

2313-8416.2016.59152. [in Ukrainian].

5. Kremen V. H., Pazynich S. M., Ponomarov O. S. (2007). *Filosofia upravlinnia* [Philosophy of Management]. Kyiv: Knowledge of Ukraine. [in Ukrainian].

6. Kovalchuk V.I. Vplyv hlobalizatsiinykh protsesiv na osvitu systemu [Influence of globalization processes on the educational system]. *Professional development and management of human resources in the system of postgraduate pedagogical education in the context of transformation of education in Ukraine: collection. materials of the All-Ukrainian scientific-practical. conf.* (367-370). October 28, 2016. Kyiv, Ukraine: UMO NAPS of Ukraine. [in Ukrainian].

7. Bratko M.V. (2016). Upravlinnia profesiinoiu pidhotovkoiu fakhivtsiv v umovakh universytetskoho koledzhu: teoretychnyi aspekt [Management of professional training of specialists in the conditions of university college: theoretical aspect]. *ScienceRise. Pedagogical Education*, (7), 9-16. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/texcped\\_2016\\_7\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/texcped_2016_7_4). [in Ukrainian].

8. Kovalchuk V.I. (2011). *Innovatsiini pidkhody do orhanizatsii navchalnoho protsesu* [Innovative approaches to the organization of the educational process] (2nd ed.). Kyiv: School world. [in Ukrainian].

9. Kovalchuk V.I. (2011). *Stvorennia spryiatlyvoho navchalnoho seredovyshcha. Treninhy* [Creating a favorable learning environment. Trainings] L. Halitsyna (ed.). Kyiv: School world. [in Ukrainian].

Отримано редакцією 3.08.2021 р.

УДК 371.3

DOI: 10.31376/2410-0897-2021-2-46-151-160

## ПЕДАГОГІЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ВЕБКВЕСТУ У ФОРМУВАННІ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

**Литвинов Андрій Сергійович**

кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри теорії і методики початкової освіти

Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка

e-mail: [gnpu.edbo@gmail.com](mailto:gnpu.edbo@gmail.com)

ORCID ID: 0000-0002-7914-9857

**Китайова Анастасія Сергіївна**

магістрантка кафедри теорії і методики початкової освіти

Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка

e-mail: [anastasyakytayov@gmail.com](mailto:anastasyakytayov@gmail.com)

У статті розглянуто педагогічний потенціал використання вебквесту в освітньому процесі. Розкрито сутність поняття та схарактеризовано методичні особливості вебквесту як технології навчання. На основі аналізу науково-методичної літератури виділено елементи структури і вимоги до розроблення квесту, визначено, досягненню яких завдань сприяє використання вебквесту в початковій школі, окреслено низку компетентностей, зокрема комунікативної, які розвиваються під час використання вебквесту в освітньому процесі.

**Ключові слова:** мультимедійні засоби навчання, вебквест, вебсайт, методична класифікація, інформаційні комп'ютерні технології, принципи використання.

**Постановка проблеми.** Високі темпи розвитку сучасного суспільства зумовлюють необхідність постійного пошуку педагогічних новацій, що активізує процес якісного навчання. У зв'язку із цим ураховуючи об'єктивну реальність сучасного суспільства, доводиться освоювати нові поняття, новий термінологічний апарат, нові можливості інформаційного середовища, проводити модернізацію перевірених часом дидактичних принципів, реалізуючи їх на якісно новому рівні.

Для сучасної дитини використання інформаційних технологій стало частиною її повсякденного життя. У цьому контексті завдання педагога полягає в тому, щоб той ентузіазм, із яким діти працюють із комп'ютером удома, граючи, займаючись творчістю або листуючись із друзями, використовувати для формування цілісної системи універсальних компетентностей, а також досвіду самостійної діяльності та особистої відповідальності, тобто для формування ключових компетентностей, що визначають сучасну якість змісту освіти.

За допомогою інформаційних технологій учитель має можливість створювати

спеціальні умови, що сприятимуть ефективному розвитку в учнів додаткових умінь і стратегій. Найбільшою мірою це реалізується в проєктній діяльності. Таким чином, на сьогоднішній момент існує багато різноманітних форм навчання [12], але найбільш актуальною і перспективною є використання веб-технологій. Більш детально зупинимось на використанні технології вебквесту в освітньому процесі.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питання комунікативної компетентності як інтегральної властивості особистості, що містить розвинені комунікативні здібності та сформовані вміння і навички міжособистісного спілкування, вивчала значна кількість учених. Методологічним орієнтиром для вітчизняних дослідників є роботи Ф. Бацевича, О. Божович, В. Введенського, М. Вятютнева, Н. Гез, Ю. Ємельянова, Ю. Жукова, І. Зимньої, О. Леонтьєва, Л. Мацько, С. Омельчука, Е. Пассова, Л. Петровської, Дж. Равена, І. Родигіної, С. Савіньон, Д. Хаймза, А. Хуторського та ін.

