

ІСТОРІЯ. ПРАВОЗНАВСТВО

УДК 7.018.43:004.056

DOI: 10.37026/2520-6427-2025-121-1-71-80

Оксана МУЛЯР,

кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії та методики
викладання шкільних предметів
Волинського інституту
післядипломної педагогічної освіти,
м. Луцьк, Україна
ORCID: 0000-0003-4774-3947
e-mail: mulyarop@gmail.com

ТЕХНОЛОГІЯ ВЕБКВЕСТУ В НАВЧАННІ ПРАВОЗНАВСТВА У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Анотація. У статті розглянуто особливості використання технології вебквесту в освітньому процесі як форми інтерактивного навчання. Наведено практичні поради для вчителів, які бажають упроваджувати вебквести на уроках правознавства, зокрема, для стимулювання самостійного наукового пошуку серед учнів. Розглядаються методичні підходи до застосування вебквестів як інструменту формування дослідницьких навичок учнів у контексті навчання правознавства.

У роботі висвітлено теоретичні основи вебквесту, його структуру, методичні прийоми та практичні аспекти застосування у навчальній діяльності. Автор обґрунтовує переваги вебквестів у розвитку критичного мислення, творчих здібностей, взаємодії та співпраці учнів. Наведено класифікацію вебквестів за різними критеріями та описано етапи їхнього створення. За допомогою цього методу учні активно залучаються до пошуку та аналізу інформації в інтернеті,

що сприяє глибокому засвоєнню знань і формуванню стійких навчальних мотивацій. Доведено, що вебквест перетворює учня з пасивного споживача знань на активного учасника освітнього процесу, підвищуючи відповідальність за результати своєї роботи.

На основі проведеного дослідження автор робить висновок про перспективність використання вебквестів у навчанні правознавства та пропонує напрями для подальших наукових досліджень у цій галузі. Стаття містить конкретний приклад вебквесту з правознавства, що дозволяє вчителям адаптувати цей досвід до власної педагогічної практики. Запропонована наукова праця буде корисною для вчителів, які бажають удосконалити свою педагогічну діяльність та впроваджувати інноваційні методи навчання в освітньому процесі Нової української школи.

Ключові слова: вебквест, правознавство, освітні технології, платформа, інтерактивне навчання, інтернет-ресурси, проєкт, інформаційні ресурси.

Oksana MULYAR,

Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department
of Theory and Methods of Teaching School Subjects,
Volyn Institute of Postgraduate Pedagogical Education,
Lutsk, Ukraine
ORCID: 0000-0003-4774-3947
email: mulyarop@gmail.com

WEBQUEST TECHNOLOGY IN LEGAL EDUCATION AT GENERAL SECONDARY EDUCATION INSTITUTION

Abstract. The article examines the utilization of webquest technology in the educational process as an interactive learning form. Practical advice is provided for teachers aiming to incorporate webquests into law lessons to stimulate independent scientific research among students.

The article explores methodological approaches to using webquests as tools for developing students' research skills within the context of legal studies.

The paper outlines the theoretical foundations of the webquest, its structure, methodological techniques, and

practical application aspects. The author argues the benefits of webquests in fostering critical thinking, creativity, and collaboration among students. It presents a classification of webquests based on various criteria and describes the stages of their creation. Through webquests, students engage actively in searching and analyzing online information, enhancing knowledge retention and establishing enduring learning motivations.

The article posits that webquests transform students from passive knowledge consumers into active participants in the educational process, thereby increasing their responsibility for their work outcomes. Based on the research conducted, the author concludes that webquests hold promise in legal and suggests directions for further scientific inquiry in this field. The article includes a specific example of a law webquest, enabling teachers to tailor this experience to their pedagogical practices. This article serves as a valuable resource for educators seeking to enhance their teaching methods and integrate innovative approaches.

Key words: *webquest, law, technology, platform, interactive learning, platform, Internet resources, project, information resources.*

Постановка проблеми. Сучасна освіта спрямована на формування інформаційного суспільства, де ключова роль належить комп'ютерним технологіям та програмам. Учителі нової української школи мають адаптуватися до цих змін, впроваджуючи інновації у свою педагогічну діяльність (Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи, 2016). Освітня трансформація вимагає використання сучасних методів та форм навчання, які стимулюють інтерес учнів до пізнання та самовдосконалення (Наказ МОН України «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти», 2018). Зокрема, важливо застосовувати підходи, що розвивають критичне і творче мислення, а також формують у школярів нові знання та вміння.

Однією з таких інноваційних методик в освітньому процесі є вебквест, що є ефективним для всіх вікових груп – від молодших школярів до старшокласників. Уроки побудовані у форматі вебквестів, набувають все більшої популярності, оскільки сприяють зростанню мотивації учнів, їхній активній участі у виконанні завдань, розвитку навичок візуалізації, а також стимулюють пошук нестандартних рішень. Означена технологія дозволяє учням проявити креативність, лідерські якості та навички співпраці.

