

The results of the initial survey showed that the preconditions for the development of the CVS in studied pupils are neglect of the visual parameters of displays in combination with the light climate in the workroom, insufficiently ergonomic parameters of the workplace, non-compliance with work and rest, preference the types of displays and types of work with electronic devices that are accompanied with overvoltage of the vision analyzer.

From the totality of the results obtained using repeated questioning, it is possible to presume the sufficient effectiveness of taken preventive measures and to recommend them for widespread use, although, as practice shows, the elimination of CVS vision symptoms is more problematic than ocular ones.

Key words: *vision, vision analyzer, computer vision syndrome, high school pupils, prevention measures.*

УДК 372.8:912.43

DOI 10.5281/zenodo.4450365

В. І. Кудирко

ORCID ID 0000-0002-2581-345X

Е. Т. Соколова

ORCID ID 0000-0003-2430-751X

Комунальний заклад вищої освіти
«Дніпровська академія неперервної освіти»
Дніпропетровської обласної ради

КОМПЕТЕНТІСНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ТЕХНОЛОГІЇ СІТІ-КВЕСТУ В ШКІЛЬНІЙ ГЕОГРАФІЧНІЙ ОСВІТІ

Мета статті. Стаття присвячена аналізу компетентісного потенціалу інноваційної технології сіті-квесту, обґрунтуванню доцільності використання технології в шкільній географії з метою розвитку предметних географічних компетентностей.

Методи дослідження. Компетентісний потенціал технології сіті-квесту досліджувався за допомогою загальнонаукових методів (аналізу та синтезу), емпіричних методів (спостереження, порівняння, опитування).

Результати дослідження. У процесі дослідження технології був сформований перелік способів дефініювання поняття «сіті-квест», визначені переваги та недоліки впровадження технології під час викладання шкільних географічних курсів, відображена можливість реалізації прикладного компоненту навчання географії засобами квест-технології. Застосування сіті-квестів в освітньому процесі демонструє узагальнений та синтезуючий погляд на світ у широкому міждисциплінарному контексті, посилюється інтегративний потенціал міжпредметних відносин. Технологія сіті-квесту дозволяє активно формувати особистість учня, впливати на нього засобами емоційно забарвленого міжособистісного спілкування.

Практичне значення дослідження. Проведене опитування в межах дослідження дає змогу зробити висновок, щодо актуальності тенденції гейміфікації та впровадження квест-технології в освітній процес. В умовах компетентісного підходу до навчання географії технологія сіті-квесту формує ключові та предметні географічні компетентності, зокрема просторову, картографічну, краєзнавчу.

Висновки та перспективи подальших наукових розвідок. Актуальним напрямком подальших наукових досліджень є теоретична розробка технології підготовки вчителів географії до застосування сіті-квестів в освітньому процесі при викладанні шкільних географічних курсів.

Ключові слова: *гейміфікація, компетентісний підхід, навчання географії, квест-технологія, сіті-квест, предметна географічна компетентність учнів, ключові компетентності, інноваційні технології навчання.*

