

4. Hordiienko, T. V. (2017). Formuvannia osvitnikh kompetentnosti uchniv pochatkovoї shkoly u zmistі navchalnoho predmeta «Іa u svitі». [Formation of educational competencies of primary school students in the content of the educational subject «I in the world»]. *Naukovi zapysky – Scientific notes*, 3, 56–62. [in Ukrainian].
5. Klokar, N. I. (2017). Rozvytok tsinnisnoi skladovoi hromadianskykh kompetentnosti dyrektoriv shkil u systemi pidvyshchennia kvalifikatsii. [Development of the value component of civic competencies of school principals in the system of professional development]. *Pedahohichnyi almanakh – Pedagogical almanac*, 35, 188-194. [in Ukrainian].
6. Lytvynenko, S. A. (2014). Vykhovannia tolerantnosti v kolektyvniі vzaіemodii molodshykh shkoliariv: aktualizatsiia idei V. O. Sukhomlynskoho. [Education of tolerance in the collective interaction of younger schoolchildren: actualization of the ideas of V. O. Sukhomlynskyi]. *Naukovyi visnyk Mykolaivskoho derzhavnoho universytetu imeni V. O. Sukhomlynskoho – Scientific Bulletin of V. O. Sukhomlynsky Mykolaiv State University*, 1(46), 80-83. [in Ukrainian].
7. Malakhova, S. (2013). Rozvytok sotsialnoi ta hromadianskoi kompetentnosti starshoklasnykiv zasobamy telekomunikatsiinykh proektiv. [Development of social and civic competencies of high school students by means of telecommunication projects]. *Ridna shkola – Native school*, 12, 61-65. [in Ukrainian].
8. Rozvyvaiemo hromadianski kompetentnosti: druhyi klas. Idei do temy: Use poviazano z usim. Proekt «Rozvytok hromadianskoi kompetentnosti uchniv Novoi ukrainskoi shkoly: pershyi tsykl pochatkovoї shkoly» [Developing civic competencies: second grade. Topic ideas: Everything is connected to everything. The project «Development of civic competence of students of the New Ukrainian School: the first cycle of primary school»]. (2019). *oplatforma.com.ua*. URL: [https://oplatforma.com.ua/files/articles/2693/Idei\\_Vprav\\_hramadianska\\_2019\\_Pedrada.pdf](https://oplatforma.com.ua/files/articles/2693/Idei_Vprav_hramadianska_2019_Pedrada.pdf) [in Ukrainian].
9. Sukhanova, A., & Borysenko, N. M. (2021). Uspishna hrupova vzaіemodiia uchniv pochatkovoї shkoly yak zaporuka hromadianskoi kompetentnosti [Successful group interaction of elementary school students as a guarantee of civic competence]. *Proceedings of the 5th International scientific and practical conference «European scientific discussions». Potere della ragione Editore*. (pp. 445-452). Rome, Italy. [in Ukrainian].
10. Tkachenko, T. S., & Hordiienko, T. V. (2019). Teoriia ta metodyka rozvytku poniat u psykhologo-pedahohichnii ta metodychnii literaturi [Theory and methodology of concept development in psychological-pedagogical and methodical literature]. *Naukovi zapysky – Scientific notes*, 4, 26-33. [in Ukrainian].
11. Peterson, M. G., Rasmussen, M. K., & Krogh, P. G. (n. d.). *Collective interaction: a designerly visual analysis of seven research prototypes*. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3152771.3152779>.

Отримано редакцією 27.03.2023 р.

УДК 378.147

DOI: 10.31376/2410-0897-2023-1-51-293-300

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ОСВІТНЬОГО ВЕБКВЕСТУ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ

**Хоруженко Тетяна Анатоліївна**

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри технологічної та професійної освіти

*Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка*

e-mail: horujenkota@ukr.net

ORCID ID: 0000-0002-8493-0242

**Лісовенко Валентина Олександрівна**

вчитель інформатики

*Буйвалівська філія Опорного закладу «Кролевецький ліцей № 3»*

e-mail: valya.lisovenko@gmail.com

ORCID ID: 0009-0002-4413-1398

У статті схарактеризовано теоретичні основи використання освітнього вебквесту на уроках технологій. Здійснено історичний огляд виникнення та розвитку технологій вебквестів, висвітлено сутність підходів науковців до визначення цього поняття та класифікації видів освітнього вебквесту за різними ознаками, виявлено дидактичні принципи, які реалізує технологія вебквест, розкрито структуру та етапи реалізації освітнього вебквесту, окреслено його переваги та освітні можливості на уроках технологій.