За структурою вебквест передбачає: вступ (визначення теми, розподіл ролей, сценарій та план дій), основне завдання (питання, на які учні мають знайти відповіді в ході самостійного дослідження), інформаційні ресурси, опис етапів роботи та підсумкові результати (Кононець, 2012).

Аналіз наукових досліджень і публікацій. Проблемі розробки та використання вебквестів в освітньому процесі присвятили свої дослідження Б. Додж, М. Андрєєв, О. Гапєєв, М. Шаповалов, Т. Марч, В. Шмідт та інші (Шмідт, 2014). Тема вебквесту окреслюється також у роботах Л. Желізняк, С. Маївки, І. Сокола, О. Харіної та Л. Харлаш, які досліджували

застосування вебквестів на різних предметах та їхній вплив на різноманітні аспекти освітнього процесу (Желізняк, 2012). За твердженням І. Сокола, технологія вебквестів дозволяє учням ефективно здійснювати пошук, аналізувати та систематизовувати інформацію, розвиваючи за цих умов пізнавальні здібності та ключові компетентності. Водночас Л. Харлаш підкреслює актуальність пошуку інноваційних підходів до організації навчального процесу, а О. Харіна зазначає, що успішне застосування вебквестів безпосередньо залежить від чіткого розуміння їхньої сутності та мети (Харіна, 2013).

На відміну від сучасних методів, педагогічні технології, зокрема вебквест, мають більш систематичний характер. Згідно з дослідженнями Є. Полата структура вебквесту передбачає чіткий поділ на вступну частину, формулювання навчального завдання, визначення джерел інформації, опис етапів виконання та формулювання висновків.

Мета статті – розкриття концепції технології вебквесту як форми інтерактивного навчання, що передбачає планування пошукової діяльності учнів та встановлення часових обмежень; представлення методичних рекомендацій для проведення уроків з використанням вебквесту, зокрема в межах правознавства, з акцентом на розвиток дослідницьких навичок учнів.

Виклад основного матеріалу дослідження. На сучасному етапі освітнього розвитку вчителі перехідного етапу активно впроваджують інноваційні технології, поширюють свій досвід і стають новаторами, допомагаючи іншим пристосуватися до змін. Сучасні форми роботи, орієнтовані на потреби учнів і формування цифрових компетентностей як «ключових комбінацій знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, інших особистих якостей у сфері інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій» (Розпорядження Кабінету Міністрів України «Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей та затвердження плану заходів з її реалізації», 2021). Одним із потужних інструментів підвищення якості навчання є вебквест, що поєднує елементи проєктного та ігрового методів навчання.

Термін «вебквест» уперше був запропонований у 1995 році професором Берні Доджем з Університету Сан-Дієго. Він класифікував вебквести за трьома критеріями: часом виконання (короткострокові та довгострокові), тематикою (монотематичні та міждисциплінарні), а також типом завдань (наприклад, переказ, творчі завдання, суперечливі питання, аналітичні, наукові завдання). Портал університету містить інструкції, приклади та шаблони, що допомагають створювати власні вебквести (Dodge, 1997).

Загалом квести як форма навчальної гри вимагають від учнів застосування знань та досвіду для досягнення конкретних цілей, забезпечуючи інтерактивність та мотивацію. Вебквест – пошукова діяльність із чітко визначеними ролями для учасників, що призводить до кінцевої мети і виконується з використанням інтернет-ресурсів (Маївка, 2013). Цей формат також передбачає елементи рольової гри, що робить його особливо цінним у педагогіці як проблемне завдання, що допомагає розвивати дослідницькі навички учнів.

Аналіз теоретичних і практичних аспектів вебквесту дає змогу виокремити його основні переваги, зокрема: він об'єднує проблемно-ігрове навчання з інтегрованими інформаційно-комунікаційними технологіями, має структуру, що передбачає послідовний пошук рішень, і використовує сюжетні лінії для підтримки зацікавленості учнів. Важливою характеристикою технології вебквесту є попередньо визначені інформаційні ресурси, що сприяють ефективному вирішенню навчальних проблем.

Методологічний базис вебквесту ґрунтується на активному навчанні, де учні перетворюють нову інформацію на знання, які можуть застосовувати на практиці. Освітні продукти, що створюються в результаті квестів, включають мультимедійні презентації, відео, сайти тощо, надаючи можливість для практичного застосування знань і розвитку креативності (Кононець, 2012).

Існує два основні різновиди вебквестів: короткострокові, які зазвичай займають від одного до трьох занять, і довгострокові, що можуть тривати кілька місяців, семестр або навіть цілий навчальний рік (Маївка, 2013).