Вивчення питання використання вебквесту відображено в працях О. Артем'єва, С. Ніколаєва та Я. Дьячкова. Розробленням систем вправ для навчання монологічного мовлення на основі вебквесту займались як вітчизняні, так і зарубіжні вчені: Д. Бубнова, Т. Грабой, О. Дацків, А. Ємельянова, І. Самойлюкевич, V. Benson, B. Coffey, P. Strevens, A. Waters.

Загальні теоретико-практичні, педагогічні засади використання вебквест-технології в навчанні досліджували Я. Биховський, О. Гапєєва, Б. Додж, М. Кадемія, С. Кокоріна, Т. Марч, С. Мешкова, І. Сокол, Г. Шаматонova, В. Шмідт та інші. Г. Корицька, І. Подлесна [3] вивчали питання реалізації проблемно-пошукової, дослідницької діяльності учнів засобами вебквест-технології.

Згідно з розвідками учених така система вправ розглядається як сукупність необхідних типів і видів вправ, послідовно організованих, укладених з урахуванням дидактичних і методичних закономірностей формування іншомовних навичок і умінь монологічного мовлення і особливостей застосування вебквесту як засобу навчання говоріння [3].

**Мета статті** – розглянути потенціал використання технології вебквестів у формуванні комунікативної компетентності учнів початкових класів.

**Виклад основного матеріалу.** Особливе місце серед творчих виявів учнів початкових класів посідає комунікативна компетентність. Вона вимагає роботи таких складових, як сприймання, творча уява, мислення, мовлення; дає змогу одночасно розкритися чуттєвій та інтелектуальній сферам молодшого школяра. У молодшому шкільному віці активно розвиваються дар фантазувати, помітно виявляється допитливість, формується вміння спостерігати, порівнювати, критично оцінювати діяльність. Дитина з гарно розвиненими комунікативними навичками може успішно працювати в колективі та виконувати різного виду завдання, міркуючи, фантазуючи та вирішуючи поставлені завдання. Таким чином, велику роль відіграє зацікавленість учнів у матеріалі, дібраному вчителем. Кожен учитель має свої підходи та технології для розвитку комунікативної компетентності учнів початкової ланки.

Необхідність модернізації освіти вимагає формування нових моделей навчальної діяльності та пошуку сучасних навчальних технологій, які використовують інформаційні та телекомунікаційні засоби навчання. Для диференціювання таких технологій використовують низку термінів: «нові інформаційні технології», «інформаційно-комунікаційні технології», «комп'ютерні технології», «проєктні технології» [2]. Усі ці технології створюють інформаційне середовище для розвитку комунікативних навичок.

За П. Сисоєвим, інформаційно-комунікаційне середовище містить: безліч інформаційних об'єктів і зв'язків між ними; засоби і технології збору, накопичення, передавання, обробки, продукування та поширення інформації; власне знання; засоби відтворення аудіовізуальної інформації; організаційні структури, які підтримують інформаційні процеси й інтерактивну інформаційну взаємодію [2].

Учителі перебувають у постійному пошуку форм і методів, які б допомагали школярам навчатись сприймати та засвоювати нову інформацію, сприяли розвитку, самопізнанню, становленню дитини. Уміння вчителів спрямовані не лише на контроль знань та вмінь школярів, а на діагностування їхніх діяльності й розвитку. Саме тому кожен педагог у процесі своєї діяльності використовує, створює або покращує певні технології навчання.

Однією з таких технологій є **вебквест**.

Ця технологія дозволяє досягти важливих освітніх результатів:

- особистісних – формування мотивації до вивчення нового і самовдосконалення, розуміння можливостей самореалізації, розкриття творчого потенціалу;
- метапредметних – розвиток комунікативної компетентності, навичок роботи з інформацією (пошук, виділення, узагальнення інформації, створення проєкту, вирішення поставленого завдання), самоорганізації, здатності виконувати різні соціальні ролі;
- предметних – отримання нових знань і застосування їх у навчально-предметних ситуаціях, формування наукового типу мислення.