Постановка проблеми. У реформуванні української шкільної освіти ключовим є питання щодо результативності підготовки учнів до суспільної практики, набуття навичок адаптації й конкурентноспроможності на ринку праці. Компетентнісний підхід у географічній освіті зумовлений потребою розвитку системного бачення та вміння прогнозувати результативну складову навчання [3, с. 103–112]. Гейміфікація освітнього процесу, тобто створення сучасного інноваційного освітнього середовища з використанням ігор, сьогодні стала досить актуальною темою і цей напрям в освіті називають в числі найбільш перспективних. Бажання створити дружнє навчальне середовище, в якому учні не бояться припуститися помилки, спонукає педагогів до залучення в освітній процес все нових і різноманітних ігрових форм організації освітнього процесу. Зрозуміло, що ігрові технології самі по собі не здатні вирішити всі проблеми, але технологія допомагає більш раціональним способом вписатися в соціальне оточення, допомагає учням осмислити свій досвід, розширити його та застосувати на практиці. Гра може підняти мотивацію і зробити шкільну освіту, уроки дійсно корисними і незабутніми, а педагог, з компетентністю ігрового майстра є більш конкурентноспроможним. Упровадження інноваційних педагогічних технологій в освітній процес значно підвищує якість навчання, а головне, сприяє ефективнішому формуванню у них відповідних компетентностей. Застосування інноваційної технології квестів допомагає навчити учнів знаходити корисну інформацію, аналізувати та систематизувати її, вирішувати проблемні завдання. При цьому технологія поєднує елементи проблемного навчання з використанням рольових та сюжетних ігор. Здебільшого ігри з відвідуванням станцій (пунктів) були ознакою (прерогативою) шкільних та позашкільних масових свят. Наразі застосування елементів квесту є актуальним напрямком у навчанні географії. Особливого значення в умовах компетентнісного підходу до навчання набуває організація та проведення сіті-квестів, як однієї з форм проведення квестів, що здійснюється у межах міста, у парках, скверах, вулицях, міських атракціях. Впровадження квестів допомагає вирішити багато освітніх проблем: підвищення мотивації учнів до навчання, впровадження інноваційної діяльності, залучення батьків до освітнього процесу, використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій тощо. Застосування технології сіті-квестів в освітньому процесі вчителя географії дозволяє вирішити ряд навчальних та проблемних завдань, серед яких контекстуальність (набуття практичного досвіду від живого споглядання реальних об'єктів до абстрагування та переосмислення теоретичної інформації, що була засвоєна під час уроку), інтерактивність (постійна активна командна співпраця та взаємодія усіх учасників освітнього процесу, що має на меті підвищення зацікавленості до вивчення предмету, створення ситуації успіху та комфортних умов навчання) та просторовість (забезпечується кореляцією та прив'язкою пунктів сіті-квесту до реальних фізичних географічних об'єктів). Сіті-квест сприяє формуванню предметних географічних компетентностей, зокрема просторових та картографічних, які реалізуються через системні спостереження за місцевими географічними об'єктами, користування спеціальними географічними приладами, фіксуванням результатів спостережень, вмінням знаходити відповіді на запитання проблемного характеру.

Однією із важливих географічних компетентностей є краєзнавча, яка передбачає формування в учнів емоційно-почуттєвих образів географічних об'єктів вивчення та використання потенціалу краєзнавчого матеріалу. У таких умовах реалізується одне з найголовніших правил дидактики: «від простого до складного», «від відомого – до невідомого», «від близького до далекого». Шкільна краєзнавча діяльність виконує освітньо-пізнавальну функцію, що реалізується в процесі опанування учнями природного і соціального середовища. Значний потенціал у формуванні краєзнавчої компетентності мають власне краєзнавчі дослідження.

На сучасному етапі важливою умовою формування краєзнавчої компетентності є використання новітніх освітніх ідей та педагогічних технологій. Такою технологією, що значно активізує пізнавальну діяльність учнів та підвищує їх мотивацію, є технологія сіті-квесту. Безпосереднє сприйняття навколишнього середовища під час проведення сіті-

квесту, на відміну від традиційних краєзнавчих екскурсій, не тільки доповнює та систематизує знання учнів, отримані на заняттях з географії, біології, історії, а і через пошукову діяльність дозволяє сформувати стійкі знання про свій рідний край, відчуття національного патріотизму та громадянської свідомості. Технологія сіті-квесту дозволяє активно формувати особистість учня, впливати на нього засобами емоційно забарвленого міжособистісного спілкування, пізнавати себе та однолітків, налагоджувати міжособистісні стосунки та вміти спільно вирішувати поставлені завдання.