Методи, які застосовуються у квест-технології, поділяються на кілька типів:

- за видами пізнавальної діяльності: відтворення, алгоритмічні дії, тестування;
- розв'язання задач: аналіз проблемних ситуацій, пошукові та експериментальні підходи, евристичні методи;
- активні методи: розбір ситуацій, мозковий штурм, тренінги, майстер-класи, рефлексії;
- інтерактивні методи: моделювання професійної діяльності, кейс-методи, проєктні підходи, симуляції.

Завданнями квест-технології є:

- розвиток логічного мислення та здатності до інтелектуальних експериментів;
- стимулювання творчого мислення та розкриття потенціалу здобувачів освіти;
- формування пізнавальної мотивації у процесі навчання;
- використання нових освітніх форматів із міждисциплінарним підходом;
- аналіз індивідуальних особливостей учнів, що дозволяє адаптувати навчання до їхніх потреб;
- поширення сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в освітній практиці (Ільченко, 2012).

Завдання вебквесту поділяються на рівні, що відповідають розвитку учнів. Ця структура ґрунтується на моделі розумової діяльності Б. Блума, створеній у середині XX століття. Завдання поділяються на такі рівні:

1. Репродуктивний рівень: відтворення інформації з різних джерел без внесення змін (наприклад, підготовка виставок або презентацій культурних здобутків різних країн).

2. Репродуктивно-пізнавальний рівень: переосмислення матеріалу та представлення його в нових форматах (статті, повідомлення, виступи), висвітлення актуальних проблем, таких як екологія або економічна криза.

3. Пізнавальний рівень: пошук і систематизація

інформації з конкретних тем (наприклад, аналіз міжнародної фінансової діяльності).

4. Пізнавально-творчий рівень: розробка проєктів чи планів на задану тему (бізнес-плани, міжкультурні дослідження).

5. Творчий рівень: реалізація творчих проєктів (музичні виступи, літературні вечори, театральні постановки) з можливістю обґрунтування власної позиції щодо поставленої проблеми (Сокол, 2013).

Цей підхід допомагає учням здобувати навички, необхідні як у навчанні, так і в реальному житті.

Ефективність вебквестів, створених учителем, забезпечується за умови, якщо основні питання квесту охоплюють усі рівні класифікації. Крім того, вони має бути цікавими для учня та пов'язаними з його попередніми знаннями, реальним середовищем та навчальною програмою.

Вебквест передбачає такі основні елементи:

- вступ: обов'язково вказує на умови роботи та вихідну ситуацію або завдання;
- покликання на мережеві ресурси, що містять матеріали, необхідні для вебквестів: електронні адреси, тематичні форуми, бібліотечні ресурси чи методичні посібники;
- покрокове окреслення процесу виконання завдання з поясненням принципів обробки інформації, додатковими супровідними запитаннями, схемами, таблицями, діаграмами, графіками тощо;
- висновок, що повинен містити приклад оформлення результатів виконання завдання або його презентацію, варіанти подальшої самостійної роботи з певної теми та сфери практичного застосування отриманих результатів і навичок (Харлаш, 2019).

На першому етапі вчитель проводить підготовчу роботу, знайомить учнів з темою та формулює основну проблему.

Завдання вебквесту розміщуються в окремих блоках запитань та списках адрес в інтернеті, де можна отримати необхідну інформацію.

Питання повинні бути складені так, щоб, відкриваючи сайт, учні розуміли принципи відбору матеріалів та могли обрати найважливіше з усієї знайденої інформації.

Окреслений етап вебквесту має найбільший потенціал для розвитку здобувачів освіти. У пошуках відповідей на запитання удосконалюється критичне та абстрактне мислення, вміння порівнювати й аналізувати, класифікувати предмети та явища. Контроль процесу з боку вчителя може здійснюватися шляхом надання переліку запитань, роздачі прикладів та схем.

На наступному етапі відбувається осмислення результатів дослідження та формування підсумкових матеріалів, виокремлюється ключова інформація та презентується в таких формах, як слайд-шоу, буклет, анімація, постер або фоторепортаж. Презентацію результатів роботи над вебквестами доцільно організовувати у форматі конференції, що надає учням можливість продемонструвати свої практичні досягнення.

Звіт щодо результатів вебквесту може бути поданий в різних формах, зокрема у вигляді: бази даних; діалогу, історії чи навчального кейсу; онлайн-документу з аналізом неоднозначної ситуації, основними тезами

та можливістю додавати коментарі або висловлювати незгоду з авторами; псевдоінтерв'ю з експертом або його публікація онлайн. На цьому етапі у здобувачів освіти формується відповідальність за виконану роботу, розвивається самокритичність, взаємопідтримка та вміння виступати перед аудиторією.