Уперше термін «web-квест» (WebQuest) був запропонований влітку 1995 року Берні Доджем (Bernie Dodge), професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США). Автор терміна дав таке визначення вебквесту: «вебквест – це пошукова діяльність (або діяльність, орієнтована на пошук), у процесі якої вся інформація, якою оперує учень, або її частина, надходить з інтернет-джерел, факультативно доповнюючи відеоконференцією». Причому завданням розроблення «вебквесту» є саме організація ефективного використання часу учня і напрямів його зусиль на роботу з інформацією, а не на її пошук. На думку Берні Доджа, вебквест розширює кругозір, сприяє розвитку аналітичного, критичного і творчого мислення, навичок командної роботи [2].

Колега і однодумець Берні Доджа Томас Марч зробив спробу розширити і доповнити визначення вебквесту, з цією метою істотно деталізувавши поняття і представивши низку теоретичних формулювань, що допомагають глибше проникнути в суть вебквесту. З його позиції, «вебквест – це побудована за типом опор навчальна структура, яка використовує посилання на істотно важливі ресурси в Інтернеті та автентичні завдання з метою мотивації учнів до дослідження будь-якої проблеми з неоднозначним розв'язанням, розвиваючи тим самим їх вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) в процесі пошуку інформації та її перетворення в більш складне знання (розуміння). Тобто учні починають розуміти багатство тематичних зв'язків, легше включаються в освітній процес і починають вчитися міркувати над власним пізнавальним процесом» [4].

Томас Марч розглядає вебквест в аспекті когнітивної психології. Багато в чому спираючись на праці Л. Виготського, особливо на його вчення про інтеріоризацію та «зони найближчого розвитку», він стверджує, що цей вид пошукової діяльності потребує «опори», які повинен надавати вчитель. Під опорами він розуміє такі види діяльності, які допомагають учасникам вебквесту правильно будувати план дослідження, використовують для вирішення проблеми, спрямовують увагу на найсуттєвіші аспекти вивчення. У процесі розв'язання проблемних завдань вебквесту рівень «підтримки» вчителем поступово знижується [4].

Філіп Бенц характеризує вебквест як конструктивний підхід до навчання. Учасники вебквесту не тільки збирають і використовують інформацію, отриману з інтернету, вони спрямовують свою діяльність на вирішення поставлених перед ними завдань, часто пов'язаних із їхньою майбутньою професією [5]. Замість того, щоб змушувати учнів шукати необхідну інформацію на нескінченних просторах інтернету, учитель надає їм список вебсайтів відповідно до тематики проєкту і рівню їхніх знань. Таким чином, більшу частину часу учні витрачають на розв'язання проблемних завдань вебквесту та представлення результатів дослідження.

Отже, під вебквестом розуміємо *організовану проєктну діяльність учнів з опорою на освітній вебсайт в інтернеті, в якому частина або вся інформація, з якою працюють учні,*

*розташована на різних вебсторінках.*

Результатом успішно виконаних поставлених учителем завдань є презентація результатів проєкт-вивченого матеріалу з обраної теми. За П. Сисоєвим, у рамках вебквесту вчитель має змогу вдосконалювати пошукову діяльність учнів, задавати їм параметри цієї діяльності та визначати її час, вчити учнів самостійно мислити, знаходити й розв'язувати проблеми, прогнозувати результати і можливі наслідки різних варіантів рішення, вміння встановлювати причиново-наслідкові зв'язки, а за допомогою елементів ділової гри – вдосконалювати компетентність в говорінні [11].

Сама технологія вебквест досить незвичайна в навчанні, тому вона становить інтерес для дітей. Квест таїть у собі загадки, порушує невирішені проблеми, на які в подальшому хочеться знайти відповідь. Усе це подається в ігровій формі, яка близька учневі початкової школи. А якщо вебквест зроблений у вигляді т. зв. «гри-бродилки», де дітям доводиться подорожувати, зустрічаючи на своєму шляху перепони і виконуючи цікаві завдання, то це є додатковою мотивацією до навчання.

У своєму дослідженні ми будемо розглядати вебквест як проєктне завдання, яке базується на результатах аналітичного дослідження певної проблеми у певній сфері, має чітке логіко-композиційне оформлення, виконується із використанням відібраних інформаційних ресурсів інтернету та націлене на результат, що отримується в процесі гри. Результат роботи над вебквестом має матеріальне втілення у формі мультимедійного звіту, функція якого – відображення дослідницької діяльності учнів та її результати [7].

Виходячи з наведеного визначення, схарактеризуємо методичні особливості вебквесту як технології навчання.

