

УДК 378.147:811.111

**СУПРУН Олена** – старший викладач кафедри іноземних мов, Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного, пр. Б. Хмельницького, 18, м. Мелітополь, 72312, Україна

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-4369-712X>

**Scopus-Author ID:** 57222348172

**ЗАЙЦЕВА Наталія** – старший викладач кафедри іноземних мов, Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного, пр. Б. Хмельницького, 18, м. Мелітополь, 72312, Україна

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-8682-0434>

**Scopus-Author ID:** 57214947003

**СИМОНЕНКО Світлана** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов, завідувачка кафедри іноземних мов, Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного, пр. Б. Хмельницького, 18, м. Мелітополь, 72312, Україна

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-0599-3999>

**Scopus-Author ID:** 57211998158

**DOI:** <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.29>

**Бібліографічний опис статті:** Супрун, О., Зайцева, Н., Симоненко, С. (2021) Застосування технологій веб-квесту на заняттях з іноземної мови. *Людинознавчі студії. Серія «Педагогіка»*, 12 (44), 183–191, doi: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.29>

## ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБ-КВЕСТУ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

**Анотація.** У статті розглядаються особливості імплементації освітньої технології веб-квесту у процесі викладання іноземних мов студентам нелінгвістичних спеціальностей в умовах дистанційного та змішаного навчання. Викладено суть поняття діджиталізації та висвітлено основні тенденції сьогодення щодо переведення освіти та науки у цифровий формат для інтеграції найсучасніших IT-рішень у діяльність навчальних закладів. Досліджено особливості застосування ІКТ та обґрунтовано переваги використання технологій веб-квесту в дистанційному та змішаному навчанні. Розглянуто види веб-квестів, їх основні складники, а також етапи створення. Наголошується на перевагах застосування досліджуваної технології у викладанні іноземних мов, оскільки вона надає доступ до автентичних ресурсів та є одним із способів занурення у мову, що вивчається. У статті проаналізовано наявні онлайн-сервіси та інструменти для створення інтерактивних веб-квестів. Узагальнено та викладено практичний досвід застосування технологій веб-квесту під час викладання іноземних мов у Таврійському державному агротехнологічному університеті імені Дмитра Моторного. Доведено, що імплементація веб-квестів в аудиторне навчання та самостійну роботу з іноземних мов є високоефективним засобом розвитку комунікативних навичок та цифрової грамотності, актуалізації вокабуляру та поглиблення знань з лінгвокраїнознавства. Зроблено висновок щодо ефективності застосування технологій веб-квесту на заняттях з іноземної мови в немовних закладах вищої освіти, а також виявлено доцільність застосування веб-квестів для самостійної роботи студентів. Відзначено позитивний вплив веб-квесту на мотивацію здобувачів вищої освіти. Викладачам іноземних мов запропоновано інтегрувати веб-квест у навчальні програми для студентів нелінгвістичних спеціальностей.

**Ключові слова:** веб-квест, гейміфікація, інтерактивні методики навчання, дистанційне навчання, e-learning, діджиталізація освітнього процесу

**SUPRUN Olena** – Senior Teacher at the Department of Foreign Languages, Dmytro Motornyi Tavria State Agrotechnological University, 18, B. Khmelnytsky ave., Melitopol, 72312, Ukraine

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-4369-712X>

**Scopus-Author ID:** 57222348172

**ZAITSEVA Nataliia** – Senior Teacher at the Department of Foreign Languages, Dmytro Motornyi Tavria State Agrotechnological University, 18, B. Khmelnytsky ave., Melitopol, 72312, Ukraine

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-8682-0434>

**Scopus-Author ID:** 57214947003

*SYMONENKO Svitlana* – Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Foreign Languages, Head of the Department of Foreign Languages, Dmytro Motornyi Tavria State Agrotechnological University, 18, B. Khmelnytsky ave., Melitopol, 72312, Ukraine

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-0599-3999>

**Scopus-Author ID:** 57211998158

**DOI:** <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.29>

**To cite this article:** Suprun, O., Zaitseva, N., Symonenko, S. (2021) Zastosuvannya tekhnolohii vebkvestu na zaniattiakh z inozemnoi movy [Implementing webquest technologies in foreign language classes]. *Human Studies. Series of Pedagogy*, 12 (44), 183–191, doi: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.29>