Заключним етапом є оцінювання, однак перед початком роботи слід озвучити критерії оцінки, які можуть включати тривалість презентації, оригінальність та новаторство. Під час оцінювання узагальнюється досвід учнів, набутий у результаті виконання завдань вебквесту. У деяких випадках в заключну частину доцільно включити риторичні питання з метою стимулювання пошукової активності.

Урок із застосуванням вебквесту має чітку структуру. Вступна частина передбачає традиційні елементи, як-от: організаційні моменти, мотивація та актуалізація попередніх знань. Подання нового матеріалу здійснюється за схемою: завдання – питання – робота з інтернет-ресурсами – аналіз отриманої інформації – наступне запитання. Завдяки послідовним відповідям на запитання досягається основна мета заняття (Харлаш, 2019).

У процесі підготовки та проведення уроку з використанням вебквесту необхідно чітко усвідомити ролі кожного учасника освітнього процесу та розподілити їхні обов'язки для досягнення максимальної ефективності.

Завдання для учня передбачають:

- формулювання уже відомих умов до завдання;
- виявлення необхідних, але ще невідомих даних та їхній пошук;
- аналіз, обробка, узагальнення та обговорення отриманої інформації;
- оцінка того, наскільки наявність нових даних змінює проблему;

– узагальнення знайденої інформації та оформлення результатів роботи.

Учитель зі свого боку:

- надає кілька покликань на інтернет-ресурси, що спрямовують пошук і визначають його основні акценти;
- демонструє приклади, що слугують орієнтирами та показують різні погляди на проблему;
- розробляє бланки з критеріями оцінювання;
- координує процес пошуку.

Із метою ефективної організації уроку з технологією вебквесту рекомендовано: визначити ключові слова для пошуку (за потреби адаптувати їх на різних етапах); знайти відповідну інформацію в інтернеті; проаналізувати й обговорити отримані дані; за потреби скоригувати ключові слова та повторити пошук; підсумувати отриману інформацію та обговорити висновки (Ільченко 2012).

Отже, методика вебквесту активізує освітній процес, сприяючи індивідуалізації навчання та покращенню його якості.

Нині існує чимало платформ для створення вебквестів, що надають зручні інструменти для розробки інтерактивних навчальних матеріалів. Зокрема, платформа «Всеосвіта» пропонує зрозумілий інтерфейс, що дозволяє легко й швидко створювати завдання різного рівня складності (див. рис. 1). Також дуже популярною є платформа LearningApps, яка дозволяє розробляти інтерактивні вправи та ігри. Завдяки простому інтерфейсу та великому вибору готових шаблонів і завдань LearningApps підходить як для досвідчених користувачів, так і для початківців (див. рис. 2). Наприклад, платформа пропонує різні навчальні ігри, які доступні за покликанням: <https://learningapps.org/watch?v=pzunfjt8c24>.