По-перше, за змістом вебквест є різновидом проєктної технології, у зв'язку із чим йому притаманні головні характеристики проєктної роботи, а саме: послідовна, організаційно-спланована робота, аналіз науково-методичної літератури, розв'язання поставлених цілей та завдань, підбиття підсумків виконаної роботи [2].

По-друге, за формою вебквест є грою. Гра як навчальний прийом створює умови рівності співрозмовників, руйнує бар'єр між викладачем і учнем, що сприяє розвитку комунікативних здібностей та розвитку монологічного мовлення. Саме для цього створюються проблемні питання та ситуації. Завдання проблемної ситуації мають бути досить складними, але доступними для розв'язання, вони також мають спонукати до пошуку шляхів їх виконання [10].

Оскільки гра та проєктна робота є видами інтерактивних технологій у розвитку комунікативної компетентності учнів початкової школи, то це означає, що за своєю суттю вебквест є інтерактивною технологією для розвитку цієї компетентності. Форми інтерактивних технологій, відповідні види інтерактивних технологій і прийомів наведені у таблиці 1 [10].

Відповідно, вебквест як навчальна технологія відбиває всі головні ознаки інтерактивного навчання, тобто його характеризує:

- одночасна взаємодія – всі учасники квесту працюють в один і той самий час;
- однакова участь – для виконання поставлених завдань кожному учневі відводиться однаковий час;
- позитивна взаємодія – результат групової роботи залежить від якісного виконання завдань кожного учня;
- індивідуальна відповідальність – під час роботи в групі кожен учень має своє завдання [8, с. 121].

Таблиця 1

**Форми та види інтерактивних технологій**

| <b>Форми інтерактивних технологій</b> | <b>Види інтерактивних технологій і прийомів</b>  |
|---------------------------------------|--|
| Дискусійні                            | евристична бесіда, презентація, дискусія, метод круглого столу, метод «світлофор», мозковий штурм, рольова дискусія, обговорення аудіо- та відеозаписів  |
| Ігрові                                | метод ділової гри, метод інтерв'ю, метод «діловий театр», конкурси практичних робіт з їх обговоренням, рольові ігри, моделювання ситуацій, проєктна методика   |
| Тренінгові                            | можуть поєднувати дискусійні та ігрові форми: комунікативні тренінги, колективне рішення творчих завдань, практичні групові та індивідуальні вправи, групова робота з літературою, зустрічі із запрошеними |

Значущою для роботи з вебквестом є роль навчального вебсайту, що створений з метою розміщення педагогом інформаційних онлайн-ресурсів і необхідної інформації. Завдання на такому вебсайті можуть виконуватись учнями як у класі (за допомогою інтерактивної дошки, ноутбуків, планшетів, тощо), так і вдома (на власних пристроях). Розроблення вебсайту для вчителя є доступним завдяки онлайн-конструкторам.

«Навчальний вебсайт (НВС) – це інформаційно-освітній вебсайт (портал), що розташований в мережі інтернет, управляється педагогом, містить навчальну інформацію й орієнтований на розвиток та вдосконалення практичних навичок і вмінь мовлення учня» [7].

НВС є ефективним інструментарієм організації самостійної позакласної роботи учнів і вирішення проблемних завдань вебквесту. До головних завдань НВС належать: забезпечення вільного доступу учнів до інформаційних освітніх ресурсів, інформування учасників вебквесту про всі аспекти діяльності, цілі, завдання та структуру вебквесту, очікувані результати спільної роботи. Розроблені викладачем вебквести розміщуються на НВС, що не тільки надає учням вільний доступ до них, але й оптимізує їх спільну діяльність [7].

При цьому важливо, щоб під час відбору навчального матеріалу для НВС учитель керувався низкою спеціально розроблених критеріїв, що враховують властивості та функції інтернет-середовища.

Вебквест містить такі обов'язкові структурні частини:

- вступ (повідомляється тема та обґрунтовується мета проєкту) – на цьому етапі надається основна інформація про вебквест, вводяться ключові поняття, а також питання, над яким будуть працювати учні;

- завдання (повідомляється мета, умови, проблема та шляхи її вирішення) – це найбільш важлива частина вебквесту, що спрямовує учнів до ряду конкретних дій на шляху вирішення проблеми;

- процес (проводиться поетапний опис ходу роботи, розподіл ролей та обов'язків кожного учасника, надаються посилання на інтернет-ресурси, кінцевий результат) – на цьому етапі окреслюються основні вказівки, щодо виконання учнями завдань, порядок їх виконання, сортування інформації;

- висновок (узагальнюються результати, підбиваються підсумки (чого навчилися, які навички придбали; можливі риторичні питання або питання, які мотивують подальше дослідження теми)) – на цьому етапі проводять підбиття підсумків, заохочують до рефлексії, визначають подальші дослідження з проблеми;

- сторінки для вчителя – додаткові сторінки для розміщення інформації, що стане в пригоді іншим учителям, які будуть використовувати вебквест [4].