## IMPLEMENTING WEBQUEST TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

**Summary.** *The article considers the peculiarities of the implementation of webquest educational technology in the process of teaching foreign languages to students of non-linguistic specialities under conditions of distance and blended learning. The essence of the concept of digitalization is presented, the main trends in the transition of education and science into digital format to integrate the latest IT solutions in the activities of educational institutions are highlighted. The peculiarities of ICT application are investigated and the advantages of using webquest technologies in distance and blended learning are substantiated. The types of webquests, their main components as well as the stages of their creation are considered. The advantages of using the studied technology in teaching foreign languages are emphasized, as it provides access to authentic resources and is one of the ways of language immersion. The article analyzes the available online services and tools for creating interactive webquests. The experience of using webquest technologies in teaching foreign languages at Dmytro Motornyi Tavria State Agrotechnological University has been generalized and presented. It has been proved that implementing webquests in classroom activities and independent work of students is a highly effective means of developing communication skills and digital literacy, updating vocabulary and deepening linguistic knowledge. Conclusion about the efficiency of webquest technologies in foreign language classes at non-language institutions of higher education has been made, the expediency of applying this technique for independent work of students has been revealed. The positive impact of the webquest in increasing the motivation of students has been distinguished. Foreign language teachers are encouraged to integrate webquests into curricula for students of non-linguistic specialities.*

**Key words:** *web-quest, gamification, interactive methods of teaching, distance learning, e-learning, digitalization of education*

**Вступ.** Діджиталізація (цифровізація) освіти та науки є вкрай актуальною тенденцією з точки зору реформування та модернізації світового освітнього середовища, адже вона означає перетворення всіх типів інформації (текстів, наочності, аудіо, відео та інших даних з різних джерел) у цифровий формат, що стало вимогою часу за умов пандемії COVID-19 та переходу багатьох сфер людської діяльності, і насамперед освіти, в дистанційну та змішану форми.

Слід зазначити, що аналітики та експерти з прогнозів розглядають перехід освітнього процесу в цифрову стадію як переламний момент в історії освіти. Вектор діджиталізації був прийнятий Європейським Союзом ще у 2014 році. Стратегія розвитку освіти Євросоюзу 2020 була зосереджена на цифрових технологіях, відобразивши виняткові досягнення в галузі ІТ, основною метою якого є інтеграція найсучасніших ІТ-рішень у діяльність навчальних закладів по всьому ЄС. Стратегія розвитку вищої освіти в Україні на 2021–2031 роки в контексті державної політики цифровізації називає цифрову трансформацію освіти та науки одним із «мега-трендів», що вплинуть на майбутнє освіти, наголошуючи на тому, що Україна все ще відстає за темпами діджиталізації від розвинених країн світу (*Стратегія розвитку*, 2021). Основна мета МОН України – інтегрувати цифрові технології в освітній процес, щоб вони йшли паралельно як з викладанням певних предметів, так і з освітнім процесом загалом, тому, за словами міністра С. Шкарлета (2021), «цифровізація освіти і науки є однією з ключових цілей МОН на 2021 рік».

Дистанційна освіта, заснована на нових можливостях цифрових технологій, є окремою віхою в тенденціях цифровізації освіти. Однією з основних переваг інтеграції цифрових

технологій в освітній процес є можливість контролювати його практичну ефективність, якість засвоєння навчального матеріалу, час, витрачений студентом на вирішення якогось певного завдання, рівень розуміння нової інформації тощо, тоді як традиційні методи контролю забезпечують виключно оцінку ефективності (наприклад, на основі підсумкових оцінок).

Попри виклики електронного навчання (e-learning), і викладачі, і студенти отримують від нього й очевидні переваги: сучасні цифрові технології дають змогу працювати над будь-якими завданнями в групі, обмінюватися думками та ідеями, забезпечуючи кращі результати за коротший проміжок часу. Будучи гнучким інтелектуальним інструментом, вони сприяють отриманню величезного обсягу ресурсів, заохочують студентів до інтелектуального розвитку, творчості, а також до взаємодії в аудиторії. Такі пристрої, як інтерактивні планшети для презентацій, семінарів та конференцій, дозволяють залучити більшу аудиторію (Symonenko, Lemeshchenko-Lagoda, & Kurashkin, O., 2019).

Поза сумнівом, технології стали невід'ємною частиною викладання у вищій школі, адже зі збільшенням використання ІКТ, навчальні ресурси, що базуються на використанні мережі Інтернет, все більше інтегруються у силабуси. У наш час комп'ютерні технології та Інтернет відіграють все більш значну роль для тих, хто вивчає іноземні мови. Інтернет є особливо важливим інструментом вивчення мови, оскільки він надає доступ до автентичних ресурсів та є одним із найпростіших способів занурення у мову. Однак останні дослідження показують, що студенти часто не володіють достатніми навичками пошуку та критичного осмислення інформації, отриманої з мережі Інтернет. Через це вони часто поспішають у своїх пошуках, обираючи випадкові посилання, не надто вдумливо обмірковують та аналізують представлену інформацію, а отже, помилково визначають її достовірність та якість. Одним із сучасних засобів, призначених для подолання зазначеної проблеми, є застосування технологій веб-квесту, адже вони дозволяють забезпечити дослідницький підхід у навчанні (Liang, & Fung, 2020).

