

1. ГРА-КВЕСТ. ІСТОРИЧНА ДОВІДКА.

Спочатку назва «квест» (англ. quest) використовувалася в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. У 1995 році модель веб-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем як метод для найбільш вдалого використання Інтернету на уроках.

Квест (від англ. quest – пошуки, adventure – пригода) – пригодницька гра, що вимагає від учасників рішення певних завдань для руху за сюжетом, маршрутом.

У педагогічній науці поняття «квест» визначається як технологія, метод чи форма організації дослідницької діяльності, для виконання якої вихованці здійснюють пошук інформації, аналізують, систематизують її та виконують певні завдання.

Проблему створення та використання квестів в освітньому процесі вивчали як вітчизняні так і зарубіжні дослідники. Наприклад, роботи І.М. Сокол обґрунтовують поняття квесту як ігрової технології з чіткими дидактичними завданнями, правилами та сюжетом []. Технологію веб-квесту як практичної діяльності, направленої на пошук інформації в мережі Інтернет, виконання інтелектуальних завдань описано в роботах С.Я. Биховського [], О.Д. Мішагіної [], Г.Л. Шаматонової [] та ін.

Незважаючи на те, що ігрові технології дедалі більше використовуються в освітньому просторі, квест залишається не досить вживаною і методично недостатньо розробленою освітньою технологією. М.П. Щербань зазначає, що будь-яка гра є засобом розвитку уваги, спостережливості та кмітливості. Вона підвищує інтерес до матеріалу, що вивчається, стимулює пізнавальну активність []. Крім того, в роботах із дослідження явища креативності та механізмів її розвитку вказується на такі важливі властивості творчої особистості, як: швидкість, гнучкість та оригінальність думки; дивергентне мислення; здатність до виявлення і постановки проблем; допитливість; здатність генерувати велику кількість ідей та ін. []. Технологія квесту стимулює саме цих якостей людини, тому будь-які дидактичні і методичні розробки квестів із різних навчальних, виховних напрямків позашкільної освіти є актуальними для розвитку креативної особистості.

2. ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАННІ ВИХОВАНЦІВ.

Квест-технологія – ігрова технологія, яка має чітко поставлену дидактичну задачу, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила і реалізується з метою підвищення у вихованців знань та вмінь по заданій темі.

Основною ідеєю квесту є: розвиток навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси учня, його увага, емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу. Діти мають

можливість більше спілкуватися, висловлювати власну думку, в них розвивається вміння не тільки працювати самостійно, а й у команді.

Оскільки діти проявляють зацікавленість до всього незвичайного, яскравого, то неординарність завдань сприяє переключенню уваги, змінює хід думок, вихованець починає мислити не тільки логічно, а й абстрактно, творчо, що, в свою чергу, сприяє розвитку вищих форм мислення.

Розвиток логічного мислення, пам'яті, уваги, уяви, спостережливості, інформативних вмінь підвищує загальний рівень розвиненості вихованця. Ким би він не збирався стати, який фах не обрав би, йому потрібно правильно і швидко міркувати, діяти організовано, враховуючи обставини і наявні ресурси. Впевнена, що той педагог, який спробує створити та провести хоча б один квест з вихованцями, одразу побачить у своїх дітях позитивні зміни.

Квест дозволяє розвивати активне пізнання а саме: вирішити, розплутати, придумати, вміти застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання, вчить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

1. Основні критерії якості квест-гри.

Основні критерії якості квест-ігор:

- Безпека для учасників;
- Оригінальність;
- Логічність;
- Цілісність;
- Підпорядкованість певному сюжету, а не тільки темі;
- Створення атмосфери ігрового простору.

Для якісної розробки квесту треба чітко зрозуміти термінологію та основні правила гри. Розглянемо найчастіше застосовувані.