**Ключові слова:** освітній вебквест, уроки технологій, інноваційна технологія навчання.

**Постановка наукової проблеми.** Одним з основних напрямів розвитку сучасного українського суспільства є створення доступних електронних ресурсів і забезпечення ефективності навчання шляхом упровадження в освітній процес інформаційних технологій. Такий вектор розвитку окреслено у відповідних законодавчих актах вищих органів державної влади, зокрема законах України «Про інформацію» та «Про Національну програму інформатизації». Постійна зміна та збільшення обсягів навчального матеріалу викликає значні труднощі в його опрацюванні та засвоєнні здобувачами освіти, а традиційні форми та методи роботи вчителів стають менш дієвими, тому існує об'єктивна необхідність впроваджувати нові, більш ефективні методи навчання. Зокрема, використання комп'ютерних технологій та ресурсів інтернету надає безліч різноманітних можливостей, які можна цілеспрямовано використовувати

в навчанні з метою створення потужного освітнього середовища.

Фундаментальні освітні потреби сучасних учнів у навчанні відображає піраміда цифрової поведінки, розроблена британським професором Стівом Віллером. Відповідно до неї найбільша необхідність в учнів виникає в пошуку інформації, наступним її етапом є аналіз, після цього – обговорення та коментування, а завершальним етапом є застосування знань. Проте останнім часом використання гаджетів та комп'ютерної техніки стало настільки поширеним у житті дітей, що дуже часто учні втрачають інтерес до перегляду навчального відео чи презентацій. Тому вчителям потрібно знаходити такі технології, за яких здобувачі освіти перестануть бути пасивними слухачами, а почнуть самостійно знаходити необхідну інформацію в різних джерелах, критично сприймати її та вміти опрацьовувати, творчо мислитимуть, пропонуватимуть свої шляхи розв'язання завдань та вмітимуть застосовувати в житті те, чому навчилися на уроках. Ці розвинені здібності в майбутньому вплинуть на здатність молодих людей до самоосвіти, саморозвитку, критичного та креативного мислення, розширять їх творчий та професійний потенціал, дозволять адаптуватися до будь-яких змін в житті, стати творчою людиною, всебічно розвинутою особистістю.

Окреслені нами завдання можна реалізувати за допомогою технології веб-квест, яка добре реалізує пошук та використання учнями навчальної інформації, організації дослідницької діяльності школярів, що заснована на взаємодії з Інтернет-ресурсами, дає можливість застосовувати комунікаційні компоненти Всесвітньої мережі для навчального спілкування учасників освітнього процесу.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Дослідженням питань впровадження технології веб-квесту в освітній процес активно займаються як науковці, так і вчителі-практики закладів середньої освіти. Так, серед таких дослідників слід виділити наступних: О. Агафонова, С. Андрійчук, А. Бадарацький, Я. Биховський, Т. Бондаренко, І. Блідар, Н. Гончарова, Г. Горда, Д. Грабчак, Я. Гулецька, Я. Дьячкова, К. Дяченко, С. Іць, Л. Крившенко, І. Новик, Л. Павлова, О. Прядільнікова, І. Сокол, С. Спірідонова, О. Тимченко, А. Федоров, Г. Федорук, О. Шевцова, І. Шелудько, О. Шульгіна, А. Яковенко та інші.

**Формулювання мети статті.** Метою статті є висвітлення теоретичних основ використання освітнього вебквесту на уроках технологій. Зокрема, аналізу підлягають історичний огляд виникнення та розвитку технології вебквест, огляд підходів науковців до визначення даної дефініції та класифікації видів освітнього веб-квесту за різними ознаками, визначення дидактичних принципів, які реалізує технологія веб-квест, висвітлення структури та етапів реалізації освітнього вебквесту, окреслення його переваг та освітніх можливостей на уроках технологій.

**Виклад основного матеріалу.** Квест (з англ. *quest* – пошук, пошуки пригод) – це «аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання задалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями» [1]. Зазначимо, що найперші прообрази квестів з'явилися в часи давніх цивілізацій, коли людині доводилося розгадувати різні головоломки для того, щоб знайти скарби, магичні дерева чи інші предмети, які могли б покращити їм життя. Якщо звернутися до літературних джерел, то поняття квесту зустрічається там насамперед в міфах та казках, де головний герой сюжету долає різні труднощі, щоб досягти поставленої мети. Одним з таких творів є міф «12 подвигів Геракла», в якому головний герой виконував завдання царя Еврісфея, щоб прославитися та залишити про себе пам'ять. Ще одним яскравим прикладом квесту в літературі є італійська народна казка «Три помаранчі», в якій головний герой Королевич мав знайти три помаранчі, які врятують його від бабусиного прокляття, долаючи різні перешкоди на своєму шляху.

Винайдення комп'ютерних технологій дало змогу в кінці ХХ століття застосувати квести в педагогіці. Зокрема, у цей час термін «квест» почав вживатися у значенні комп'ютерної гри, де основною метою було виконання завдань, пошук та взаємодія з іншими гравцями. Гра вважалася пройденою після виконання всіх передбачених вправ. У цей час з'явилися розважальні установи – квест-кімнати – вид розваги, де учасники повинні були спільно виконати низку завдань у замкнутому просторі. У 2000-х роках ідею квест-кімнат перенесли у віртуальність, створивши квести типу «escape the room», які теж набули популярності.