**Аналіз останніх досліджень.** Вагомий внесок у розробку технологій веб-квесту як потужного інструмента навчання зробили іноземні дослідники, серед яких A. Hassainen, J. Pilger, M. Amini, M.M. Akhand, B. Warters, G. Dudeney, A. Selami, P. Sharma та B. Barrett вивчали ефективність технологій веб-квесту в умовах змішаного навчання. Загальні переваги веб-квестів та їх роль у вивченні іноземних мов були висвітлені в наукових публікаціях Ge. Stoks та M.J. Luzon.

Чимало вітчизняних дослідників досліджували перспективи застосування веб-квестів та засоби їх імплементації в навчальний процес. Так, С. Іць розглядає цю технологію як потужний інструмент для розвитку критичного мислення, а Т. Бондаренко вбачає у її застосуванні перспективи для активізації самостійної роботи здобувачів вищої освіти. Мотиваційний аспект застосування веб-квестів висвітлюють у своїх наукових розвідках С. Литвинова, Ю. Кулінка, О. Літковець, Н. Вовк, Н. Симонович. Практичну цінність використання навчальної технології, що досліджується, обґрунтували Т. Зубехіна, М. Кадемія, Г. Єрмолаєва, В. Томаш та В. Давидович та інші.

Огляд літератури виявив, що вивчення веб-квестів є актуальним напрямом дослідження, проте застосування цієї методики не прив'язане до навчальної програми, методів, практики викладання та не є інтегрованим у програми з дисципліни «Іноземна мова» в закладах вищої освіти. В умовах пандемії, карантинні заходи зумовили обмеження взаємодії агентів освітньої діяльності та перехід на дистанційну та змішану форми навчання. Для гуманітарних дисциплін, основою та водночас фундаментальним завданням викладання яких є комунікація, зміна формату спілкування є критичною. Імплементація веб-квестів в аудиторне та самостійне навчання іноземних мов є високоєфективним засобом розвитку комунікативних навичок та цифрової грамотності, актуалізації вокабуляру та поглиблення знань з лінгвокраїнознавства. Окремо слід відзначити, що в умовах карантину студентська молодь активно долучається до усіх форм навчання, що передбачають, з одного боку, розважальні заходи з використанням ІКТ, а з іншого – неформальне спілкування із партнерами по команді та викладачем.

**Мета статті.** Головною метою цієї роботи є дослідження ефективності застосування технологій веб-квесту як інструменту навчання іноземної мови у закладах вищої освіти студентів немовних спеціальностей. Також завданнями дослідження є аналіз наявних онлайн-ресурсів для створення навчально-пізнавальних веб-квестів для студентів молодших курсів та репрезентація досвіду застосування цієї технології в практиці викладання іноземної мови студентам нелінгвістичних спеціальностей в умовах дистанційного та змішаного навчання.

**Виклад основного матеріалу.** Розвиток іншомовної комунікативної компетентності є складником усіх освітньо-професійних програм закладів вищої освіти, адже вільне володіння іноземними мовами є вимогою часу поряд із володінням навичками 21 століття (так званими *soft skills*). Тим часом досить складно повністю реалізувати цей компонент у нелінгвістичних університетах. Традиційні заняття в аудиторії з фактичною мінімальною кількістю навчальних годин не дають змоги забезпечити студентів всебічним і тривалим іншомовним комунікативним процесом. Крім того, посилення суто комунікативного аспекту навчання в таких умовах може призвести до відсутності змістовно-інформаційного аспекту навчання. Отже, головна проблема полягає в організації безперервного дидактичного процесу навчання іноземних мов студентів нелінгвістичного університету на обмежених за часом заняттях. Необхідно розсунути межі дидактичного простору та вивести процес навчання іноземної мови за межі аудиторних занять у сферу індивідуальної роботи студентів. Це дозволить організовувати та скерувати навчальну діяльність поза межами університетського розкладу.

Веб-квест як освітній інструмент був започаткований Б. Доджем у 1995 році. Він вважав, що студенти можуть досліджувати певні ідеї через Інтернет для розв'язання проблем шляхом узагальнення знайденої інформації. Веб-квест трактується ним як «орієнтована на запит діяльність, за якої частина або вся інформація, з якою взаємодіють учні, надходить із ресурсів в Інтернеті, які за бажанням доповнюються відеоконференціями» (Dodge, 1997).