Термінологія гри-квест

Учасник, гравець - особа, що бере участь у грі;

Квестер - гравець в один з видів квеста;

Капітан - обов'язковий учасник команди, який представляє її інтереси перед організаторами;

Команда - добровільне об'єднання, зареєстроване для участі у грі;

Екіпаж - учасники, які знаходяться під час гри в одному транспортному засобі;

Сценарій - сукупність всіх завдань, послідовність вирішення яких заздалегідь невідома учасникам і визначається в ході проходження рівнів гри;

Завдання - етап сценарію гри, що складається з одного або декількох завдань;

Код - буквено-цифрова інформація, яка служить для підтвердження проходження завдання та отримання наступного, або фіксації часу його проходження;

Мапа - мапа місцевості;

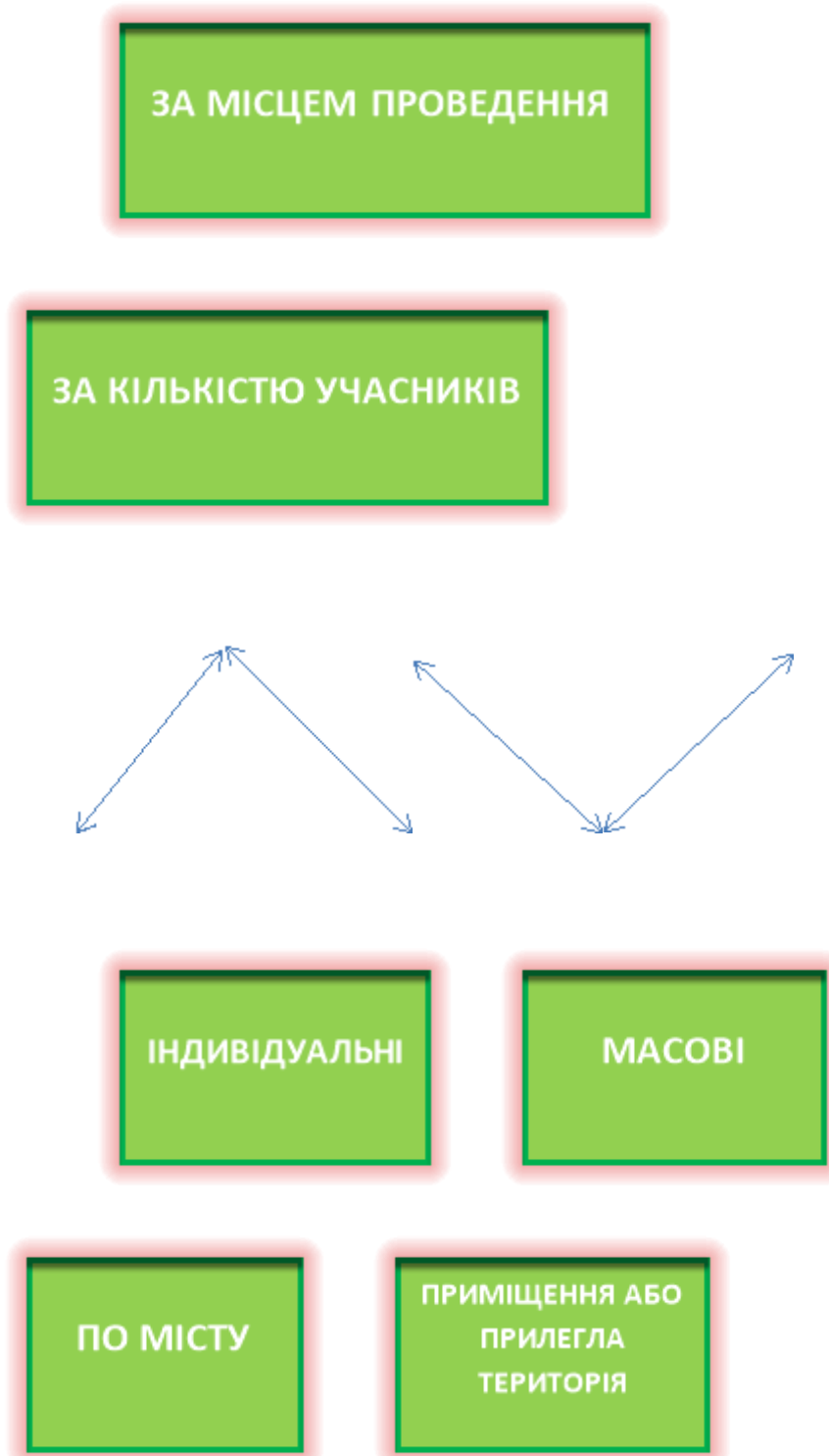
Чек-пойнт (контрольний пункт, КП) - пункт перевірки присутності команди на відповідному завданні;

Час проходження - час, що витрачається на проходження всієї гри;

Рейтинг - кількісний показник (або показники) участі команди в грі протягом певного періоду часу.