У ролі освітньої технології квест з'явився у 1995 році завдяки професору освітніх технологій Університету Сан-Дієго Берні Доджу, яким було розроблено додатки для Інтернет-мереж, що передбачали навчання різним предметам з метою їх інтеграції в освітній процес. На думку вченого, квест – це сайт з проблемними завданнями, які необхідно розв'язати шляхом пошуку потрібної інформації в мережі Інтернет. З часом Томас Марч розширив визначення квесту Б. Доджем та підкреслив, що квест – це навчальна структура, що передбачає посилання на Інтернет-ресурси для того, щоб учні мали можливість досліджувати та знаходити неординарні рішення, працюючи при цьому як колективно, так і індивідуально.

На сьогоднішній день педагоги з усього світу впроваджують технологію вебквесту як один із найефективніших способів використання ресурсів Інтернету для навчання. Наразі найбільш поширеною ця технологія є в Америці, Китаї, Бразилії, Іспанії, Австралії, Голландії. У нашій країні вона також набуває популярності.

Наразі поняття «вебквест» (з англ. *web* – всесвітнє павутиння, *quest* – пошук) не знайшло одностайного визначення в науковій літературі. Так, І. Новик називає веб-квестом певний сайт в мережі Інтернет, з яким працюють учні, виконуючи різні навчальні завдання [2, с. 3]. Я. Дьячкова визначає вебквест як технологію проблемного навчання, зокрема й проєктного, яка передбачає використання елементів рольової гри та інформаційних ресурсів Інтернету [3, с. 58]. Н. Гончарова та К. Дяченко схильні визначати веб-квест як технологію, орієнтовану на вирішення певних проблем [4, с. 28].

І. Сокол вважає вебквест педагогічною ігровою інноваційною технологією, яка сприяє вирішенню проблемних, пошуково-пізнавальних та інших навчальних завдань згідно з розробленим сюжетом, та обумовлює самостійну дослідницьку роботу учнів з інформацією, сприяючи систематизації та узагальненню раніше вивченого матеріалу [5, с. 21]. Учена зазначає, що ігрові сюжети зацікавлюють учнів, а розподіл ролей передбачає активне включення в роботу кожного його учасника, що сприяє розумінню учнями цінності своєї діяльності та формуванню відчуття своєї значущості.

Вебквест реалізується за допомогою гіперпосилань та являє собою розгалужену структуру подачі матеріалу. Це забезпечує організацію логічних зв'язків, цілісне розуміння досліджуваного питання, визначення оптимального обсягу змісту теми та надає можливість учасникам освітнього процесу самостійно обирати індивідуальну траєкторію навчання. Пошуковий характер технології дозволяє не тільки досконало вивчати тему, а й навчитися працювати з ресурсами Інтернет мережі, опрацьовувати інформацію, критично сприймати її та виділяти необхідне. Пошук та обробка інформації розглядаються при цьому як інтерактивна взаємодія учня та комп'ютера, де переслідуються реальні цілі комунікації (запит та отримання інформації), а комп'ютер виконує роль партнера по такій комунікації. Таким чином, у процесі застосування технологій веб-квест, зокрема й на уроках технології, формується інформаційна та комунікативна компетентності здобувачів освіти.

Технологія вебквесту дозволяє забезпечити реалізацію таких дидактичних принципів:

- наочність (необмежений доступ до різних видів демонстрацій, презентацій, відео та різного графічного матеріалу);
- мультимедійність (дозволяє поряд з традиційними методами навчання використовувати звукові, відео-, анімаційні ефекти);
- інтерактивність (поєднує наочність і мультимедійність, залучає віртуальні об'єкти інформаційного середовища, дає змогу якісно впроваджувати елементи особистісно-орієнтованого навчання, дозволяє учням краще розкривати свої здібності).

Використання веб-квесту на уроках технологій підвищує мотивацію до навчання, адже мультимедійність значно покращує психоемоційний настрій учнів, елементи гри сприяють заохоченню виконувати завдання; модальність, тобто одночасне використання сенсорних каналів сприйняття інформації, дає змогу створити кращі умови для запам'ятовування інформації; пошуковий характер веб-квесту привчає учнів шукати необхідну інформацію, знаходити відповіді та обирати головне, а також користуватися перевіреними джерелами інформації.

В освітньому процесі використовуються вебквести, що відрізняються між собою за часом проведення, різноманітністю завдань та сюжетів, тому в науково-педагогічній літературі можна зустріти різні підходи до їх класифікації. Найбільш повною та вичерпною, на нашу думку, є класифікація веб-квестів, яку подала І. Сокол, а саме [5, с. 26]:

1) за формою проведення:

- вебквести – комп'ютерні ігри – один з найпоширеніших видів квестів, де є інтерактивна історія та головний герой, що виконує певні завдання, вирішує головоломки, які вимагають від гравця розумових зусиль;
- вебквести – завдання в інтернеті, які вирішуються шляхом пошуку і аналізу вебресурсів та створенням вебпродукту. Розрізняють такі типи веб-квестів – завдань в Інтернеті: за формою проєкту та за формою змагання. Так, вебквест за формою проєкту передбачає об'єднання учнів у групи (історики, дослідники, редактори тощо), де кожна з них має своє проблемне завдання та перелік Інтернет-ресурсів, за якими вони опрацьовують матеріал та у ході виконання завдання повинні створити власний продукт (презентацію, брошуру, схему, веб-сайт чи сторінку сайту тощо). Вебквест за формою змагання передбачає, що педагог створює цікавий сюжет, в якому проходить змагання між учнями (колективно або індивідуально).
- QR-квести – завдання, де використовують QR-коди (двовимірні штрих-коди);
- медіа-квести – передбачають виконання завдань щодо здійснення пошуку медіа ресурсів (фото, відео);

2) за режимом проведення: в реальному режимі (офлайн), у віртуальному режимі (онлайн), комбіновані;

3) за терміном реалізації: короткострокові, які розраховані на один або декілька уроків; довгострокові, які розраховані на вивчення всієї теми чи протягом семестру/року;

4) за формою роботи: групові, коли учасники виконують завдання з поділом на команди або групи, відповідно до завдання, та індивідуальні, де кожен здобувач освіти має можливість самостійно вирішувати поставлені завдання;

5) за предметним змістом: моно-квест та міжпредметний квест;

6) за структурою сюжетів: лінійні (завдання виконуються в певній послідовності, без проходження попереднього завдання вирішити наступне неможливо), нелінійні (завдання можна виконувати в будь-якій послідовності або паралельно), кільцеві (лінійний квест, але замкнутий в коло);

7) за технічною платформою: віртуальні щоденники та журнали, сайти, форуми, Google – групи, Вікі – сторінки, соціальні мережі;

8) за домінуючою діяльністю учнів: дослідницькі, інформаційні, рольові, творчі, пошукові.

Проаналізувавши можливі види вебквестів, вважаємо, що на уроках технологій доцільно використовувати наступні: в офлайн, онлайн та комбінованому режимі; короткострокові, розраховані на один або декілька уроків та довгострокові, розраховані на весь час виготовлення навчального творчого проєкту; групові з поділом на команди та індивідуальні; дослідницькі, інформаційні, рольові, творчі та пошукові квести.

У процесі планування та організації веб-квесту можуть бути застосовані різні види завдань. Так, Б. Додж та Т. Марч запропонували наступні їх види [6]:

- переказ – на основі засвоєних знань з різних джерел учні повинні продемонструвати знання в іншому форматі: створення плаката, презентації, оповідання тощо;

- планування та проєктування – передбачає розроблення плану чи проєкту майбутньої діяльності відповідно до умов завдання;

- самопізнання – учитель висуває завдання, направлені на саморозвиток учнів через логіку, здогадку, їх внутрішні ресурси;

- творче завдання – окреслює вимогу створення учнями кінцевого продукту у певному форматі (малюнку, діаграми, твору тощо);

- детектив, головоломка, таємнича історія – передбачає висунення певної проблеми, в якій учні мають розібратися, виконуючи певні ролі, а потім аргументовано довести свою думку;

- досягнення консенсусу – учні розглядають спірні теми з метою досягнення згоди;

- оцінка – висуває вимогу обґрунтування правильності певної точки зору;

- журналістське розслідування – учасники веб-квесту виконують роль журналістів, збираючи певну інформацію, та представляють її об'єктивний виклад у певній формі (стаття, слайд-шоу, репортаж тощо);

- переконання – передбачає, що усвідомивши певну уявну ситуацію, учні вивчають її досконало і складають переконливу розповідь для своїх слухачів;

- наукові дослідження – залучають учнів до вивчення різних наукових явищ, фактів на основі Інтернет ресурсів.

На уроках технологій у процесі проєктування та виготовлення виробів можна використовувати майже всі перераховані вище види завдань. Так, на організаційно-підготовчому етапі проєктування можна використати завдання «переказ», де учні опрацьовують матеріал з Інтернету, а потім на основі отриманих знань створюють презентацію або пишуть статтю про об'єкт проєктування. Завдання «планування та проєктування» можна застосовувати на конструкторському етапі проєктно-технологічної діяльності, під час якого учні, застосовуючи різні методи проєктування, можуть випробувати себе в ролі дизайнера, модельєра, архітектора тощо. Творче завдання може бути на технологічному етапі проєктування, адже головна його мета – створення власного продукту. Детектив, головоломка, таємнича історія, журналістське розслідування можуть бути використані на заключному етапі проєктування, коли за результатами виконання завдань учасники мають написати статтю чи зробити репортаж про предмет дослідження.

Обираючи те чи інше завдання веб-квесту, вчителю необхідно продумати план та визначити підсумковий результат роботи учнів. Крім того, треба з'ясувати способи управління такою діяльністю учнів, а саме: сформулювати питання, на які учням необхідно буде знайти відповіді в процесі роботи з Інтернет-ресурсами, детально окреслити проблему, яку слід вирішити учасникам веб-квесту, визначити позицію, яка має бути захищена за допомогою самостійно обраної учасником стратегії, вказати форму звіту після опрацювання зібраної інформації тощо.

