**Резолюція круглого столу**

**«Забезпечення суб’єктності навчання шляхом використання квест-технології»**

Відділом освітніх інновацій Волинського ІППО 25 жовтня 2021 року проведено круглий стіл «Забезпечення суб’єктності навчання шляхом використання квест-технології». Мета заходу: обговорення питання забезпечення суб’єктності навчання шляхом використання квест-технології, формування готовності вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної педагогічної освіти.

На сьогодні перед системою післядипломної педагогічної освіти актуалізується питання щодо запровадження сучасних моделей підвищення кваліфікації вчителів, їхньої підготовки до здійснення професійної діяльності в інноваційному освітньому просторі, використанні новітніх засобів навчання та розвитку особистості, серед яких одне з провідних місць займають освітні квести.

Застосування квест-технології в професійній діяльності педагога дає можливість реалізувати свої здібності в більш сприятливій, психологічно позитивній атмосфері, сприяє створенню сприятливої атмосфери співробітництва, дозволяє урізноманітнювати освітній процес, поєднуючи новітні та традиційні дидактичні засоби навчання.

Використання гейміфікації в освітньому процесі підвищує зацікавленість учнів та їх мотивацію до навчання, активізує їх пізнавальну діяльність, розвиток аналітичних навиків, критичного та креативного мислення, емоційної сфери, сприяє соціальній взаємодії між однолітками.

Таким чином, доцільним є формування готовності педагогів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти, розвиток цілісного уявлення вчителів про квест-технологію шляхом занурення в освітнє квест-середовище.

**Учасники заходу** (науково-педагогічні працівники, методисти, педагогічні працівники закладів освіти, позашкілля, працівники Центрів професійного розвитку педагогічних працівників, відповідальні особи за освіту в територіальних громадах, представники культурних установ міста) окреслили своє бачення щодо зазначеної тематики, поділилися практичним досвідом застосування квест-технології в професійній діяльності, **висловили такі пропозиції:**

*На допомогу педагогам, у контексті усвідомлення сутності, змісту та способів застосування квест-технології у професійній діяльності, Волинському ІППО, відділу освітніх інновацій:*

* розробити освітні програми семінарів-практикумів, тренінгів щодо підвищення професійного розвитку педагогів з питань використання квест-технології у професійній діяльності;
* розробити для освітян, учасників науково-методичних заходів ВІППО екскурсійний маршрут «Мандруємо вулицями Старого міста» з використанням елементів квест-технології;
* забезпечити інформування педагогів про безпеку використання квестів, їх позитивні та негативні чинники впливу на особистість, кіберггігієну під час курсів підвищення кваліфікації;.
* презентувати досвід використання квест-технології учасниками круглого столу в професійній діяльності, потенційні можливості використання квест-технології з посиланням на Інтернет-джерела шляхом поповнення рубрики «Віртуальна кав’ярня» Віртуального освітнього центру Волинського ІППО, інформаційного ресурсу «Культурно-педагогічний експрес» (сайт ВІППО, сторінка відділу освітніх інновацій);
* сприяти популяризації напрацювань педагогів з теми у науково-методичному журналі «Педагогічний пошук»;
* видати та розмістити електронну збірку матеріалів круглого столу «Забезпечення суб’єктності навчання шляхом використання квест-технології» на сайті ВІППО, сторінці відділу освітніх інновацій.

*Рекомендації педагогам:*

* використовувати квест-технології в професійній діяльності, розробці освітніх квестів, проєктів;
* залучати учнів до участі та спільної розробки веб-квестів, результати спільних напрацювань учнів та вчителів узагальнювати у наукових роботах, методичних рекомендаціях, створенні мультимедійних презентацій;
* елементи квест-технології використовувати під час проведення уроків, інтегрованих курсів, організації дозвілля;
* забезпечити інформування школярів про небезпечні квести, кіберггігієну;
* активізувати співпрацю з закладами освіти, керівниками місцевих органів управління освітою територіальних громад, Центрами професійного розвитку педагогів, освітніми громадськими організаціями, культурними установами, бібліотеками, музеями щодо використання квест-технології в професійній діяльності, розробці спільних проєктів, дозвіллєвій діяльності;
* популяризувати досвід використання квест-технології в професійній діяльності шляхом написання та друку публікацій, методичних рекомендацій у професійних виданнях, науково-методичному журналі «Педагогічний пошук», електронній газеті «Педагогічні роздуми»; участі у науково-методичних заходах, обласній виставці дидактичних та методичних матеріалів «Творчі сходинки педагогів Волині».

Ухвалено учасниками круглого столу

25 жовтня 2021 року, м. Луцьк