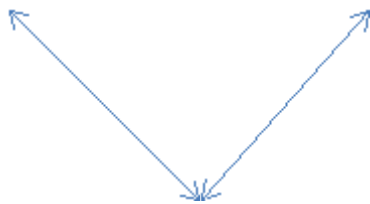
2. Класифікація квест-ігор

На основі аналізу науково-педагогічної та методичної літератури щодо організації квестів за різними критеріями можна виділити найбільш поширені їх різновиди:



ПО ЗМІСТУ МАТЕРІАЛА

ПО ЗАЛУЧЕННЮ ДО УЧАСТІ В
КВЕСТ-ГРІ ІНШИХ ОСІБ



З СОЦІАЛЬНИМИ
ПАРТНЕРАМИ

З БАТЬКАМИ ДІТЕЙ

3. **Форми квест-ігор**

- Створення презентації, плакату, оповідання на задану тему;
- Планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов;
- Трансформація інформації, отриманої від різних джерел;
- Творча робота в певному жанрі;
- Пошук та систематизація інформації;
- Детектив, головоломка, таємнича історія, висновки на основі суперечливих фактів.

4. **Переваги квест-гри**

1. Квест-гра є дуже привабливою для дитини, дозволяє активувати його увагу і розвиває пізнавальний інтерес в ході виконання завдань.
2. Формує у дітей відчуття особистої зацікавленості при виконанні завдання.
3. Збагачує дітей подібними враженнями для спільного обговорення.
4. Формує у дітей уніфіковану базу знань і уявлень, до якої можна звертатися під час роботи в групі.
5. Дозволяє педагогу виділяти для ознайомлення ті об'єкти, які він рахує найбільш значущими з точки зору рішення навчальних завдань в групі та враховувати при цьому інтереси вихованців у повному обсязі.
6. В квесті розвивається вільне спілкування дорослих та дітей, розвиваються усі компоненти усного мовлення дитини.
7. Квести допомагають реалізувати принцип співпраці. Важливо налагодити успішну взаємодію в команді, відчутти і сформувати взаємовиручку, поділ обов'язків, навчити мобілізуватися і дуже швидко вирішувати несподівані завдання, які виникають по ходу гри.
8. Проведення квест-гри сприяє згуртованості колективу дітей, вихованню доброзичливості, дружніх взаємовідносин.
9. По ходу квесту використовується система методів, яка направлена головним чином не на виклад педагогом готових знань, їх запам'ятовування і відтворення, а на самостійне оволодіння дітьми знаннями та вміннями в процесі активної розумової та практичної діяльності.
10. В ході реалізації квест-гри здійснюється інтеграція освітніх областей, комбінуються різні види дитячої діяльності і форми роботи з дітьми.
11. Квест-гра володіє величезним розвиваючим потенціалом; не тільки створює умови для підтримки і розвитку інтересів і здібностей вихованців, але й націлена на розвиток індивідуальності дитини, її самостійності, ініціативності, пошукової активності.
12. Створюються комфортні умови навчання, при яких кожна дитина відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання.
13. Можливість введення в гру різноманітних завдань дозволяє не тільки вирішувати незліченну кількість інтелектуальних та творчих завдань, але й перетворює кожен квест в унікальний продукт.
14. Квести потребують певної спритності, витривалості, сили. Якщо гра проводиться на свіжому повітрі, до неї обов'язково включаються завдання, які пов'язані з бігом, лазінням, метанням, стрибками, рівновагою, таким чином зміцнюється здоров'я вихованців.
15. Придбаний в ході гри пошуково-пізнавальний досвід, вихованці зможуть ефективно використовувати в процесі навчання у школі.
16. Можливість інтерактивної роботи з батьками, активне залучення родин вихованців в освітню діяльність позашкільного закладу.

17. Проведення квест-ігор створює умови для встановлення доброзичливих, дружніх взаємовідносин між батьками, вихованцями та педагогами, а також для обміну досвідом виховання і організації квестів з родиною.

