фільмів жахів;

– *фідбек* – відгук про квест від досвідчених квесторів.

Квест-перформанс-гра – інтерактивна гра, що поєднує елементи популярного ігрового формату «квести у реальності» і театралізованого дійства (перформанса), в якому гравці: а) є головними героями історії, що розігрується акторами; б) можуть впливати на розвиток ігрового сюжету [2, с. 53].

Квест-перформанс-сторітелінг – технологія, що поєднує технології квесту (пошуку), перформансу (театралізації) та сторітеллінгу (складання історій) для організації пізнавально-ігрових програм [2, с. 54].

Отже, використовуючи різноманітні технології та методики, форми, методи та прийоми інтерактивної діяльності шляхом взаємодії закладів загальної середньої та позашкільної освіти досягнемо естетичної вихованості підлітків.

Список використаних джерел

1. Закон України «Про освіту» // Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, № 38-39, С. 380: [URL:http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19](http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19)

2. Перепелиця Н.В. Позашкільна освіта: словник нових понять, термінів і неологізмів. Суми: Нота-бене, 2018.108 с.