Як педагогічна технологія, веб-квести мають кілька переваг у навчанні іноземної мови, зокрема:

1) стимулюють студентів застосовувати навички мислення вищого рівня (наприклад, порівняння, класифікація, індукція, аналіз помилок, абстрагування, аналіз перспектив тощо), адже після опрацювання закладеного у квест матеріалу студенти перетворюють інформацію на новий продукт;

2) веб-квести є відносно простим способом для вчителів залучити Інтернет як джерело автентичного мовленнєвого матеріалу до аудиторних та позааудиторних занять;

3) мають низку переваг над навчанням на основі підручників, адже у традиційному форматі, коли студенти читають текст або слухають лекції, вони є пасивними одержувачами знань; веб-квести ж орієнтовані на активне навчання, окрім читання та запам'ятовування, студенти синтезують, аналізують та оцінюють;

4) підвищують мотивацію та спонукають студентів розглядати процес опанування знаннями як корисний, що неминуче призводить до більших зусиль, більшої концентрації уваги та реального інтересу до досягнення мети завдання;

5) веб-квести забезпечують природні умови розвитку навичок колаборації, адже працюючи разом, студенти стикаються з різними думками як інших команд, так і членів власної групи, намагаючись спільно працювати, щоб полегшити ґрунтовне розуміння визначеної теми. Різні думки та нові способи розуміння та пізнання висуваються на перший план, а подібності та відмінності допомагають зрозуміти та вирішити проблему, що є бажаним результатом навчання з огляду на потребу у формуванні у здобувачів освіти так званих м'яких навичок;

6) можуть бути використані лише як інструмент навчання іноземної мови, проте також можуть бути міждисциплінарними за змістом, що дозволяє пов'язати вивчення мови з іншими предметними галузями;

7) веб-квест звужує та спрямовує веб-пошук студентів, що виключає користування випадковими веб-сайтами (студенти часто не володіють навичками самостійного пошуку інформації, тому переходять за першим посиланням, що пропонує пошукова система).

Сьогодні створення веб-квесту не вимагає від педагога детальних технічних знань. Під час планування традиційного заняття викладач часто використовує інтернет-ресурси, передусім для забезпечення принципу автентичності у викладанні мови. Сьогодні, за наявності широкого спектра доступних онлайн-сервісів, досить просто створити професійний та функціонуючий веб-квест для досягнення тієї ж навчальної мети, але у більш сучасний та цікавіший для студентів спосіб.

Набір навичок, необхідний для створення веб-квесту, може бути визначений наступним чином:

– дослідницькі навички – важливо мати навички пошуку в Інтернеті та швидко та точно знаходити ресурси;

– аналітичні навички – дуже важливо мати можливість критично оцінювати ресурси, знайдені під час пошуку. Викладачеві важливо самому відвідати веб-сайт, який він планує широко використовувати, перш ніж базувати навколо нього будь-які дії;

– навички обробки текстів – викладачеві потрібно мати можливість використовувати текстовий або графічний редактор для об'єднання тексту, зображень та веб-посилань у готовий документ.

Загальновизнаною є структура веб-квесту, що складається з шести складниками, запропонована винахідником цієї навчальної методики Б. Доджем (Dodge, 1997). Зупинимось детальніше на кожному з цих етапів:

1. Вступ. Цей етап зазвичай використовується для ознайомлення із загальною темою веб-квесту. Він передбачає надання довідкової інформації за темою та у контексті вивчення мови часто вводить ключову лексику та поняття, які студенти повинні зрозуміти, щоб виконати відповідні завдання.

2. Завдання. Даний етап чітко пояснює, що необхідно буде виконати студентам у рамках веб-квесту. Завдання повинно бути спонукальним та цікавим для студентів, крім того, воно має корелювати з реальною проблемною ситуацією.

3. Ресурси. Ресурси – це матеріал, який використовується для виконання завдання. Вони можуть бути посиланнями на веб-сторінки або друковані матеріали. Викладачам важливо забезпечити доступ до всіх ресурсів, необхідних студентам для виконання веб-квесту, адже цей вид роботи передбачає не пошук студентами ресурсів, а їх застосування, аналіз, оцінку та створення продуктів на основі наданої викладачем інформації. Ці ресурси найчастіше надаються у форматі гіперпосилань (важливо враховувати, що натиснути на посилання набагато простіше, ніж вводити його самостійно з певним ступенем точності).

4. Процес. На цьому етапі проходження веб-квесту слід спрямувати діяльність студентів через план заходів та дослідницьких завдань, використовуючи набір заздалегідь визначених ресурсів. У випадку мовних веб-квестів стадія процесу дозволяє поглибити знання необхідної лексичної або граматичної теми, важливих для виконання завдання. На етапі процесу зазвичай визначається результат, або «продукт», який студенти мають представити наприкінці веб-квесту та який становитиме основу для наступного етапу – етапу оцінки.