3. СКЛАДОВІ ТА ТИПОВІ ПРАВИЛА ГРИ-КВЕСТ

Вступ, керівництво до дії – визначення часових рамок, головних ролей учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, знайомлення зі змістом квесту в цілому.

Центральне завдання – чітко визначено результат, який має одержати команда, виконавши задану серію завдань.

Список інформаційних ресурсів (на електронних чи паперових носіях), необхідних для виконання завдання, може даватися учням в процесі роботи на кожному з етапів.

Опис процедури роботи, яку необхідно виконати учасникам під час проходження етапу (може зазначатися на кожному етапі окремо чи на початку гри).

Розробка критеріїв чи параметрів оцінювання – залежить від типу навчальних завдань, які вирішуються на квесті.

Висновок – аналіз досвіду, отриманого учасниками квесту.

Враховуючи, що квест – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями, то можна визначити послідовність дій учасників гри, а саме: під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки. Після завершення чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Перемагає команда, що виконала всі завдання швидше за інших. Ця послідовність дій визначає основні засади квесту:

- проходження за сюжетом, який може бути чітко визначеним або мати декілька варіантів, у залежності від вибору учасника;
 - питання розраховані на застосування логіки;
 - однозначність відповіді (одне слово - якщо це запитання для переходу між етапами; розширена відповідь - якщо це запитання самого етапу);
 - регламентована кількість часу на обговорення;
 - не завжди лаконічні та чіткі завдання розвивають дослідницькі навички
- аналіз випадкових, на перший погляд, відомостей, збір різних, дещо абсурдних як за виглядом, так і за функціональністю даних-повідомлень;
- залучення всіх учасників – думка кожного учасника враховується, навіть, якщо це тільки «рух у невідоме», висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань.

Чітке зрозуміння основних засад квесту дає можливість створити типові правила проведення гри:

1. Визначення місця проведення гри-квесту (приміщення або двір закладу, частина міста, лісу тощо);

2. Учасникам видається завдання, якщо вони правильно розгадують його за відведений час, то одержують завдання-перехід;
3. Час проходження квесту;
4. Права та обов'язки учасників та організаторів гри-квесту;
5. Читка і зрозуміла система нарахування бонусів та штрафів;
6. Підсумок результатів та види заохочення учасників змагань.

1. Інструкція для суддів

Для прикладу наведемо тільки загальні права і обов'язки учасників та суддів (організаторів) квесту.

Інструкція для суддів (організаторів)

- сліdkують за дотриманням правил;
- не мають права дати автоперехід швидше вказаного у завданнях часу;
- не мають права давати підказки і надавати допомогу командам;
- за порушення правил при виконанні завдання штрафують команду на 5 хвилин (час, який додається команді після успішного виконання фінішного завдання);
- роблять відповідні записи у протоколі змагань етапу та в маршрутних картах команд;
- після того, як всі команди пройшли відповідний етап, віддають протокол змагань етапу головному судді.

Інструкція для учасників

- команди самостійно сліdkують за часом, відведеним для виконання одного завдання;
- завдання для переходу дається тільки після розв'язання відповідного завдання етапу або як автоперехід після відведеного для виконання завдання часу;
- за порушення правил гри чи грубе порушення дисципліни команда одержує штрафні 5 хвилин, які додаються команді після успішного виконання фінішного завдання у загальному підрахуванні результату;
- за шахрайство, передавання відповіді іншій команді відбувається дискваліфікація команд, які порушили правила.

Інструкції, приведені для ознайомлення у загальному вигляді, можуть доповнюватися або змінюватися організаторами в залежності від умов проведення гри.

4. АЛГОРИТМ СТВОРЕННЯ КВЕСТ-ГРИ

1. Визначте для якої цільової аудиторії буде призначена гра.
2. Сформулюйте мету гри - заради чого ви її плануєте провести і чого досягти в результаті.
3. Продумайте інструкцію до самої гри, спочатку приблизно, в загальних рисах, відповідаючи собі на питання: «Що необхідно зробити учасникам, щоби мета гри була досягнута?», а потім пропишіть інструкцію дослівно.
4. Придумайте ігрову метафору, інтригу гри.