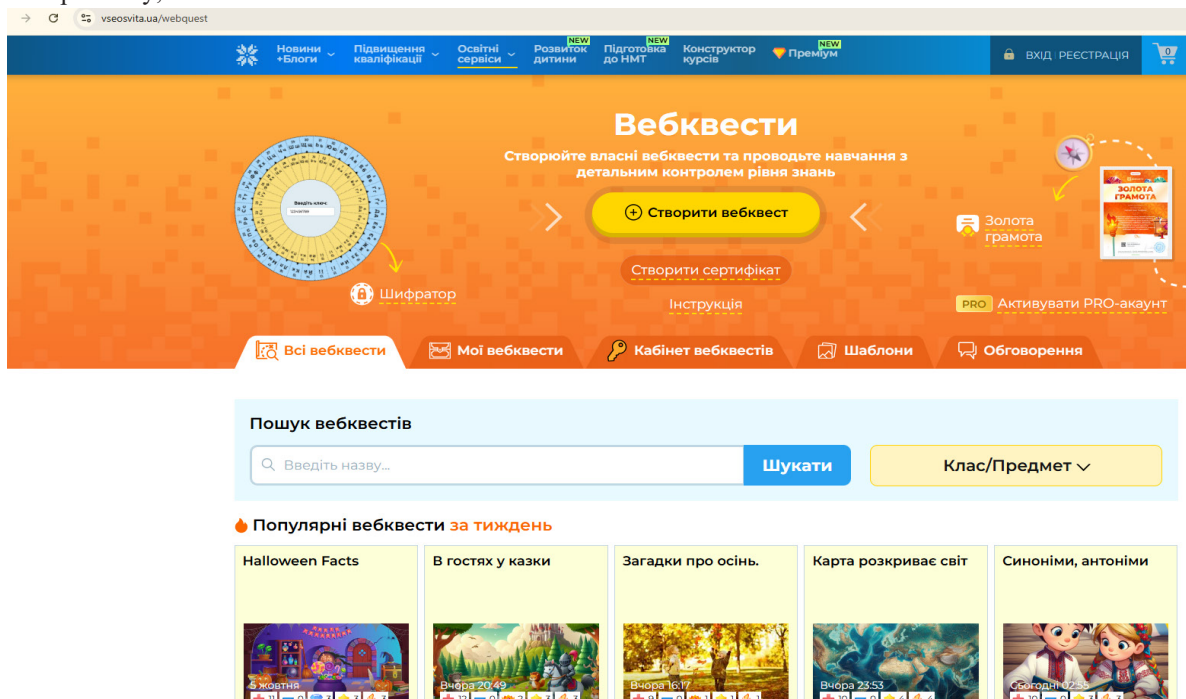


Рис. 1. Скриншот інтерфейсу освітніх сервісів платформи «Всеосвіта»

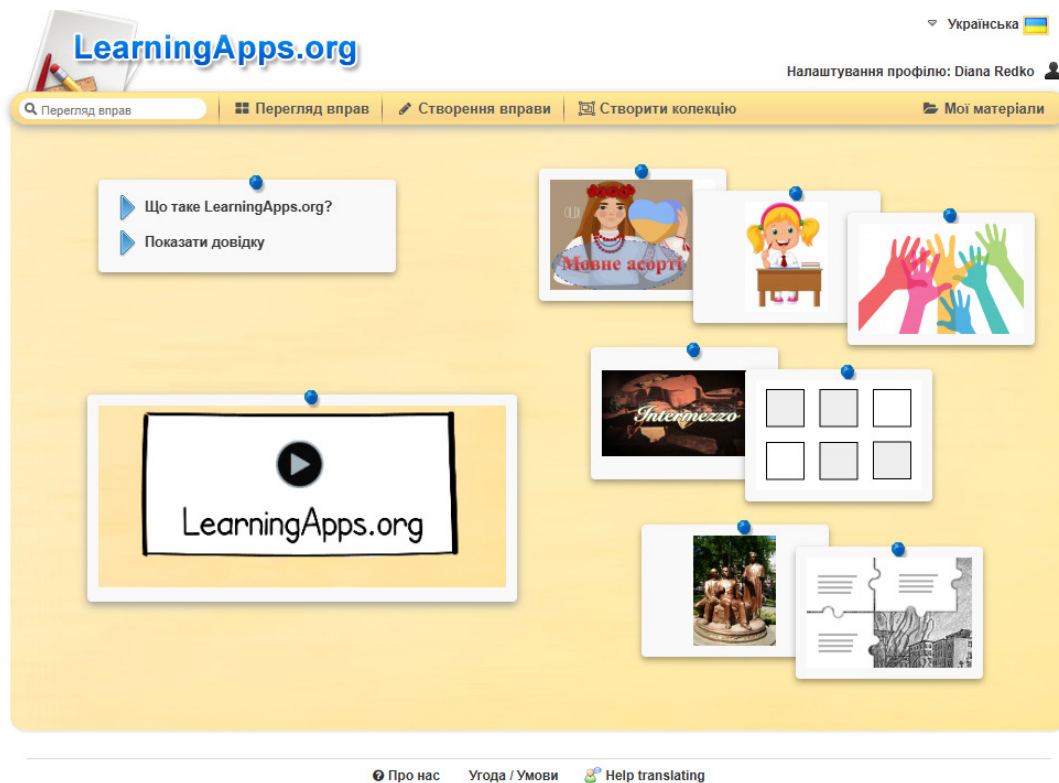


Рис. 2. Скриншот інтерфейсу платформи LearningApps

Розглянемо детальніше можливості використання технології вебквесту на уроках правознавства у закладах загальної середньої освіти. За основу візьмемо тему «Трудове право, праця неповнолітніх» (див. рис. 3).

Вебквест з теми «Трудове право.

Працевлаштування неповнолітніх»

(Вебквест з правознавства для учнів 9 класу)

Тип: короткостроковий.

Мета: поглиблювати знання з правознавства;

удосконалювати вміння працювати в команді, навички дослідницької діяльності, здатність аналізувати отриману інформацію; виховувати почуття патріотизму до Батьківщини.

Загалом вебквест з теми «Трудове право. Працевлаштування неповнолітніх» складається з шести рівнів (доступ за покликанням: <https://vseosvita.ua/webquest/vebkvest-z-pravoznavstva-na-temu-trudove-pravo-pratsevlashtuvannia-nepovnolitnikh-17530.html>).