5. Оцінювання. Даний етап може включати самооцінку, порівняння та протиставлення того, що студенти створили або яких результатів досягли, з іншими командами. Він також буде включати оцінку викладачем результатів веб-квесту та досягнень студентів, як особистих, так і колективних. Викладач повинен надати чіткі критерії оцінювання, що пояснюють, як оцінюватиметься робота студента. Вони повинні бути однозначними, стислими та конкретними для кожного окремого завдання.

6. Висновок. На цьому етапі також відбувається надання зворотного зв'язку щодо того, чого студенти навчились та досягли. Цей крок дозволяє студентам обміркувати результати, а викладачеві – підбити підсумки веб-квесту. Виділення часу на обговорення можливостей подальшого застосування сформованих навичок та отриманих знань студентів відповідає принципу студентоцентрованості, адже студенти вчаться діючи, проте навчання стає ще більш ефективним під час обговорення того, що вони зробили.

Більшість дослідників у своїх роботах виділяють три типи веб-квестів: довгостроковий, короткостроковий та мініквест. Кожен з них має чітку мету, і вони відрізняються між собою часом, необхідним для їх застосування.

Довгостроковий веб-квест базується на залученості студентів протягом визначеного часу, від одного тижня до одного місяця занять. Він включає складну та глибоку діяльність з метою поширення знань за допомогою, таких процесів як абстракція, індукція, дедукція, класифікація тощо.

Короткостроковий веб-квест заснований на отриманні знань з певної теми з одного або декількох предметів. Проходження цього типу веб-квестів може охоплювати від одного до трьох занять.

Мініквест – це скорочена версія веб-квесту, призначена для одного заняття. Цей тип веб-квестів базується лише на трьох кроках, включаючи сценарій, діяльність та продукт.

Довгострокові квести слугуватимуть ефективним інструментом для самостійної роботи здобувачів освіти, тоді як коротші варіанти цієї діяльності більш придатні для застосування

в рамках вивчення конкретної теми, що представляє особливий інтерес для викладачів в умовах запровадження дистанційної та змішаної форм навчання, мініквести ж доцільно застосовувати для виконання конкретних проблемних завдань в аудиторії.

Як зазначалось раніше, застосування веб-квестів є одним зі способів запровадження принципів діджиталізації у навчальний процес. Для ефективного впровадження ІКТ у закладах вищої освіти першорядне значення має володіння викладачами високим рівнем цифрової компетентності (Lohr et al., 2021). Цифрова компетентність, або медійна грамотність, передбачає впевнене та ефективне використання ІКТ для працевлаштування, навчання, саморозвитку та участі в суспільстві. Розробка веб-квесту вимагає від педагога поєднання застосування дидактичних принципів, творчості та, безперечно, навичок володіння ІКТ. Стрімкий перехід до дистанційного навчання виявив деякі труднощі, які значною мірою стосуються саме цифрової грамотності (Зайцева, Симоненко, & Супрун, 2020), адже на практиці стало очевидним, що сьогодні існує прогалина у розвитку цифрової компетентності не лише серед здобувачів освіти, а й серед викладачів.

У викладанні іноземних мов студентам нелінгвістичних спеціальностей виявляється ще одна проблема, а саме рівень володіння іноземною мовою серед здобувачів освіти. Більшість студентів із низьким рівнем знань стикаються з проблемами через нерозуміння суті завдань, інструкцій до їх виконання та змісту самих завдань. Це значною мірою зумовлює втрату мотивації, і тут ІКТ водночас виступають як негативний чинник, адже під час зіткнення з автентичними текстами в Інтернеті існує можливість використати електронний перекладач для прискорення та спрощення виконання завдань веб-квесту, а це зводить нанівець усю суть занурення в мову. Крім того, студенти мають труднощі на етапі представлення результатів веб-квесту та обговорення.

Використання ІКТ у навчанні іноземної мови сприятливо впливає на мотивацію, критичне мислення та комунікативні навички, оскільки надає студентам альтернативний та інноваційний спосіб навчання. Веб-квест у контексті вивчення іноземної мови – це діяльність, орієнтована на дослідження, пов'язане із відповідним тематичним контекстом, адже розробка завдання передбачає використання веб-ресурсів та застосування складних розумових процесів в середовищі спільної роботи. Водночас ця технологія надає студентам можливість засвоїти та застосувати на практиці певні лінгвістичні навички.