5. Виходячи із отриманої метафори, придумайте вашій грі красиву назву.
6. Подумки програйте повністю усю гру і пропишіть методичні особливості її проведення (тривалість, особливості організації ігрового простору, часу та місця проведення, необхідні матеріали).
7. Ще раз уявіть собі гру та оцініть, які її ресурси, як для самих учасників, так і для ведучого, крім очевидних (виходячи з самої мети гри).
8. Розуміючи можливості гри, її потенціал, продумайте форми звіту за підсумками квест-гри.
9. Написання сценарію і паспорта квест-гри, які містять інформацію пізнавального характеру.
10. Підготовка карток з завданнями і «продукту» для пошуків (карта скарбів, скарб, берестяна грамота, підказки тощо).
11. Розробка маршруту пересувань, який повинен бути незвичним, але безпечним для дітей, а також їх повинно бути достатня кількість.
12. Художнє оформлення «зупинок» по маршруту пошуку повинно відповідати тематиці і містити в собі підказку-направлення для продовження путі.
13. Підготовка реквізиту для проведення кожного завдання. Величезною перевагою в проведенні такого заходу є спільна робота усіх ведучих спеціалістів позашкільного закладу (культорганізаторів, практичного психолога, педагогів-організаторів, керівників гуртків та секцій, звукорежисера тощо).