Л. Крившенко зазначає вимоги, які висуваються до планування та підготовки веб-квесту: чіткі методичні рекомендації щодо організації діяльності її учасників, продумані та сформульовані завдання, чітко визначені цілі та порядок організації самостійної роботи учнів під час проходження веб-квесту, підібраний список Інтернет-ресурсів (з анотацією), необхідних для виконання поставлених завдань, продумані критерії та параметри оцінки, чітко сформульовані вимоги до кінцевого результату проєкту.

Дослідження наукових джерел показує, що існують різні підходи до визначення етапів реалізації веб-квесту. Так, на думку Б. Доджа, щоб досягнути поставленої мети, веб-квест має розпочинатись зі вступу, в якому повинна бути відображена тема, описані головні ролі, план роботи над завданнями та інші організаційні моменти. Потім слідує основне проблемне завдання (запитання), на яке учасникам потрібно знайти відповідь. Важливим моментом для вебквесту є наявність анотованого списку інформаційних джерел, які можна використати під час роботи, а також опис основних етапів роботи. Після закінчення вебквесту, його треба оцінити та зробити висновки відповідно до отриманих результатів [6].

На думку І. Блідар, вебквест має містити такі структурні компоненти [7, с. 9]:

- вступ, в якому детально описані ролі учасників та сценарій квесту (сюжет), план роботи та огляд усього квесту;
- центральне завдання, яке має бути зрозумілим та цікавим, з чітким визначенням підсумкового результату самостійної роботи. Наприклад, вчитель має поставити конкретні питання, на які учні повинні знайти відповідь або оголосити проблему, яку необхідно вирішити, чітко визначити позицію, яку потрібно захистити та зазначити діяльність, спрямовану на обробку і представлення результатів відповідно до знайденої інформації;
- список інформаційних ресурсів, необхідних для самостійного виконання завдань. Цей список має бути анотованим та поданим в електронному вигляді з гіперпосиланнями на відповідні Інтернет ресурси;
- опис роботи, яку необхідно виконати учасникам квесту на кожному його етапі;
- опис критеріїв оцінювання веб-квесту, які залежать від виду завдань, поданих у квесті;
- керівництво щодо організації та представлення інформації, яке може бути подане у вигляді прямих питань, що організують навчальну роботу учнів (наприклад, визначення часових рамок, загальні рекомендації щодо використання електронних джерел тощо);
- висновок, в якому підводяться підсумки щодо отриманого учасниками досвіду під час самостійної роботи у ході веб-квесту. На цьому етапі доцільно включити риторичні запитання, які у подальшому стимулюють активність учнів до продовження своїх досліджень.

І. Сокол виділяє такі етапи реалізації веб-квесту [5, с. 31]:

- організаційно-підготовчий, що включає визначення теми, мети, типу квесту, формулювання сюжету, завдань та ролей учасників, визначення термінів реалізації веб-квесту, добір ресурсів мережі Інтернет, розробку критеріїв оцінювання тощо;
- змістовий (етап реалізації), що передбачає ознайомлення учнів із сюжетом веб-квесту і його завданнями, об'єднання учнів у групи, ознайомлення з платформою для реалізації веб-квесту, оголошення критеріїв оцінювання виконаних завдань, консультацію учнів під час проходження квесту, перевірку та оцінювання проміжних результатів діяльності учнів тощо;
- результативний, під час якого відбувається представлення учнями результатів своєї дослідницької діяльності, формулювання висновків, оцінювання результатів та рефлексія.

Методист І. Блідар виділила чотири етапи реалізації веб-квесту [7, с. 10]:

- початковий етап. На даному етапі вчитель проводить підготовчу роботу, ознайомлює учнів з темою веб-квесту, формулює проблему. Також учасники ознайомлюються з основними поняттями з теми, яку вивчають, матеріалами аналогічних проєктів, між учасниками розподіляються ролі в команді;
- рольовий етап. Цей етап являє собою індивідуальну роботу кожного учня в команді на загальний результат. Члени команди мають допомагати один одному в процесі такої роботи, це сприятиме взаємонавчанню учасників веб-квесту щодо формування умінь користування комп'ютерними програмами та ресурсами Інтернет. Після закінчення самостійної роботи команда підводить підсумки виконання кожного індивідуального завдання, а учні обмінюються здобутою інформацією для досягнення спільної мети;
- завдання. Даний етап передбачає створення та доопрацювання матеріалів, необхідних для звіту, а також розробку структури звіту у різних формах. Завданнями для веб-квесту є окремі блоки питань і перелік адрес в Інтернеті, де знаходиться потрібна інформація. Питання повинні формулюватися таким чином, щоб при відкритті сайту було зрозуміло принципи для відбору матеріалу та виділення головного з поданої інформації. Ця стадія має найбільш розвивальний потенціал для учнів, адже під час пошуку відповідей удосконалюється критичне мислення, уміння аналізувати та порівнювати, класифікувати об'єкти та явища, абстрактно мислити. Через список запитань, використання схем, алгоритмів виконання тощо вчитель керує освітнім процесом;
- заключний етап. Команда учнів під керівництвом вчителя спільно працює та розуміє свою відповідальність щодо результатів дослідження. За цими результатами формулюються висновки та пропозиції, відбувається осмислення проведеного дослідження. Робота має бути представленою у вигляді буклету, презентації, анімації, репортажу тощо. Обговорення можна провести у вигляді конференції, де учні матимуть можливість представити свої доробки. На цьому етапі в учнів розвиваються такі риси як