Ще одним компонентом, завдяки якому застосування веб-квестів видається ефективним, є гейміфікація навчання (Aguilar-Castillo, Clavijo-Rodriguez, Hernández-López, De Saa-Pérez, & Pérez-Jiménez, 2020). Важливим чинником є те, що при застосуванні веб-квестів ігрові принципи та методики застосовуються в неігровому контексті. Веб-квест може включати такі ігрові елементи, умови та механізми, як відстеження прогресу, накопичення балів, збирання артефактів, рівні (поетапність відкриття інформації), кілька спроб тощо.

Викладачі кафедри іноземних мов Таврійського державного агротехнологічного університету імені Дмитра Моторного почали впроваджувати технології веб-квесту з 2017 року (Зайцева, 2017). На той час викладачеві доводилося упорядковувати заплановані для веб-квесту навчальні матеріали, виходячи з принципу «від простого до складного», здійснюючи і відбір, і структурування матеріалів за логікою виконання завдань за етапами вебквесту за форматом (текстовий, аудіо, відео сюжет) для кожного завдання окремо. Сьогодні завдяки наявності інтернет-ресурсів для створення і проведення веб-квестів онлайн стає можливим комплексний підхід до вибору різноформатних завдань для усіх видів іншомовленнєвої діяльності. Так, наприклад, на сучасному етапі розвитку ІКТ для навчання та самонавчання іноземних мов типовим і вже звичним для здобувачів вищої освіти є стратегія, коли аудіювання супроводжується читанням, відеосюжет доповнюється текстовим скриптом різними мовами, тестування передбачає інтерактивні завдання з письма та мовлення (Супрун, 2019). Веб квести є, з одного боку, платформою такого зрощення форматів, а з іншого – їх специфіка передбачає багатформатність та варіативність заради підвищення як ефективності навчального та освітнього складників, так і стимулювання студентської зацікавленості.

Сьогодні існує широкий вибір сервісів та онлайн-інструментів для створення та візуалізації веб-квестів, серед яких можна назвати ThingLink, Piktochart, Glogster, Genial.ly. Більшість із них обладнані усіма необхідними функціями, дозволяють поєднувати файли різних форматів та створювати інтерактивний продукт з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом. У практиці викладання іноземних мов викладачами ТДАТУ найбільш придатними та найчастіше вживаним для

створення інтерактивних постерів (глогів) є сервіс Genial.ly (<https://www.genial.ly/>). Серед його переваг, по-перше, наявність створення безкоштовного облікового запису, який надає достатньо інструментів для створення веб-квестів (безумовно, є можливість придбання преміум-акаунту, якщо виникає така необхідність). По-друге, інтерфейс веб-сайту доступний англійською, іспанською та французькою мовами (для німецькомовних користувачів інтерфейс сервісу також не викликає жодних труднощів, адже усі опції позначені іконками та піктограмами, що робить його придатним для користування без обов'язкового володіння англійською мовою). Крім інтерактивних зображень, сервіс дозволяє створювати також презентації, інфографіку, гайди, навчальні матеріали та різні форми гейміфікації (ігри, квизи, ігри формату escape тощо), що суттєво полегшує викладачеві створення веб-квесту. Ще однією безумовною перевагою сервісу Genial.ly є можливість створювати зображення на кількох сторінках, пов'язуючи переходи між сторінками із проходженням різних етапів (завдань) квесту, що може стати в нагоді для створення довгострокових веб-квестів. І нарешті, для кожного формату наявні навчальні відео, що детально пояснюють можливості сервісу та демонструють процес створення інтерактивних завдань.

Для створення інтерактивного фону веб-квесту можна завантажити будь-який файл з комп'ютера чи з мережі Інтернет, додавши посилання на нього. Є можливість обрати готові текстові шаблони або створити власні. Після цього можна додавати інтерактивні елементи: кнопки, іконки, зображення, відео, аудіо, інфографіку, посилання на соцмережі, зовнішні онлайн-ресурси. Для кожного з інтерактивних елементів є можливість обрати різноманітні ефекти: прорізання, пульсація, обертання, рор-ап вікна тощо. Цікавою на нашу думку видається також опція створення «прихованих» рівнів, тобто будь-який інтерактивний елемент або їх групу можна сховати таким чином, що вони не будуть відображені на полі, проте стають активними під час наведення на них курсору. Це може стати додатковим стимулом та привернути більше інтересу до змісту веб-квесту, сприяти здоровій конкуренції між студентами або командами та внести додатковий елемент гейміфікації. Створений продукт зберігається в особистому акаунті користувача та доступний у будь-який момент для повторного використання чи редагування. Якщо викладач володіє комп'ютерними навичками на досить низькому рівні, можна скористуватись готовими шаблонами, що значно спрощує роботу та скорочує витрати часу.