1. Структура квест-гри



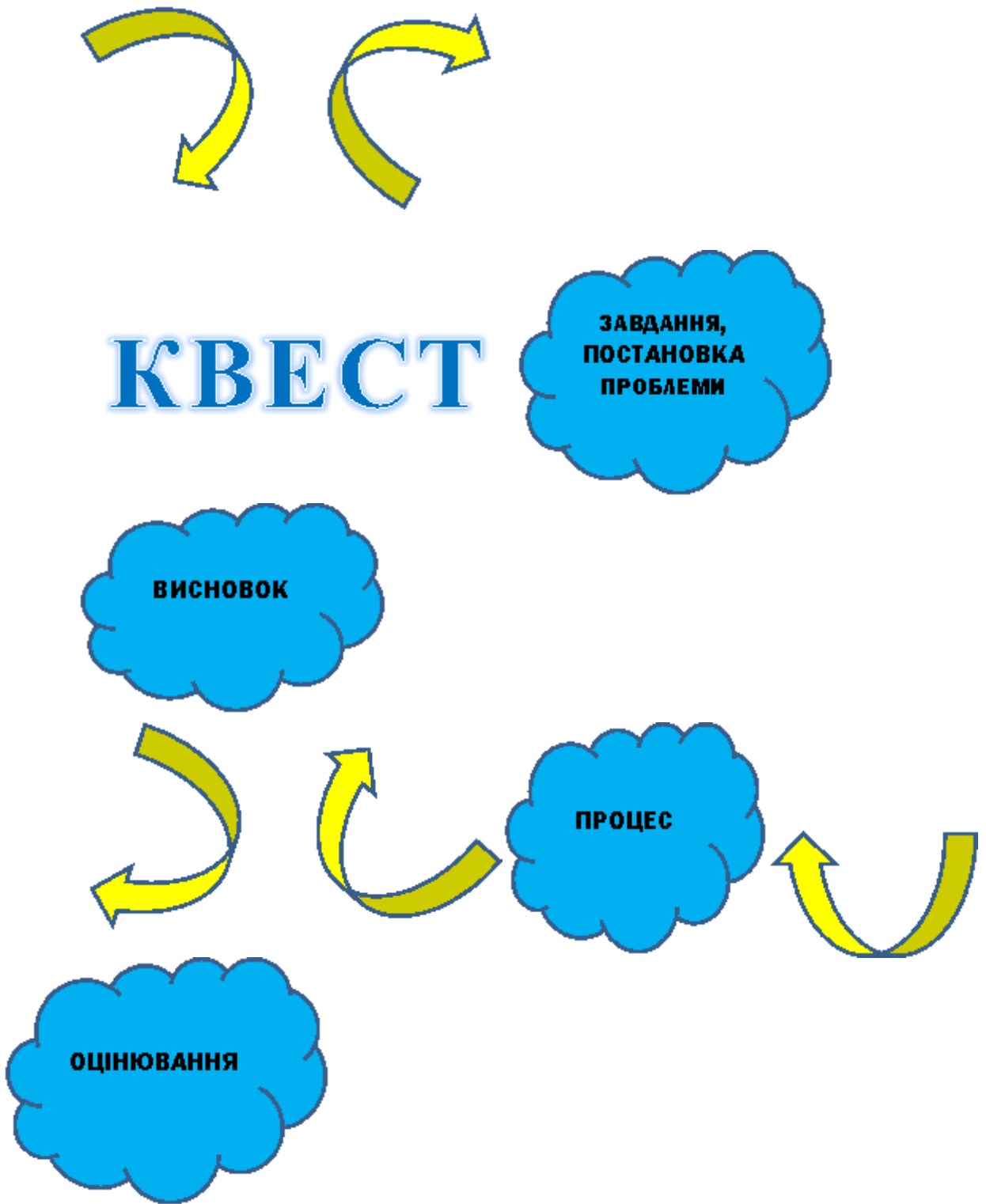
КВЕСТ

ЗАВДАННЯ,
ПОСТАНОВКА
ПРОБЛЕМИ

ВИСНОВОК

ПРОЦЕС

ОЦІНЮВАННЯ



- 1. ВВЕДЕННЯ** – ясний вступ, де чітко описані головні ролі учасників і сценарій квесту, попередній план роботи, огляд усього квесту.



2. ЗАВДАННЯ, ПИТАННЯ АБО ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ.

В цій частині квесту ставиться проблема або завдання, яке представлено для вирішення. Тут же уточняється формат і деталі кінцевого продукту, які представляють учасники.

Приклад.

Сьогодні командам належить відгадати предмет, який є помічником дитини на дорозі, но його не можна ніде придбати в нашому місті. Команда, яка надасть правильну відповідь, отримає його в якості призу.

За підсумками учасники повинні надати фотозвіт про проходження квест-гри і презентувати свій проект «Дитячі помічники на дорозі нашої сім'ї».

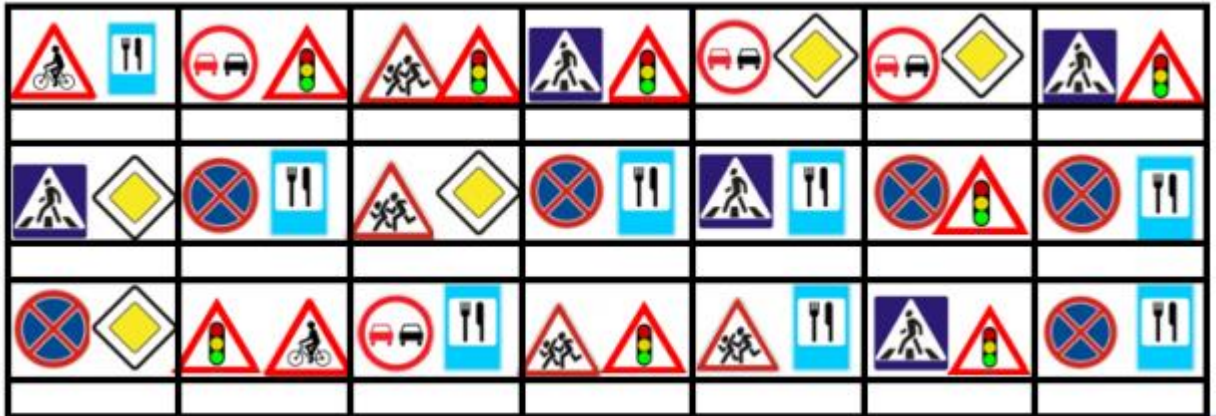
В процесі цього проекту родини повинні придбати ці предмети, які в їх сім'ях відсутні та представити їх в цікавій формі, як вони використовують ці предмети для безпеки своєї дитини на дорозі.

- 3. ПРОЦЕС** – в даній частині квесту знаходиться покрокова інструкція, яка допомагає учасникам виконувати завдання. Кожний крок слід детально розписати.

Приклад завдання квесту:

Перед вами зашифроване послання, розгадавши його, ви дізнаєтеся назву ще предмету дитячої безпеки на дорозі, який виготовляється з світловідбиваючої плівки високої якості, що самоклеїться, характеризується чудовими адгезійними властивостями, хорошою стійкістю до впливу негативних і високих температур та абсолютної інертністю по відношенню к більшості розчинників; не вицвітає під сонячними проміннями і не

стирається. Забезпечуються такі властивості наявністю спеціального поліефірного шару, що додає виробу також високу міцність.