відповідальність, самокритика та самоаналіз, взаємопідтримка та уміння виступати перед аудиторією. Проводиться конкурс робіт, в якому оцінюється розуміння завдання, достовірність та структурованість інформації, її відношення до даної теми, критичний аналіз, логічність, визначеність позицій, індивідуальність у підході вирішення проблеми, професіоналізм подання результатів пошуків тощо. В оцінюванні результатів беруть участь учитель та учні шляхом обговорення чи голосування. Відкрите оцінювання своєї роботи та роботи однокласників дає можливість вчитися коректності висловлювання зауважень, визначати найцікавішу інформацію у виконаних завданнях, формулювати власні критерії оцінювання тощо.

Відносно до уроків технологій нам імпонують етапи вебквесту, які визначили О. Козлова і Т. Сакова, а саме:

- перший етап – початковий, який передбачає ознайомлення з темою та метою вебквесту, постановку вчителем завдань для учасників, ознайомлення з основними поняттями та фактами;
- другий етап – рольовий, що забезпечує виконання учнями певних рольових завдань (дослідницьких, пошукових тощо). Ролі можуть бути різні: так, «аналітик» вивчає наявні Інтернет-джерела та аналізує, наскільки вони можуть бути корисні при вивченні теми, «вебдизайнер» відповідає за художнє оформлення кінцевого продукту, який мають створити учасники, «інформаційний архітектор» здійснює проєктування інформаційного простору, структурування інформації під час розміщення її у презентації, майбутній статті тощо, «серфер» займається пошуком потрібної інформації, «керівник проєкту» керує роботою всієї команди, розподіляє ролі, слідкує за роботою всіх учасників. Відповідно до обраних ролей учні одночасно виконують завдання. При цьому відбувається взаємонавчання всіх членів групи щодо роботи з програмами та ресурсами Інтернету;
- останній етап – заключний, що передбачає оцінювання виконаної роботи та обговорення отриманих результатів.

Організуючи роботу над веб-квестом за визначеними етапами, вчителем успішно реалізуються завдання навчального предмету «Технології», а саме: індивідуальний розвиток особистості та розкриття творчого потенціалу учнів через формування компетентностей, розвиток критичного мислення, здатності до підприємливості та застосування отриманих знань на практиці, оволодіння вміннями практичного використання ІКТ, виховання активної життєвої позиції, готовності до співпраці в команді та відповідальності щодо досягнення поставлених завдань, уміння відстоювати свою думку, обґрунтовуючи її, що є підготовкою майбутнього громадянина до життя в демократичному суспільстві.

Завдяки впровадженню веб-квесту на уроках технологій в учнів розвиваються ключові компетентності, а саме:

- спілкування рідною мовою, адже учням доводиться в усній або письмовій формі оперувати технологічними поняттями, термінами під час роботи над певною темою, оформлювати звіти щодо своєї діяльності у різних формах, передбачених завданнями, наприклад, написання статті, репортажу, есе тощо;
- компетентність у цифрових технологіях, тому що веб-квест передбачає роботу з комп'ютером та ресурсами інтернету;
- уміння вчитися, адже під час роботи над завданнями веб-квесту учасники здійснюють самостійні пошуки необхідної інформації, узагальнюють та систематизують її, представляючи у певній формі;
- соціальна і громадянська компетентності, які формуються внаслідок командної роботи як здатність працювати разом на спільний результат, попереджувати та розв'язувати конфлікти, узгоджувати роботу всіх членів команди. Це також повага до авторських прав інших дослідників, виховання у здобувачів освіти високих громадянських почуттів захисту власних прав і свобод, виконання у зв'язку з цим громадянських обов'язків і у тому числі обов'язків, пов'язаних із Законом про авторське право тощо;
- ініціативність і підприємливість, які розвиваються за умов творчого мислення, генерування ідей для подальшої їх реалізації, обговорення завдань та проблем, які постають перед учасниками веб-квесту;
- проєктно-технологічна компетентність, яка виявляється у здатності визначати завдання проєкту, планувати і здійснювати дослідну, пошукову, технологічну діяльність, які обумовлені темою веб-квесту та відображені в його завданнях.

Веб-квест забезпечує учневі можливість обрати темп роботи, оптимальний саме для нього, перервати процес навчання і повернутися до нього в будь-який зручний час. Участь у веб-квестах дозволяє учням змодельовати, програти ситуацію, яка може виникнути в реальному житті, підготуватися до неї. Учасники веб-квесту навчаються орієнтуватися в різних обставинах, даючи об'єктивну оцінку власній поведінці, з огляду на можливості інших людей, встановлюючи контакти з ними та впливаючи на їх інтереси. Крім того, учні мають можливість побути в ролі представників певних професій, оцінивши свої знання і можливості, пізнати себе, дати оцінку практичній затребуваності різноманітних спеціальностей та свою конкурентоспроможність на ринку праці.