Аналіз актуальних досліджень. У відповідності до Державного стандарту компетентнісний підхід є методологічною основою сучасної системи загальної середньої освіти. Ним передбачається перспективна результативність освіти через формування компетентностей особистості, які забезпечують здатність ефективно діяти та вирішувати життєві завдання [6, с. 94–101]. Враховуючи сучасні підходи до визначення компетентнісного навчання, слід розуміти її як інтегральну компетентність, яка відповідає здатності учня застосовувати географічні знання, уміння, навички та способи діяльності у вирішенні проблем, які відносяться до категорії географічних. До таких компетентностей належать, зокрема, природничо-математична [7, с. 173–181], країнознавча, краєзнавча, просторово-географічна, туристична, картознавча, демографічна, економічна тощо. Квест, як пригодницька гра (від англ. quest – пошук) набуває все більшого поширення та застосування в освітньому процесі, тим самим розширюючи межі наукових розвідок у галузі формування дефініцій, визначення мети та особливостей використання під час навчання. Наразі у педагогічній літературі існує декілька підходів до визначення квестів як технології, методики, підходу чи форми організації навчання, що містить чітко окреслені дидактичні завдання з метою розвитку ключових умінь та предметних компетентностей У світовій практиці активно застосовуються результати досліджень Б. Доджа, Т. Марча, які визначають головні завдання квестів з огляду на можливості розвитку в учнів умінь аналізувати, синтезувати, оцінювати результати навчальної діяльності з огляду на проблемне завдання. У вітчизняній педагогічній науці проблематикою створення та використання класифікації квест-технології займалася І.М. Сокол, яка обґрунтувала актуальність та доцільність розробки чітких дидактичних завдань, правил та сюжету квестів як ігрової технології [11, с. 28–31]. Огляд освітніх можливостей, практичне застосування, алгоритм розробки здійснила Р.К. Мельниченко, яка формулювала квест як інноваційну інтерактивну технологію навчання, в основі якої лежить інтелектуальне змагання з елементами рольової гри [8, с. 148–153]. Грабчак Д.В. деталізував дефініцію освітнього веб-квесту як навчального сайту, що містить комплекс завдань для самостійного або спільного опрацювання з метою вирішення певних дослідницьких задач [4, с. 139–145].

Труднощі формування дефініції «сіті-квест» у вітчизняній педагогічній літературі пов'язані з відсутністю єдиного номінального, семантичного та синтаксичного підходів (таблиця 1). Так, вид командних квестів, які проводяться у міських локаціях, з прив'язкою до конкретних фізико-географічних або суспільно-економічних, історичних, краєзнавчих об'єктів може визначатися різними авторами як сіті-квест (city-квест), краєзнавчий квест, міський квест, вуличний квест або реаліті-квест. Формування переліку способів дефініювання буде корисним для подальшого використання в освітньому процесі.

Виокремлені підходи до визначення змісту дефініції «сіті-квест» характеризуються інтегрованим підходом та суспільною практикою використання. На підставі опрацювання наукової літератури слід зазначити, що в педагогічних дослідженнях недостатньо використовується інформативний потенціал дефініції «сіті-квест». При подальших наукових розвідках необхідно диференціювати створювані визначення.

Мета статті. Обґрунтування доцільності використання технології сіті-квесту в освітньому процесі при викладанні шкільних географічних курсів з метою розвитку ключових умінь і навичок, предметних географічних компетентностей.

Підходи до визначення поняття «сіті-квест»