Вебквест: Вебквест з правознавства на тему "Трудове право. Працевлаштування неповнолітніх"

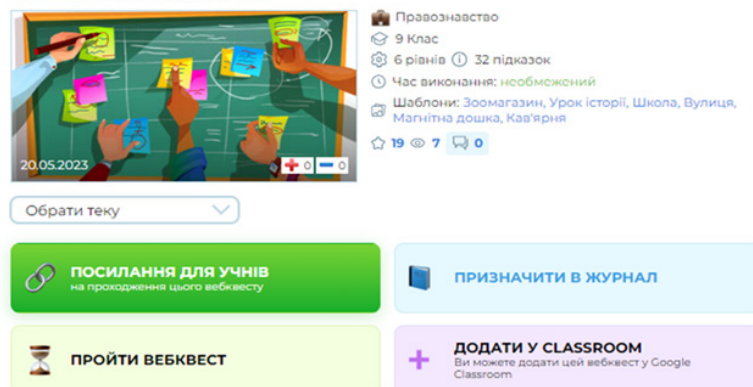


Рис. 3. Скрин розробленого вебквесту на платформі «Всеосвіта»

Запропонований вебквест складається із шести кімнат, в яких розміщені завдання різного рівня складності.

I етап – інформативний. На цьому етапі подається інформація для вивчення обраної теми. Перевагою такої форми подання інформації є її структурність та чіткість викладу, що допомагає учням ефективно

засвоїти найголовніші визначення та факти.

Кімната першого етапу містить приховані підказки, які учням необхідно знайти для проходження рівня (5 підказок). Натиснувши на інтерактивний елемент в кімнаті вебквесту, відкривається приховане повідомлення, за допомогою якого учні мають змогу опрацювати інформацію, що міститься на слайді (див. рис. 4).



Рис. 4. Скриншот шаблону рівня «Магнітна дошка» та повідомлення при кліку на інтерактивний елемент вебквесту на платформі «Всеосвіта»

Після відкриття усіх п'яти підказок, в яких розміщена інформація з теми «Трудове право. Працевлаштування неповнолітніх», зокрема визначення термінів, умов укладання трудового договору, види трудового договору та обов'язки сторін договору, учні зможуть

перейти на наступний рівень.

II етап. Рівень «Шкільний клас» містить 4 завдання з варіантами відповіді. Виконавши усі запропоновані тестові завдання, учні успішно переходять на наступний рівень (див. рис. 5).

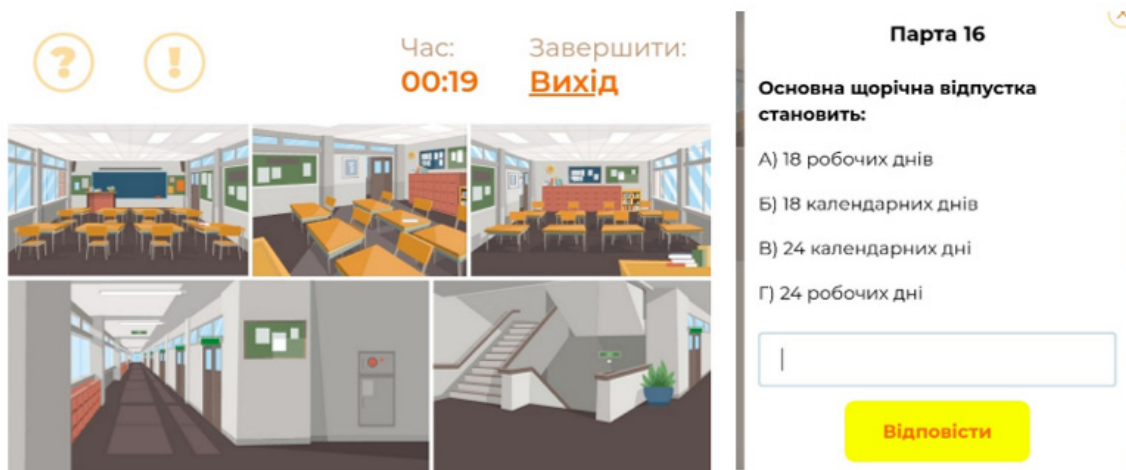


Рис. 5. Скриншот шаблону рівня «Шкільний клас» та завдання при кліку на інтерактивний елемент вебквесту на платформі «Всеосвіта»

III етап. Рівень «Вулиця», містить 3 завдання, які необхідно знайти та вирішити. На цьому етапі використана технологія розв'язання ребусів. Для

успішного проходження рівня учням необхідно відгадати зашифровані у ребусах слова, що стосуються обраної теми (див. рис. 6).