**Висновки.** Таким чином, висвітлені переваги технології вебквесту дають можливість

стверджувати, що це один із найбільш простих способів залучення ресурсів інтернету в освітній процес, який не передбачає наявності в учасників освітнього процесу глибоких технічних знань. Дана технологія може застосовуватися індивідуально, проте групова робота дає значно кращий результат, до того ж досягаються основні цілі навчання: комунікація та обмін інформацією. Вебквест розвиває критичне та абстрактне мислення здобувачів освіти, навички аналізу та порівняння, сприяє кращому засвоєнню інформації, всебічному розвитку учнів на уроках технологій, формуванню навичок використання інформаційно-комунікаційних технологій для вирішення навчальних завдань, вміння працювати в команді, навичок публічних виступів тощо. Застосування вебквесту на уроках технологій дозволить вивчити тему з усіх сторін, адже використання ресурсів інтернету надає безліч пізнавальних можливостей і робить освітній процес більш вмотивованим та цікавим для сучасної молоді.

#### Список використаної літератури

1. Квест. Матеріал вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82\\_\(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_(%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F)) (дата звернення: 05.06.2022).
2. Новик І.М. Використання веб-квестів у професійній підготовці майбутніх учителів початкової школи до діагностичного супроводу розвитку пізнавальних інтересів учнів. Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди». URL: [https://web.archive.org/web/20220130184002/https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6626/1/I\\_Novuk\\_TVKPPMURPKDD\\_VOUKIEOP\\_2014.pdf](https://web.archive.org/web/20220130184002/https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6626/1/I_Novuk_TVKPPMURPKDD_VOUKIEOP_2014.pdf) (дата звернення 07.08.2022).
3. Дьячкова Я. О. Практичне використання веб-квесту як засобу формування у майбутніх правознавців професійно спрямованої англомовної компетентності в говорінні. ISSN Online: 2312-5829. Освітлогічний дискурс. Київ, 2014. № 3 (7). С. 56-67.
4. Сипченко О.М., Чернякова О.В., Гарань Н.С., Гончарова Н.В. Веб-квест технології у професійній підготовці майбутніх фахівців. Гуманізація навчально-виховного процесу: зб. наук. праць ДДПУ. Дніпро. 2021. №1 (100). С. 25-34.
5. Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 .Запоріжжя, 2016. 283 с./
6. Dodge B. Some Thoughts About Web-Quests. WebQuest : website. URL: [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html) (last accessed: 03.08.2022).
7. Блідар І. М. Веб-квест як педагогічна технологія: навч. посіб. Кропивницький, 2017. 68 с.

## THEORETICAL BASIS OF USING EDUCATIONAL WEB QUEST IN LABOUR TRAINING LESSONS

**Khoruzhenko Tetiana**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Technological and Vocational Education  
Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University

**Lisovenko Valentyna**

computer science teacher

*Buivalove Branch of the «Krolevets Lyceum No. 3» Support Institution*

**Introduction.** One of the main directions of developing modern Ukrainian society is the creation of accessible *electronic resources and increasing the effectiveness of education through information technology introduction and mass distribution. The constant changes and increase in the amount of educational material cause significant difficulties in its processing and assimilation by education seekers; the traditional forms and methods of teachers' work are becoming less effective, therefore there is an objective necessity to introduce new, more effective teaching methods, under which education seekers will not simply become passive listeners, but also learn to independently find the necessary information in various sources, critically perceive it and be able to process it, think creatively, offer their ways of solving problems and be able to apply in life what they learned during the lessons. The tasks faced by teachers outlined by us can be implemented with the help of web quest technology.*

**Purpose.** *The article aims to highlight the theoretical foundations of using an educational web quest in labour training lessons. In particular, the historical review of the origin and development of the web quest technology, the review of scientific approaches to the definition and classification of educational web quests types, the definition of didactic principles, highlighting the structure and stages of the educational web quest implementation, the outline of its advantages and educational opportunities during labour training lessons are subject to analysis.*

**Methods.** *During conducting the research such theoretical scientific methods were used: analysis, synthesis, systematization, abstraction, specification, comparison, and classification, generalization of historical, scientific, and pedagogical sources.*

**Results.** *The term «quest» originated in the times of ancient civilizations and means a competition, the basis of which is the consistent performance of tasks prepared in advance by teams or individual players. As an educational technology, the quest appeared in 1995 thanks to Bernie Dodge, a professor of educational technology at the University of San Diego, who developed applications for Internet networks that involved the teaching of*

various educational subjects for integration into the educational process.

In the scientific literature, there are different approaches to the classification of web quests: by conducting mode (in real mode (offline); in virtual mode (online); combined); by implementation term (short-term, which are designed for one or several lessons; long-term, which are designed to study the entire topic or during the semester/year); according to the form of students' work (group, when students perform tasks divided into teams or groups according to the task, and individual, where each student has the opportunity to solve the task independently); according to the students' dominant activity (research quest; information quest; role-playing quest; creative quest; search quest).