З переходом навчання у дистанційну форму викладачі кафедри іноземних мов Таврійського державного агротехнологічного університету імені Дмитра Моторного почали більш активно застосовувати технологію веб-квесту, як з навчальною метою, так і у пізнавально-розважальних цілях для введення лінгвокраїнознавчого матеріалу, який є невід'ємною частиною вивчення мови. Один із таких видів роботи було присвячено темі святкування Великодня в англійськомовних країнах, яка вивчається на молодших курсах спеціальностей «Готельно-ресторанна справа» та «Туризм». Для проведення експерименту у двох групах було представлено один і той самий матеріал, проте перша група вивчала цю тему в традиційному форматі, із застосуванням звичних методик навчання читання, аудіювання, письма та говоріння, з обговоренням у віртуальному класі. Експериментальна ж група виконувала ці завдання, представлені у формі веб-квесту, дистанційно, без супроводу викладача (на сайті кафедри іноземних мов та на сторінці дистанційного курсу на платформі Moodle (освітній портал ТДАТУ) було розміщено запрошення із посиланням на веб-квест без додаткових інструкцій, окрім тих, що включено до самого квесту). Після опрацювання інтернет-джерел студентам необхідно було виконати завдання на розуміння отриманої інформації для здобування артефакту, адже закінчити квест можна було тільки зібравши повний набір артефактів. Таким чином, етап контролю був інтегрований у веб-квест і не потребував від викладача проміжного контролю. Надання фідбеку цією групою відбувалось за допомогою дописів та коментарів у соціальних мережах, а також на сайті кафедри іноземних мов (<http://www.tsatu.edu.ua/im/>).

Після вивчення теми було проведено контрольне тестування для виявлення ступеня засвоєння знань, за результатами якого було визначено, що група, яка вивчала тему за допомогою веб-квесту, виявила вищий на 12% рівень засвоєння матеріалу. Крім того, оскільки посилання на веб-квест було розміщено у вільному доступі на сайті кафедри, студенти інших груп різних спеціальностей, що не брали участь в експерименті, також долучилися до участі у цьому виді роботи. Це свідчить про неабиякий інтерес студентської молоді до

навчально-розважальних завдань, що передбачають користування ІКТ та залучення соціальних мереж, де можна поділитися власними здобутками та обговорити результати навчання із колегами по команді та викладачами, але в неформальному спілкуванні, а це безумовно сприяло підвищенню їх мотивації до вивчення іноземних мов, допомогло створити ефект «занурення» в мову завдяки використанню автентичного мовного матеріалу з елементами гейміфікації, а отже, доводить ефективність застосування такого формату для студентів немовних спеціальностей у закладах вищої освіти.

**Висновки.** Веб-квест як інструмент навчання іноземної мови довів свою ефективність для отримання, інтеграції та розширення знань. Працюючи з веб-квестом, студентам доводиться справлятися зі значним обсягом нової інформації та осмислювати її, що допомагає розвивати навички критичного мислення та аналізу. Результати інтеграції Інтернет-ресурсів у навчання продемонстрували, що веб-квест є потужним інструментом стимулювання мотивації студентів до отримання знань як самостійно, так і в команді, що сприяє підвищенню мотивації та ефективності колаборації студентів.

Дослідження довели, що технології та ресурси в Інтернеті, залучені до навчального процесу через веб-квест, є ефективним засобом навчання завдяки використанню мультимедійних та комп'ютерних навчальних засобів. Веб-квест представляє інтерес як форма дистанційного навчання, що в цілому позитивно впливає як на пізнавальний процес, так і на емоційний стан студентів, що є важливим чинником в умовах пандемії та соціального дистанціювання. Відповідно до принципу діджиталізації в освіті, а також для запровадження елементів гейміфікації в навчальний процес, викладачам іноземних мов може бути запропоновано інтегрувати веб-квест у навчальні програми для студентів нелінгвістичних спеціальностей.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Зайцева НВ. Використання веб-квестів у викладанні німецької мови професійного спрямування. *Молодь і ринок*. 2017. № 6(149). С. 109–114.
2. Зайцева Н.В., Симоненко С.В., & Супрун О.М. Розвиток цифрової грамотності здобувачів вищої інженерної освіти при викладанні іноземної мови. *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова*. 2020. № 74. С. 40–45. doi:10.31392/NPU-nc.series5.2020.74.09.
3. Супрун О.М. Використання інтерактивних методів навчання при викладанні іноземної мови студентам немовних спеціальностей. *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету*. 2019. № 2(22), 162–169. doi:10.33842/22195203/2019/22/162/169.
4. Стратегія розвитку вищої освіти в Україні на 2021 – 2031 роки. (2020). URL: <http://www.reform.org.ua/>. (дата звернення: 05.04.2021).
5. Шкарлет С. Цифрова трансформація освіти і науки є однією з ключових цілей МОН на 2021 рік. URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/cifrova-transformaciya-osviti-i-nauki-ye-odniyeyu-z-klyuchovih-cilej-mon-na-2021-rik-sergij-shkarlet>. (дата звернення: 5.04.2021).
6. Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., Pérez-Jiménez, R. Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*. 2020. 100290. doi:10.1016/j.jhlste.2020.100290.
7. Dodge, B. (1997). Some thoughts about webquests. URL: [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html). (дата звернення: 5.04.2021).
8. Liang, W., Fung, D. Development and evaluation of A Webquest-based teaching programme: students' use of exploratory talk to exercise critical thinking. *International Journal of Educational Research*. 2020. № 104, 101652. doi:10.1016/j.ijer.2020.101652.
9. Lohr, A., Stadler, M., Schultz-Pernice, F., Chernikova, O., Sailer, M., Fischer, F., Sailer, M. On powerpointers, clickerers, and digital pros: Investigating the initiation of digital learning activities by teachers in higher education. *Computers in Human Behavior*. № 119, 106715. doi:10.1016/j.chb.2021.106715.
10. Symonenko, S., Lemeshchenko-Lagoda, V., & Kurashkin, O. Peculiarities of tablet PC application for ESP learning at agrarian and technical universities. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2019. № 7(4), 31-36. doi:10.32919/uesit.2019.04.04.