№	Автор	Визначення
1.	Сокол І.М.	Сіті-квест – форма проведення квестів на природі, вулиці, парку в реальному та (чи) комбінованому режимі, що можуть відрізнятися за сюжетом, предметним змістом та типом завдань [10, с. 27].
2.	Караманов О.В.	Сіті-квест – універсальна форма інтерактивної взаємодії усіх учасників освітнього процесу, яка поєднує різні типи завдань, що виконуються командою за певним маршрутом, результатом якої є зростання поінформованості про рідний край [5, с. 120–126].
3.	Мельниченко Р.К.	Вуличний квест, сіті-квест, квест на природі – різновид форми проведення інноваційної ігрової технології навчання, здебільшого короткотривалі за часом проведення [8, с. 148–153].
4.	Янковський О.М.	Реаліті-квест як синтез ігрової та художньої форми, що передбачає інтегрування реальних міських об'єктів у пізнавальний та рекреаційний процес [13, с. 295–300].
5.	Шибєр О.О.	Міський квест як форма організації пізнавально-розважальних маршрутів вулицями міста з виконанням певних ігрових завдань [12, с. 189–198].
6.	Алексеєнко Т.Ф.	Міський квест – ігрова та пізнавальна діяльність краєзнавчого, спортивного та розважального характеру з метою соціалізації особистості дитини [1, с. 283–287].
7.	Ангелова С.О.	Краєзнавчі квести як спосіб активізації групової динаміки, розвитку національної самосвідомості з елементами гри, туристичного орієнтування з метою соціально-психологічної реабілітації [2, с. 152–161].
8.	Петренко-Лисак А.О.	Міський квест – форма організації дозвілля та навчання у реально-уявному просторі міської культури [9, с. 239–243].

Виклад основного матеріалу. Сіті-квест як складова освітньої квест-технології полягає у розробці комплексу дидактичних завдань та вправ, які прив'язані до станцій (пунктів) маршруту містом з метою підвищення навчальної мотивації, організації командної співпраці та проєктної діяльності. Особливості навчання географії сприяють застосуванню сіті-квестів в освітньому процесі. Це пов'язано з необхідністю фізичної присутності учнів та вчителів в межах досліджуваного об'єкта. Одночасне включення усіх органів чуття в момент участі у сіті-квесті посилюють зацікавлення, створюють нові стимули для пошукової та когнітивної діяльності: візуальне сприйняття об'єктів навколишнього середовища, звуки техногенного середовища чи природи, можливість знаходитися у постійному русі. Формат сіті-квесту має схожі риси з експедиційним навчанням, що передбачає «навчання дією» через подолання труднощів та вирішення задач у практичному досвіді, застосовувати знання, отримані в класі до реальних умов. Сіті-квест як один із можливих способів навчання у реальному середовищі, в якому учні використовують навколишнє середовище як лабораторію для дослідів з метою підвищення екологічної та культурної грамотності, формування активної громадянської позиції.

У результаті впровадження технології сіті-квесту в освітній процес реалізується прикладний компонент навчання, що складається із досвіду застосування географічних знань, умінь і навичок та спрямований на вирішення теоретичних і практичних завдань, розв'язання проблем на продуктивному та творчому рівні. Відбувається розвиток емоційно-ціннісного компоненту, формування світоглядного компоненту як наукового

географічного бачення довкілля на підґрунті географічної картини світу. Формування предметних географічних компетентностей учнів передбачає не засвоєння ними непоєднаних між собою географічних знань, вмінь і навичок, а інтегроване оволодіння ними та досвід їхнього застосування. Результатом формування окремих предметних географічних компетентностей учнів має бути їхня здатність застосовувати географічні навчальні досягнення з метою вирішення власних життєвих задач.

Формат організації сіті-квесту включає у себе наступні елементи: вступ (визначення назви та мети у відповідності до вікової категорії, вивчення довідкової інформації, створення сюжетної лінії, формування передумов для пошукової та навчальної діяльності), завдання (вчитель розробляє і пропонує учням комплекс завдань, які в залежності від маршруту потрапляють до учнів одночасно або у відповідних пунктах), ресурси (вчитель пропонує варіанти довідкових джерел, якими учні можуть користуватися, а саме конкретні відомості у книгах, журналах, які можна віднайти у місцевій бібліотеці або заховані по маршруту квесту, посилання на інтернет-джерела, відеофрагменти, фотографії, аудіозаписи), процес (чітко окреслений маршрут з контрольними пунктами (станціями), послідовністю виконання завдань та звітності), оцінка (контрольний список результатів навчальної та пошукової діяльності), висновки та рефлексія (обговорення результатів, узагальнення). Розпочати створення сіті-квесту необхідно з вибору платформи, де буде здійснюватися загальна організаційна координація (група у месенджері, зв'язок через електронну пошту, шкільний сайт). Тут будуть розміщені всі матеріали (опис, завдання, вхідне анкетування, критерії оцінювання, посилання на ресурси, таблицю результатів та відведено місце для результатів роботи). Щоб учні послідовно виконували етапи роботи та була мотивація до конкуренції (адже це змагання), варто перехід до кожного наступного завдання відкривати послідовно.