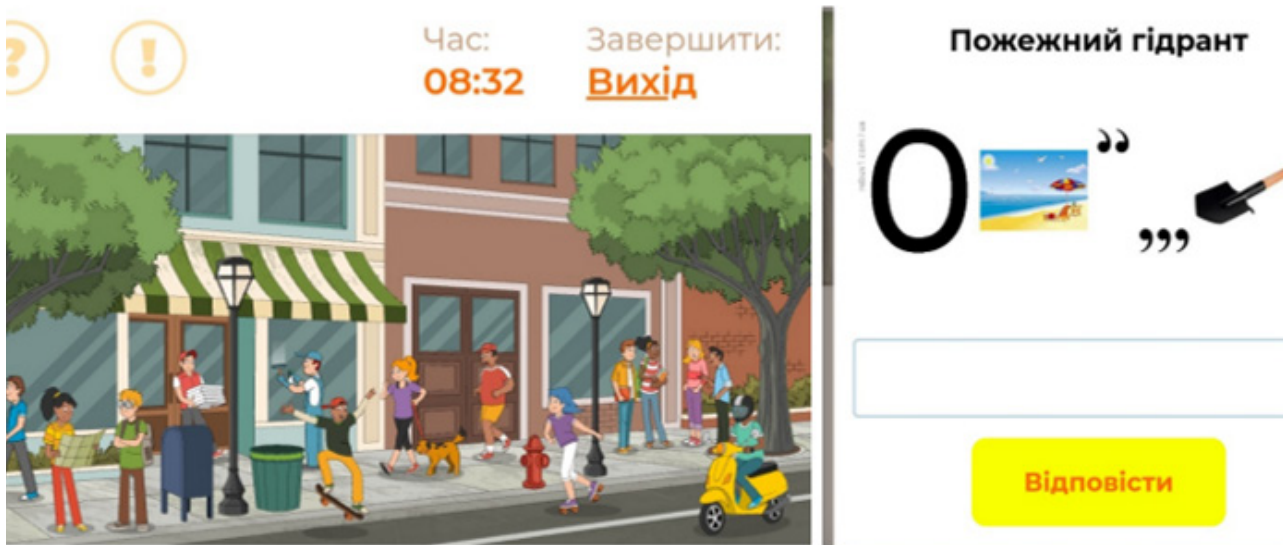


Рис. 6. Скриншот шаблону рівня «Вулиця» та завдання при кліку на інтерактивний елемент вебквесту на платформі «Всеосвіта»

IV етап. Рівень «Питання – відповідь», містить в собі завдання із запитаннями, на які потрібно дати чітку та конкретну відповідь. Для проходження на наступний рівень необхідно правильно відповісти на усі

запитання та віднайти прихований вихід. Запропонований рівень є важливим для закріплення необхідної інформації з обраної теми (див. рис. 7).

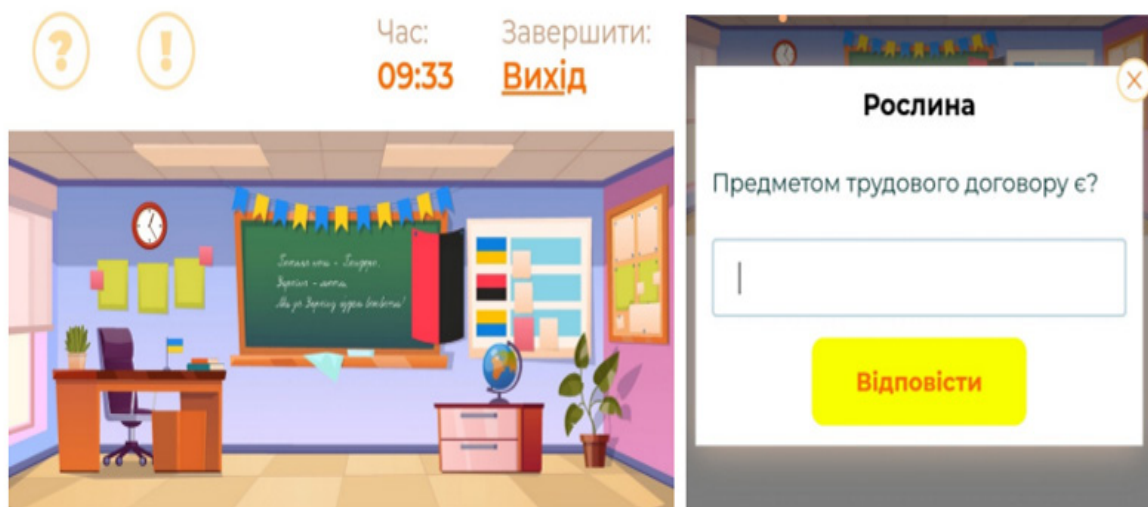


Рис. 7. Скриншот шаблону рівня «Питання – відповідь» та завдання при кліку на інтерактивний елемент вебквесту на платформі «Всеосвіта»

V етап. Рівень «Праця неповнолітніх» містить завдання для аналізу тверджень із обраної теми, що сприяє розвитку критичного мислення. Перед учнями

виникає завдання, з'ясувати чи вказана інформація відповідає дійсності (див. рис. 8).