#### REFERENCES

1. Zaitseva, N. (2017). Vykorystannja veb-kvestiv u vykladanni nimec'kohoji movy profesijnogho sprjamuvannja [The application of webquests in the process of teaching of german of professional direction]. *Molod i rynok – Youth and Market*, 6(149), 109–104 [in Ukrainian].
2. Zaitseva, N., Symonenko, S., & Suprun, O. (2020). Rozvytok tsyfrovoyi hramotnosti zdobuvachiv vyshchoi inzhenernoi osvity pry vykladanni inozemnoi movy [Development of digital literacy of engineering students in a foreign language course]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M.P. Drahomanova. Scientific journal of NPU named after M.P. Drahomanov*, 74, 40–45. doi:10.31392/NPU-nc.series5.2020.74.09 [in Ukrainian].



3. Suprun, O. (2019). Vykorystannia interaktyvnykh metodiv navchannia pry vykladanni inozemnoi movy studentam nemovnykh spetsialnostei [The use of interactive methods of teaching foreign languages for students of nonlinguistic specialties]. *Naukovyi visnyk Melitopolskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu – Scientific Bulletin of Melitopol State Pedagogical University*, 2(22), 162–169. doi:10.33842/22195203/2019/22/162/169 [in Ukrainian].
4. Stratehiia rozvytku vyshchoi osvity v Ukraini na 2021 – 2031 roky [Strategy for the development of higher education in Ukraine for 2021 – 2031] (2020). Retrieved April 06, 2021, from <http://www.reform.org.ua/> [in Ukrainian].
5. Shkarlet, S. (2021). Tsyfrova transformatsiia osvity i nauky ye odniieiu z kliuchovykh tsilei MON na 2021 rik [Digital transformation of education and science is one of the key goals of the Ministry of Education and Science for 2021] Retrieved April 05, 2021, from <https://mon.gov.ua/ua/news/cifrova-transformaciya-osviti-i-nauki-ye-odniyeyu-z-klyuchovih-cilej-mon-na-2021-rik-sergij-shkarlet> [in Ukrainian].
6. Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2020). Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 100290. doi:10.1016/j.jhlste.2020.100290.
7. Dodge, B. (1997). Some thoughts about webquests. Retrieved April 05, 2021, from [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html).
8. Liang, W., & Fung, D. (2020). Development and evaluation of A Webquest-based teaching PROGRAMME: STUDENTS' use of exploratory talk to exercise critical thinking. *International Journal of Educational Research*, 104, 101652. doi:10.1016/j.ijer.2020.101652.
9. Lohr, A., Stadler, M., Schultz-Pernice, F., Chernikova, O., Sailer, M., Fischer, F., & Sailer, M. (2021). On powerpointers, clickerers, and digital pros: Investigating the initiation of digital learning activities by teachers in higher education. *Computers in Human Behavior*, 119, 106715. doi:10.1016/j.chb.2021.106715.
10. Symonenko, S., Lemeshchenko-Lagoda, V., & Kurashkin, O. (2019). Peculiarities of tablet PC application for ESP learning at agrarian and technical universities. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*, 7(4), 31–36. doi:10.32919/uesit.2019.04.04.

Стаття надійшла до редакції 28.05.2021