Як зазначає Грабчак Д.В., функціональні можливості квестів стимулюють розвиток ключових та предметних компетентностей, поглиблюють профільні знання [4, с. 139–145]. Хоча підготовка до таких заходів вимагає багато часу та творчості, результати дуже часто відображаються у якості засвоєних знань та отриманих навичках. Щоб пройти сіті-квест та виконати усі завдання, учні повинні працювати з картами, розшифровувати ребуси, анаграми, підказки, орієнтуватися на місцевості, знаходити інформацію про особливості регіону, відповідно всі ці аспекти є корисними в процесі навчання географії. Географічні сіті-квести демонструють узагальнений та синтезуючий погляд на світ у широкому міждисциплінарному контексті, саме тому для них характерний інтегративний потенціал міжпредметних відносин (таблиця 2).

Таблиця 2.

Когнітивний потенціал об'єктів сіті-квесту

Об'єкти сіті-квесту	Когнітивний потенціал
Об'єкти мистецтва та архітектури	Сприяє розумінню урболандшафтів, сприйняття знань про місцеву культуру
Аудіозаписи народних пісень, фрагменти українських віршів, поем	Вивчення діалектичних та етногеографічних особливостей рідного міста.
Історичні пам'ятки	Фон історичного контексту може допомогти зрозуміти основні світові культури, типові характеристики націй, вплив основних світових релігій, спосіб життя населення, вплив соціальних компонентів на стан довкілля.
Робота з об'єктами номенклатури	Формування іншомовної компетентності, вправи на знання оригінальних географічних назв та їх правильну вимову, тлумачення та походження значень.
Фізико-географічні об'єкти	Вивчення особливостей рельєфу місцевості, гідрологічних об'єктів, ґрунтів, ландшафтів.

Особливим видом завдань у сіті-квестах є завдання з елементами геокешингу – туристичної гри із застосуванням GPS-технологій. Ідея геокешингу полягає у розвитку навички міського орієнтування. Цей вид активності має у собі спортивну, інтелектуальну та розважальну складову. За допомогою заданих географічних координат і використання учасниками GPS-навігаторів у смартфонах, можна створювати різноманітні пошукові задачі, наприклад пошук архітектурних чи історичних пам'яток. Таким чином, учасники сіті-квесту подорожують по місту з використанням паперових чи електронних карт, схем, географічних координат, відвідують місця, які представляють природний, історичний, культурний, географічний інтерес, виконують завдання квесту.

При складанні завдань для сіті-квесту необхідно в першу чергу спиратися на розвиток просторової географічної компетентності, яка передбачає вміння учнів орієнтуватися в географічному просторі. Напрямами набуття цієї загальнопредметної компетентності є квестові завдання на визначення географічного положення об'єктів на певній території, аналіз їх просторового розміщення, робота із різноманітними зображеннями географічного простору в тому числі космічних знімків, картосхем, туристичних схем, схем міського транспорту, тощо.

Розвиток уміння аналізувати різноманітні картографічні твори та використовувати їх як джерела інформації сприяє формуванню їхньої інформаційної компетентності.