Виділяють такі етапи роботи над вебквестом.

1. На першому етапі вчитель проводить підготовчу роботу, ознайомлює з темою, формулює проблему. Теми необхідно добирати таким чином, щоб під час роботи над ними учні поглиблювали свої знання з предмету, що вивчається, або накопичували нові знання. Теми мають бути цікавими та корисними для учнів, щоб кожен учень мав змогу обрати «свою» і працювати, усвідомлюючи необхідність вирішення поставленої проблеми. Кілька учнів можуть обрати одну і ту ж саму тему, тим цікавіше буде обговорення отриманих результатів, оскільки роботи учнів можуть висвітлювати тему різнобічно. Учні ознайомлюються з основними поняттями обраної теми та матеріалами аналогічних освітніх проєктів. Можлива робота в групах під час виконання завдань. Усі члени команди повинні допомагати один одному в роботі з комп'ютерними програмами.

2. На цьому етапі під час виконання завдання починають формуватися дослідницькі навички учнів. Пошук відповідей серед великої кількості наукової інформації на поставлені питання розвиває критичне і абстрактне мислення учнів, уміння порівнювати й аналізувати, класифікувати об'єкти і явища. Учні набувають практичних навичок трансформації отриманої інформації для вирішення поставлених проблем. Накопичений досвід послідовних дій під керівництвом учителя допомагає організовувати свою подальшу індивідуальну дослідницьку діяльність на просторах інтернету.

3. Етап оформлення результатів діяльності характеризується осмисленням проведеного дослідження. Проводиться відбір найбільш вагомої інформації, подання її у вигляді вебсайту, html-сторінки, слайд-шоу, буклета, анімації, постера або фоторепортажу. На цьому етапі дуже важлива роль учителя як консультанта.

4. Обговорення результатів роботи з вебквестом можна проводити у вигляді конференції, щоб учні мали змогу показати результат своєї роботи, усвідомлюючи її важливість. На цьому етапі закладаються такі риси особистості, як відповідальність за виконану роботу, самокритичність, взаємопідтримка, уміння виступати перед аудиторією, правильно, грамотно і доступно пояснювати свої думки, адекватно сприймати інформацію від співрозмовника.

5. Завершальним етапом роботи є оцінювання, однак обов'язковим для вебквесту є попереднє (до початку роботи) оголошення його принципів. Критерії оцінювання можуть бути різними (за часом презентації, оригінальності, новаторства та інше). Оцінка містить досвід, який отримав учень і під час самостійної роботи над проблемними завданнями вебквесту. В оцінюванні результатів беруть участь як учитель, так і учні шляхом обговорення або інтерактивного голосування [1].

Під час використання технології вебквесту вчитель як координатор повинен ставити чіткі цілі, достатньо мотивувати учнів та в доступний спосіб пояснювати суть та план роботи.

Розглянемо елементи структури і вимоги до розроблення квесту.

1. Назва повинна бути короткою, привабливою та оригінальною. Спрямованість квесту визначається через навчальний предмет або один з пріоритетних напрямів виховної діяльності (патріотичний, екологічний, естетичний, тощо) – моноквест; групу навчальних предметів і комплекс виховних напрямів – міждисциплінарний, або комплексний квест.

2. Мета і завдання. Мета повинна мати узагальнюваний характер, бути діагностичною. У процесі визначення мети і завдань орієнтиром виступають освітні стандарти.

3. Тривалість. Вебквест може бути розроблений на один урок, серію уроків, тиждень, табірну зміну або інший часовий проміжок (короткостроковий або тривалий).

4. Вік учнів / цільова група. Облік вікових особливостей учнів (дошкільнята, учні початкової, основної або старшої школи) і їхніх освітніх потреб.

5. Легенда. Легенда є вигаданою історією про події чи постаті, що передують початку гри.

6. Квест-герої. Учитель пропонує учням список героїв і їх характеристики. Персонажі квесту можуть бути як повністю вигаданими, так і реальними. Вибір ролей учасників квесту

прописується правилами: жеребкування, поділ за будь-якою ознакою залежно від мети і змісту квесту.