A web quest should contain the following structural components: an introduction, a main task, an information resources list, a work description, a web quest evaluation criteria description, guidelines for the information organization and presentation, and a conclusion. A web quest is implemented in the following stages: initial, which involves familiarization with the topic and its purpose, the teacher's set of tasks for the participants, familiarization with basic concepts and facts; role-playing, which ensures performing certain role-based tasks by the students; the final stage, which involves evaluating the work done and discussing the results.

The work on the web quest involves the implementation of the following tasks of the «Labor Training» educational subject: individual personality development and disclosing the students' creative potential, critical thinking development, the ability to entrepreneurship and the application of acquired knowledge in practice, mastering the skills of practical use of ICT, bringing up an active life position, readiness to cooperation in a team and the responsibility for achieving set tasks, the ability to defend one's opinion, justifying it, which is the future citizen preparation for life in a democratic society.

Due to the implementation of the web quest in labour training lessons, students develop key competencies: communication in the native language, competence in digital technologies, the ability to learn, social and civic competencies, initiative and entrepreneurship, project-technological competence, etc.

**Originality.** In the process of scientific research, the theoretical foundations of using educational web quests in labour training lessons were highlighted, in particular, a historical review of the origin and development of web quest technology, a review of scientific approaches to the definition of this term and the classification of the types of educational web quests according to various characteristics, the definition of didactic principles, implemented due to web quest technology, the structure and stages of educational web quest implementation, outlining its advantages and educational opportunities in labour training lessons were highlighted.

**Conclusion.** A web quest develops education seekers' critical and abstract thinking, analysis and comparison skills, contributes to better assimilation of information, comprehensive students' development in labour training lessons, forms the skills in the use of information-communication technologies for solving educational tasks, the ability to work in a team, public speaking skills, etc.

**Keywords:** Educational Web Quest, Labour Training Lessons, Innovative Teaching Technology.

#### References

1. Kvest. Material vikipediyi – vilnoyi entsyklopediyi. [Quest. The material of Wikipedia – a free encyclopedia]. (n. d.). *uk.wikipedia.org*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82\\_%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F) [in Ukrainian].
2. Novyk, I. M. (2014). Vykorystannya web-kvestiv u profesiyniy pidhotovtsi maybutnikh uchyteliv pochatkovoyi shkoly do diahnochnoho suprovodu rozvytku piznavalnykh interesiv uchniv. [The use of web-quests in the professional training of future primary school teachers for diagnostic support of the students' cognitive interests development]. *Humanitarnyi visnyk DVNZ «Pereiaslav-Khmelnytskyi derzhavnyi pedahohichnyi universytet imeni Hryhoriia Skovorody» – Humanitarian Bulletin of SHEI «Pereiaslav-Khmelnytskyi Hryhoriia Skovoroda State Pedagogical University»*. URL: [https://web.archive.org/web/20220130184002/https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6626/1/I\\_Novuk\\_TVKPPMUPKDD\\_VOU\\_KIEOP\\_2014.pdf](https://web.archive.org/web/20220130184002/https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6626/1/I_Novuk_TVKPPMUPKDD_VOU_KIEOP_2014.pdf) [in Ukrainian].
3. Diachkova, Ya. O. (2014). Praktychne vykorystannya veb-kvestu yak zasobu formuvannya u maibutnikh pravoznavtsiv profesiino spriamovanoi anhlomovnoi kompetentnosti v hovorinni. [Practical use of the web quest as a means of forming professional English speaking competence in future legal scholars]. *Osvitolohichniy dyskurs – Educational discourse*, 3(7), 56-67. [in Ukrainian].
4. Sypchenko, O. M., Cherniakova, O. V., Haran, N. S., & Honcharova, N. V. (2021). Veb-kvest tekhnolohii u profesiinii pidhotovtsi maibutnikh fakhivtsiv. [Web quest technology in the professional training of future specialists]. *Humanizatsiia navchalno-vykhovnoho protsesu: zb. nauk. prats DDPU – Humanization of the educational process: a collection of scientific works of DSPU, I(100)*, 25-34. [in Ukrainian].
5. Sokol, I. M. (2016). Pidhotovka vchyteliv do vykorystannya kvest-tekhnolohii v systemi pisliadyplomnoi osvity [Teacher training for the use of quest technology in the postgraduate education system]. *Candidate's thesis*. Zaporizhzhia, Ukraine. [in Ukrainian].
6. Dodge, B. (n. d.). Some Thoughts About Web-Quests. *webquest.org*. URL: [http://sdsu/about\\_webquests.html](http://sdsu/about_webquests.html)
7. Blidar, I. M. (2017). *Veb-kvest yak pedahohichna tekhnolohiia [Web quest as a pedagogical technology]*. Kropyvnytskyi, Ukraine. [in Ukrainian].

Отримано редакцією 28.03.2023 р.