У межах дослідження було проведено опитування «Використання квест-технологій в освітньому процесі» з метою отримання відомостей від педагогів Дніпропетровської області щодо подальшого розвитку технології сіті-квесту. Для проведення опитування була розроблена анкета, яка складалася з 12 запитань. Усі запитання були закритого типу з можливістю одного чи декількох варіантів вибору. За результатами анкетного опитування було отримано 79 відповідей. З них 86,1% вчителі природничо-математичних дисциплін, 12,7% представники адміністрації закладів освіти, 1,2% викладачі закладів вищої освіти. Серед опитуваних осіб 65,8% проживають у містах, для яких організація та проведення сіті-квестів буде актуальним, а для 34,2% осіб, які проживають у сільській місцевості та можуть спланувати свій власний вуличний квест. Було запропоноване запитання щодо обізнаності педагогічних працівників щодо процесу гейміфікації освіти, відповідно до якого 77,2% опитаних відповіли, що знайомі та використовують певні елементи. Запитання щодо обізнаності визначення терміну «квест технології» продемонструвало те, що абсолютна більшість, а саме 98,7% правильно визначають сутність дефініції. Більшість респондентів (69,6%) вважають доцільним використання квест-технологій в освітньому процесі, при цьому 30,4% дотримуються думки, що повноцінні квести не потрібно розробляти, а можна використовувати лише певні завдання або їхні елементи. Дослідження позиції респондентів щодо використання сучасних інформаційних технологій при підготовці квестів показало, що переважна більшість педагогічних працівників (70%) готові до активного застосування ІКТ. З метою орієнтування у перспективних формах та типах завдань, які можна запропонувати учням з використанням ІКТ було розміщене запитання «З якою метою ви використовуєте гаджети у роботі?». Обирати можна було декілька варіантів відповіді, при цьому максимальна кількість відповідей стосувалася використання персональних інструментів (годинник, калькулятор, крокомір), можливість швидкісного доступу до інтернету. Таким чином, завдання на пошук інформації, перехід за гіперпосиланнями, елементарні розрахункові задачі можуть бути найчастіше застосовані при формуванні сіті-квесту. Не більше 20% респондентів відповіли, що користуються гейміфікованими освітніми платформами, GPS-навігаторами та іншими картографічними мобільними додатками. Це спонукає розвивати напрям сіті-квестів з використанням сучасних картографічних сервісів, розробка вправ з геокешингу.

Висновки та перспективи подальших наукових розвідок. Важливим та ефективним шляхом формування й реалізації предметних (географічних) компетенцій – картознавчої та просторової є використання технології сіті-квесту в освітньому процесі. Результатом формування окремих предметних географічних компетентностей учнів має бути їхня здатність застосовувати географічні навчальні досягнення задля вирішення

власних життєвих задач та розв'язування проблем. Перспективним напрямком є теоретична розробка технології підготовки вчителів географії до застосування сіті-квестів в освітньому процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексєенко, Т. Ф. (2008). Субкультура. Соціальна педагогіка: мала енциклопедія, І. Д. Зверєва (ред.), (сс. 283-287). К.: Центр учбової літератури.
2. Ангелова, С.О. (2017). Концепція соціально-психологічної абілітації підлітків, на життя яких вплинули бойові дії на сході України: досвід мандрівного табору миру. Проблеми політичної психології, 6 (20), 152-161.
3. Вішнікіна, Л., Топузов, О. (2017). Структура предметної географічної компетентності учнів (рекомендації для вчителів географії). Українська професійна освіта, 1, 103-112.
4. Грабчак, Д.В. (2012). Освітній web-квест як нова інтернет-технологія початку елективних курсів з фізики. Інформаційні технології в освіті, 12, 139-145.
5. Караманов, О. (2015). Організація музейного середовища у просторі міста: педагогічні можливості сіті-квестів. Збірник статей третьої наукової конференції «Музей в сучасному світі» С. Каськун (ред.), (сс.120-126). Львів: Растр-7.
6. Кірман, В. К. (2017). Векторна модель математичної компетентності вчителя математики та підходи до її ідентифікації. Актуальні питання природничо-математичної освіти, 2(10), 94-101.
7. Кірман, В. К., Соколова, Е. Т. (2020) Системний аналіз математичної компетентності вчителя географії. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка, 1,173-181.
8. Мельниченко, Р.К. (2018). Квест як технологія розвитку креативності майбутніх вчителів біології. Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія «Педагогічні науки: реалії та перспективи», 64, 148-153.
9. Петренко-Лисак, А. О. (2017). Мобільні комунікації у транзитному просторі метрополітену: соціологічний нарис. Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Соціологічні дослідження сучасного суспільства: методологія, теорія, методи», 39, 239-243.
10. Сокол, І.М. (2013). Впровадження квест-технології в освітній процес». Запоріжжя: Акцент Інвест трейд.
11. Сокол, І. М. (2014). Квест: метод чи технологія. Комп'ютер у школі та сім'ї, 2, 28-31.
12. Шибер, О. О. (2018). Рекреація і дозвілля в парадигмі Digital age. Культурні практики, 34, 189-198.
13. Yankovskii, A. N. (2018) The phenomenon of “real virtuality” in modern entertainment culture. Culture and Civilization, 8, 295-300.