7. Основне завдання / основна ідея. Основне завдання квесту має бути проблемного характеру. Під час розроблення основного завдання можна враховувати типи завдань (переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, творче завдання, аналітична задача тощо).

8. Сюжет і просування по ньому. Це ряд подій у грі (базова схема), наприклад, послідовність етапів, станцій, для проходження яких розробляються правила просування, можуть застосовуватися бонуси або штрафи. Сюжет обмежений часом як в історичному плані (гра може відбуватися в будь-яку історичну епоху), так і фізично.

9. Завдання / перешкоди. Для просування по сюжету поряд з основним завданням розробляються додаткові завдання різного характеру, зокрема проблемні.

10. Навігатори. Різні підказки, мітки, орієнтири, що сприяють організації цілеспрямованого пошуку, спрямованого на розв'язання як основного, так і додаткових завдань.

11. Ресурси. Для виконання квесту учням можуть бути запропоновані різні ресурси: список літератури (включаючи інтернет-джерела), освітні сайти; мультимедійні презентації; ролики, зокрема соціальні; електронні гаджети; прилади та матеріали.

12. Критерії оцінювання діяльності учнів. Критерії розробляються вчителем залежно від різновиду запропонованих завдань.

13. Підсумок квесту – освітній «продукт» і рефлексія. Результат повинен співвідноситися з виконанням основного завдання, наприклад: вирішена проблема, розгадана загадка, зроблено відкриття. Освітнім «продуктом» може бути соціальний ролик, буклет, результати дослідження тощо.

У ході організації роботи молодших школярів над вебквестами, крім практичної мети навчання, реалізуються такі цілі:

- «освітня – залучення кожного учня до активного пізнавального процесу. Організація до індивідуальної та групової діяльності учнів початкової школи, виявлення умінь і здібностей до самостійної роботи за темою;

- розвиваюча – розвиток інтересу з певного предмета, творчих здібностей, уяви учнів; формування умінь самостійної роботи з інтернет-ресурсами, навичок дослідницької діяльності; розширення кругозору та ерудиції;

- виховна – виховання толерантності, особистої відповідальності за виконання обраної роботи» [1].

Використовуючи інформаційні інтернет-ресурси і інтегруючи їх у навчальний процес, вебквест допомагає ефективно та комплексно вирішувати низку практичних завдань щодо формування вмінь різних комунікативних типів, а саме:

- а) забезпечити створення мовленнєвих ситуацій, мовленнєвої практики для учнів;

- б) забезпечити формування конкретних вмінь для розвитку зв'язного мовлення;

- в) вести постійну спеціальну роботу з розвитку мовлення, пов'язуючи її з можливими уроками, за матеріалом, що на них вивчається;

- г) створити в класі атмосферу боротьби за високу культуру мовлення, за виконання вимог до правильного мовлення [2].

Таким чином, ми можемо стверджувати, що вебквест є логічно обґрунтованим, доцільним інструментом для розвитку різних компетентностей, зокрема комунікативної.

Для успішного розвитку комунікативної компетентності використовують новітні технології, які в наш час є невід'ємним засобом навчання. У закладах загальної середньої освіти більшість учнів вільно користується сучасними інформаційними технологіями, що значно спрощує процес пошуку інформації, її обробки та надання в різних презентативних формах. Тому використання комп'ютера як інструмента ігрової та творчої діяльності в навчальній діяльності учнів сприяє досягнення таких цілей:

- підвищенню мотивації до самонавчання;
- формуванню нових компетенцій;
- реалізації креативного потенціалу;
- підвищенню особистісної самооцінки.

Сучасне суспільство потребує компетентних фахівців, які здатні аналізувати величезні інформаційні потоки, самостійно і в команді вирішувати проблемні завдання, робити це за допомогою інтернету. Тому використання технології вебквесту в навчальному процесі значно урізноманітнює та робить його живим і цікавим. А отриманий досвід учнів дає свої плоди в майбутньому, адже завдяки вебквесту розвивається низка компетентностей:

- використання інтерактивних технологій для вирішення різного типу проблемних завдань;
- самонавчання і самоорганізація;
- командна робота (розподіл функцій, взаємодопомога);
- уміння знаходити кілька варіантів розв'язання однієї проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант;
- уміння виступати перед аудиторією.