Для розшифровки послання використовуйте ключ:

	В	—	Т	е	Щ
	Л	С	ю	н	а
	о		р	ж	я

Використовуючи ключ, учасники вписують літери в таблицю та відгадують назву предмету. **Відповідь: Світловідбиваюча плівка**

С	В	е	Т	о	о	Т	
р	а	ж	а	ю	щ	а	
я		Л	е	н	т	а	

Розшифрувавши назву предмету, знайдіть місце його продажу, не забудьте з фотографуватися з ним та надіслати по Viber фотографію, місце та адресу його продажу.

4. ОЦІНЮВАННЯ – варто докладно описати вимоги, за якими буде оцінюватися робота.

Використовується модель оцінювання, з наведеними критеріями, балами і словесним описом. Таким чином, оцінювання стає прозорим, і учасники мають чітку уяву про те, як буде воно здійснюватися.

Приклад

Оцінюється правильність і швидкість виконання завдання. Переможе та сім'я, яка перша надішле відповідь на головне питання квесту. Додаткові бали сім'ї отримують за підсумками презентації проектів «Дитячі помічники на дорозі нашої сім'ї».

5. ВИСНОВОК – містить в узагальненому вигляді підсумок проходження квесту, знання, які отримують учасники, ідеї про продовження роботи над цією темою, зворотній зв'язок/рефлексія.

6. ФОРМИ ЗВІТУ – по реалізації квесту можуть бути різними: серія фотографій, малюнки, відеоролик, віртуальна екскурсія, фотоальбом, запис у бібліотеку та ін.

2. Паспорт квест-гри

- Автори-розробники
- Мета квест-гри
- Завдання
- Учасники квест-ігри
- Кількість учасників
- Кількість завдань
- Необхідні ресурси
- Освітні продукти за висновками реалізації квест-гри
- Короткий зміст квест-гри

Приклад

ПАСПОРТ КВЕСТ-ГРИ

«СЮРПРИЗ ВІД ПАНДИ»

Автори-розробники _____

Мета квест-гри: розширювати уяву вихованців о різновидах світлофорів в місті і місцях їх розташування.

Завдання:

- Закріплювати уяву дітей про світлофори, о значенні сигналів світлофору, різновидах світлофору;
- Познайти вихованців з такими видами світлофорів, як: регулюючий, озвучений, семафор;

- Розвивати у вихованців почуття відповідальності при дотриманні ПДД, мислення, зорову увагу, вміння орієнтуватися в навколишньому середовищі, почуття взаємодопомоги.
- Виховувати культуру поведінки на вулиці, в громадському місці.

Мета квест-гри для дітей: знайти схований Пандою сюрприз в місті.

Учасники квест-гри: діти 1-4 класів та їх батьки

Кількість учасників: кількість учасників в одній команді відповідає кількістю членів сім'ї, бажаючих прийняти участь в квест-гри. Кількість команд не обмежено (по бажанню).

Місце проведення квест-гри: _____

Кількість завдань: 6

Приблизна тривалість: 1 день

Необхідні ресурси: телефон, автомобіль, блокнот, ручка, проектор, костюми Маші та Ведмедя, відеозавдання від Маші та Ведмедя, картинки зі слідами панди з літерами «в», «о», «к», «з», «а», «л»; дитячий малюнок перехрестя вулиці _____ і проспекту _____; сюрприз (настільна гра з ПДД, набори дорожніх знаків), осередок в камері сходу на залізничному вокзалі.

Освітній продукт: макети різних видів світлофору.

3. Оформлення маршруту квест-гри

Маршрутний лист (на ньому можуть бути написані послідовно станції і де вони розташовуються; а можуть бути загадки, ребуси, зашифроване слово, відповіддю на які і буде те місце, куди треба вирушити).

«Чарівний клубок» (на клубку ниток послідовно прикріплені записки з назвою того місця, куди треба відправитися, поступово розмотуючи клубок, діти переміщуються від станції до станції).

Карта (схематичне зображення маршруту).

«Чарівний екран» (планшет, де послідовно розташовані фотографії тих місць, куди повинні прослідувати учасники).

Пазли або частини карти, зібравши які, учасники дізнаються, де захований скарб).