Кудырко В. И, Соколова Э. Т. Компетентностный потенциал технологии сити-квеста в школьном географическом образовании.

Статья посвящена анализу компетентностного потенциала инновационной технологии сити-квеста, обоснованию целесообразности использования технологии в школьной географии с целью развития предметных географических компетенций.

Методы исследования. Компетентностный потенциал технологии сити-квеста изучался с помощью общенаучных методов (анализа и синтеза), эмпирических методов (наблюдения, сравнения, опроса).

Результаты исследования. В процессе исследования были определены преимущества и недостатки внедрения технологии в преподавании школьных географических курсов, отражена возможность реализации прикладного компонента обучения географии средствами квест-технологии. Применение сити-квестов в образовательном процессе демонстрирует обобщенный и синтезирующий взгляд на мир в широком междисциплинарном контексте, усиливается интегративный потенциал межпредметных

отношений. Технология сити-квеста позволяет активно формировать личность ученика, влиять на него средствами эмоционально окрашенного межличностного общения.

Практическое значение исследования. Проведенный опрос в рамках исследования позволяет сделать вывод, об актуальности тенденции игрофикации и внедрения квест-технологии в образовательный процесс. В условиях компетентностного подхода к обучению географии технология сити-квеста формирует ключевые и предметные географические компетентности, в частности пространственную, картографическую, краеведческую.

Выводы и перспективы дальнейших научных исследований. Актуальным направлением дальнейших научных исследований является теоретическая разработка технологии подготовки учителей географии к применению сити-квестов в образовательном процессе.

Ключевые слова: игрофикация, компетентностный подход, обучение географии, квест-технология, сити-квест, предметная географическая компетентность учащихся, ключевые компетентности, инновационные технологии обучения.

Kudyrko V. I., Sokolova E. T. Competent potential of city quest technology in school geographical education.

The aim of the article. The article is devoted to the analysis of competence of innovative technology of city quest, substantiation of expediency of use of technology at teaching school geographical courses, possibilities of development of subject geographical competences.

Research methods. The competence potential of the city quest technology was studied with the help of general scientific methods (analysis and synthesis), empirical methods (observation, comparison, survey).

Research results. In the process of studying the technology was formed a list of ways to define the concept of "city-quest", identified the advantages and disadvantages of technology in the teaching of school geography courses, reflected the possibility of implementing the applied component of teaching geography by means of quest technology. The use of city quests in the educational process demonstrates a generalized and synthesizing view of the world in a broad interdisciplinary context, enhances the integrative potential of interdisciplinary relations. City quest technology allows you to actively shape the student's personality, to influence him by means of emotionally colored interpersonal communication, to jointly solve the problem.

The practical significance of the study. The survey conducted within the study allows us to conclude that the relevance of the trend of gamification and the introduction of quest technology in the educational process. In the conditions of the competence approach to teaching geography, the technology of the city-quest forms key and subject geographical competencies, in particular spatial, cartographic, local lore.

Conclusions and prospects for further scientific research. An important area of further research is the theoretical development of technology for training teachers of geography to use city-quests in the educational process in the teaching of school geography courses.

Key words: gamification, competency approach, teaching geography, quest technology, city quest, subject geographical competence of students, key competencies, innovative learning technologies.