Використання вебквестів в освітньому процесі початкової школи сприяє вирішенню таких завдань:

- підвищенню мотивації учнів до навчальної діяльності та самонавчання;
- формуванню нових компетентностей на основі використання інформаційно-комунікаційних технологій для вирішення навчальних завдань (зокрема, для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, вебсайтів, флеш-роликів тощо), умінь знаходити кілька підходів до розв'язання проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант та обґрунтовувати свій вибір;
- реалізації творчого потенціалу;
- розвитку особистісних якостей (наприклад, організаційні, лідерські здібності);
- підвищенню особистісної самооцінки;
- розвитку самостійності;
- розвитку комунікативних умінь і навичок роботи в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);
- розвитку мислення;
- підвищенню словникового запасу;
- формуванню навичок публічних виступів (обов'язково проведення захистів проєктів з виступами авторів, з питаннями, дискусіями).

Отже, розроблення та використання освітніх вебквестів сприяє максимальній інтеграції інтернету в навчальний процес початкової школи. Вони охоплюють певну проблематику, навчальний предмет, тему, можуть бути і міжпредметними. Вебквести можна розподілити на два типи: для короткочасної (полягають у поглибленні знань і їх інтеграції, розраховані на одне – три заняття) і тривалої роботи (полягають у поглибленні й перетворенні знань учнів, розраховані на тривалий термін – можуть бути на семестр або навчальний рік). Особливістю освітніх вебквестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів із ним розміщена на різних вебсайтах.

**Висновки.** Вебквест – це і гра, і навчання одночасно. Ця технологія урізноманітнює процес навчання учнів початкових класів, робить його цікавішим та яскравішим. Актуальність технології вебквесту не тільки в тому, що вона реалізує формування комунікативної компетентності в учнів початкових класів, а ще й у тому, що вона допомагає розкрити освітній потенціал інтернету.

Ураховуючи необхідність послідовного формування і розвитку в тісному зв'язку з навчальними та інформаційними вміннями комунікативної компетентності, вимоги до рівня її сформованості включатимуть уміння розрізняти діалог і монолог, розповідь, опис,



міркування, види переказу, використовувати правила мовного етикету, виконувати роботи творчого характеру.

Технологія вебквестів дозволяє охопити більший обсяг навчального матеріалу; збільшити різноманітність форм подання інформації; оптимізувати навчальну діяльність за допомогою раціональної зміни діяльності і видів педагогічної взаємодії у формах учитель – учень, учень – учень. Така взаємодія сприяє формуванню сприятливих умов і атмосфери в процесі навчання, що, у свою чергу, позитивно впливає на якість освітнього процесу.

#### Список використаної літератури

1. Dodge B. Creating A Rubric for a Given Task: вебсайт. URL: <http://projects.edtech.sandi/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html> (дата звернення: 12.07.2021).
2. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997: вебсайт. URL: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) (дата звернення: 16.06.2021).
3. Lamb A. Locate and Evaluate WebQuests: вебсайт. URL: <http://eduscapes/tap/topic4.htm> (дата звернення: 12.05.2021).
4. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators: вебсайт. URL: <http://online.learning/webtypes.html> (дата звернення: 14.06.2021).
5. Бенц, Ф. Применение веб-квестов в учебной деятельности: вебсайт. URL: <http://www.natalia-chimera.ru/view.php?id=42>. (дата звернення: 12.02.2020)
6. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики: вебсайт. URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/) (дата звернення: 16.04.2021).
7. Ільченко О. В. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі: вебсайт. URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/) (дата звернення: 24.02.2021).
8. Караман С. О., Караман О. В. Особливості педагогічного діалогу в різних навчальних ситуаціях: *Педагогічна риторика: історія, теорія, практика: монографія*. Київ, 2016. 258 с.
9. Симкина Н. Т. The Earth in danger: веб-сайт. URL: <http://earth-in-danger.jimdo.com> (дата звернення: 23.07.2021).
10. Сокол І. ««Веб-квест» як інноваційний метод формування творчої особистості»: вебсайт. URL: <https://prezi.com/tf7lzsyfhd09/presentation/> (дата звернення: 23.07.2021).
11. Сысоев П. В. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных Интернет-технологий: учебно-методическое пособие для учителей, аспирантов и студентов. Москва, 2010. 182 с.
12. Теорія і методика професійної освіти / З. Н. Курлянд, Т. Ю. Осипова, Р. С. Гурін та ін.; за ред. З. Н. Курлянд. Київ, 2012. 390 с.