4. Проведення квест-гри

1. Педагоги (організатори) розробляють сценарій та паспорт квесту з набором завдань.
2. В мережі Інтернет транслюється анонс квест-ігор.
3. Бажаючі прийняти участь надають заявки організаторам квесту.
4. За кількістю заявок готуються комплекти конвертів з завданнями.
5. Проводиться інструктаж з учасниками про проходження квест-гри.
6. Учасники квест-гри виконують усі завдання та знаходять відповідь на головне питання квесту.
7. Перемагає той чи та команда, який/яка першим знайде відповідь на головне питання і надасть усі відповідні матеріали.
8. В процесі гри учасники послідовно рухаються по етапам, вирішуючи різноманітні завдання (активні, логічні, пошукові, творчі та ін.).
Пройдення кожного етапу дозволяє кожній команді гравців перейти

на наступний етап. Команда отримує відсутню інформацію, підказку, спорядження тощо.

9. Учасники повинні знайти відгадані об'єкти в місті, сфотографуватися на їх фоні та підготувати фотозвіт.
10. Презентація освітніх продуктів за підсумками проходження гри та нагорода переможців.
11. Розміщення освітніх продуктів в розвиваючому предметно-просторовому середовищі для організації самостійної діяльності вихованців.

5. Способи заохочення учасників

Найважливішим етапом проведення будь якої гри-квесту, змагань, тощо є заохочення учасників та переможців змагань. Це спонукає дітей до нових пригод та досягнення вищих результатів і як наслідок – отримання нових знань, умінь та навичок. Тому заохочення повинні бути різноманітними і задовольняти учасників в залежності від отриманого результату. Крім того, заохочення спонукають дитину до участі в наступному, складнішому, етапі гри та до досягнення результату з метою отримання спортивного розряду.

Участь в змаганнях **Грамоти, дипломи,
більш високого рангу, медалі, кубки, спортивні розряди
подорожі, екскурсії**



Обладнання додаткових **Солодкі призи, розваги**
спортмайданчиків, відвідування театрів,
відвідування спортивних змагань, цирку, музеїв, виставок
придбання спортінвентарю і форми розважальних центрів тощо



ВИСНОВКИ

Квест – це захоплююча гра, просочена духом авантюризму, яка підходить для усіх вікових категорій.

В квест-грі можуть брати участь всі вікові групи дітей, навіть починаючи з дитячого садочка. Правильно обрані завдання, маршрут, довжина дистанції, вид квесту дають можливість поринути у світ пригод вихованцям, відволікаючи їх від моніторів комп'ютерів та світової мережі Internet, тим самим усуваючи негативний вплив останніх на фізичний та психологічний стан дітей та підлітків.

Така гра наповнюється самим різним змістом і вирішує безліч завдань – від творчих до інтелектуальних. За допомогою гри-квестів вихованці включаються в активну діяльність, повністю занурюючись в події, що відбуваються і отримуючи позитивний настрій. Така форма роботи дає можливість кожному гравцю, проявити свої знання, вміння, індивідуальні здібності а також сприяє формуванню комунікативних навичок та згуртуванню колективу учасників. Елемент непередбачуваності і змагальний аспект, присутні в квесті, дозволяють розвивати аналітичні здібності, прагнення до самовдосконалення, уяву і креативність. Використовування такої форми роботи надає можливість в значній мірі розширити межі освітнього простору в порівнянні з традиційною освітньою діяльністю.

Переваги використання квесту перед іншими формами позашкільної роботи:

- дозволяє вихованцям пізнати одне одного;
- навчає швидко приймати правильні рішення;
- виявляє приховані якості вихованців, потенційних лідерів, інтелектуалів, вихованців-логістів, які вміють прорахувати на декілька ходів вперед;
- розвиває логічне мислення, інтуїцію, вміння швидко знаходити вихід із складної ситуації, знайти спільну мову з різними людьми;
- проводить аналогії й асоціації між явищами;
- ігрові етапи дозволяють спільно пережити емоційні сплески, що психологічно зближує вихованців та педагогів, вони викликають масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяють розвитку комунікабельності;
- інтелектуальні етапи розвивають ерудицію.
- Квест-ігри один з цікавих засобів спрямованих на самовиховання і саморозвиток вихованця як творчої, фізично здорової особистості.