## PEDAGOGICAL POTENTIAL OF WEB QUEST FOR THE DEVELOPMENT OF PRIMARY SCHOOL PUPILS' COMMUNICATIVE COMPETENCE

Lytvynov Andrii

Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer at the Department of Theory and Methods of Primary Education  
Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University

Kytaiova Anastasiia

Master of the Department of Theory and Methods of Primary Education  
Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University

**Introduction.** *The using of information technologies has become a part of the modern child's daily life. In this context, the task of the teacher is to use the enthusiasm with which children work with the computer at home for play, creative activity or correspondence with friends, to form a holistic system of universal competencies, as well as experience of independent activity and personal responsibility, overall for the development of key competencies that determine the current quality of educational content.*

*The ability to take action appears in situations where the pupil is gaining experience in solving of problems without of initially ready solution. Such situations arise in project activities in the greatest extent. It gives grounds to consider a further solution of the above issue in the use of such educational technology as a web quest.*

**Purpose.** *The purpose of the article is to study the potential of using web quest technology for the development of primary school pupils' communicative competence.*

**Methods:** *studying of state educational documents, educational programs, analysis of*

scientific and research papers, methodical recommendations, textbooks and manuals.

**Results.** *The pedagogical potential of using the web quest in the educational process has been represented. The essence of the concept of the web quest as a learning technology has been revealed and its methodical features have been characterized. Based on the analysis of scientific and methodological literature, the elements of the quest structure and requirements for its development have been identified, as well as the achievement of which tasks is facilitated by the use of the web quest in primary school.*

**Originality.** *It has been described the role of the web quest in the process of development primary school students' competences, in particular communicative competence.*

**Conclusion.** *A web quest is a game and learning at the same time. This technology diversifies the learning process for the primary school pupils, makes it more interesting and brighter. The relevance of web quest technology is not only that it implements the development of primary school pupils' communicative competence, but also that it helps to reveal the educational potential of the Internet.*

*Web quest technology allows to cover a larger amount of the educational content; to increase the variety of information presentation forms; to optimize the educational activity by means of rational change of activities and types of pedagogical interaction in the systems «teacher-student», «student-student». Such interaction contributes to the forming of favorable conditions and atmosphere in the learning process, which, in turn, has a positive effect on the quality of the educational process.*

**Key words:** *multimedia teaching aids, web quest, website, methodical classification, information computer technologies, principles of use.*

#### References

1. Dodge B. *Creating A Rubric for a Given Task*. URL: <http://projects.edtech.sandi/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html> [in English].
2. Dodge B. *Some Thoughts About WebQuests*. 1995-1997. URL: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html) [in English].
3. Lamb A. *Locate and Evaluate WebQuests*. URL: <http://eduscapes/tap/topic4.htm> [in English].
4. March T. *What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators*. URL: <http://ozline/learning/webtypes.html> [in English].
5. Bencz F. *Primenenie veb-kvestov v uchebnoj deyatel'nosti* [Application of web quests in educational activities]. URL: <http://www.natalia-chimera.ru/view.php?id=42> [in Russian].
6. Zhelizniak L.D. *Tekhnolohiia «Veb-kvest» na urokakh informatyky* [Web Quest technology in informatics lessons]. URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/) [in Ukrainian].
7. Ilchenko O.V. *Vykorystannia web-kvestiv u navchalno-vykhovnomu protsesi* [The use of web-quests in the educational process]. URL: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30113/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/) [in Ukrainian].
8. Karaman S.O., Karaman, O.V. (2016). *Osoblyvosti pedahohichnoho dialohu v riznykh navchalnykh sytuatsiiakh: Pedahohichna rytoryka: istoriia, teoriia, praktyka* [Features of pedagogical dialogue in different educational situations: Pedagogical rhetoric: history, theory, practice]. Kyiv. [in Ukrainian].
9. Simkina N.T. *The Earth in danger*. URL: <http://earth-in-danger.jimdo>. [in English].
10. Sokol I. *«Veb-kvest» yak innovatsiyni metod formuvannia tvorchoi osobystosti* [Web-quest as an innovative method of forming a creative personality]. URL: <https://prezi.com/tf7lzsylhd09/presentation/> [in English].
11. Sysoev P.V. (2010). *Metodyka obuchenyja snostrannomu yazyku s sispolzovanyem novykh snformacyonno-kommunikatsionnykh internet-texnologij: uchebno-metodycheskoe posobyie dlya uchitelej, aspyrantov y studentov* [Methods of teaching a foreign language using new information and communication Internet technologies: teaching aid for teachers, graduate students and students]. Moscow. [in Russian].
12. Kurliand Z.N. (ed.). (2012). *Teoriya i metodyka profesijnoyi osvity* [Theory and methodology of professional education] Osypova T.Iu., Gurin R.S. (ed.). [in Ukrainian].

Отримано редакцією 29.08.2021 р.