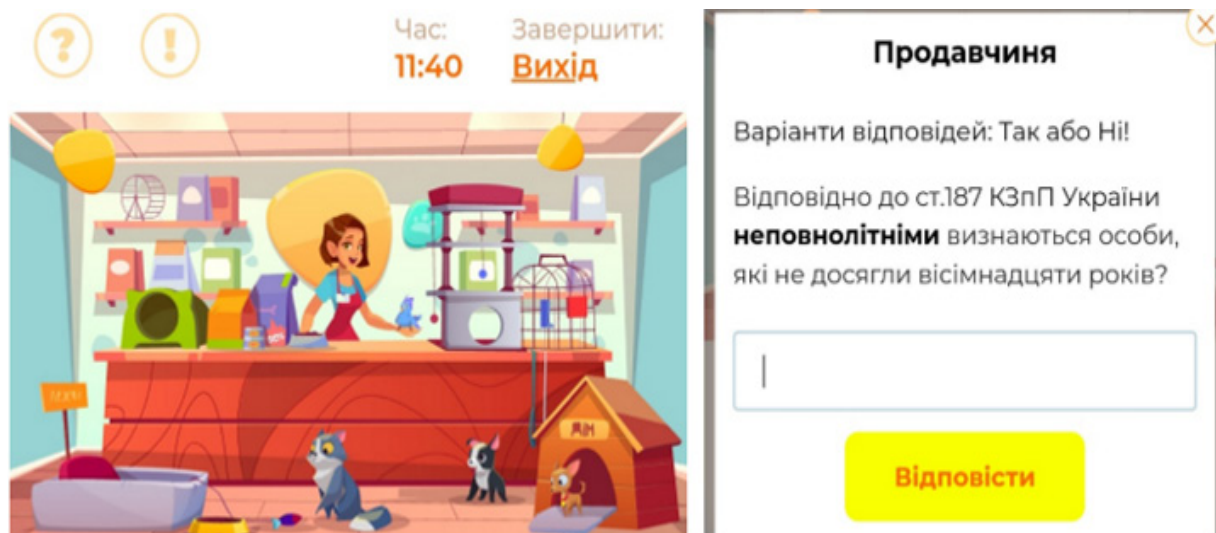


Рис. 8. Скриншот шаблону рівня «Праця неповнолітніх» та завдання при кліку на інтерактивний елемент вебквесту на платформі «Всеосвіта»

VI етап. Рівень «Моя перша робота» містить завдання практичного характеру. Учні пропонується влаштуватися на уявну роботу. Необхідно відшукати

та розташувати у правильній послідовності етапи влаштування на роботу неповнолітніх (див. рис. 9).

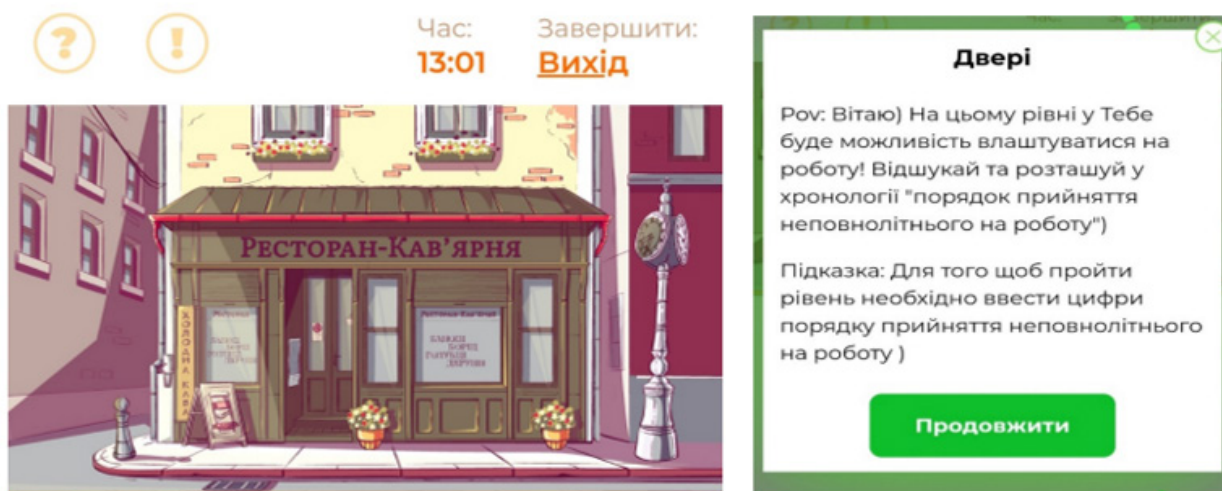


Рис. 9. Скриншот шаблону рівня «Праця неповнолітніх» та завдання при кліку на інтерактивний елемент вебквесту на платформі «Всеосвіта»

Після того, як учні зможуть відшукати всі приховані підказки до завдання та правильно відповісти на

поставлені запитання, вебквест буде успішно завершеним (див. рис. 10).

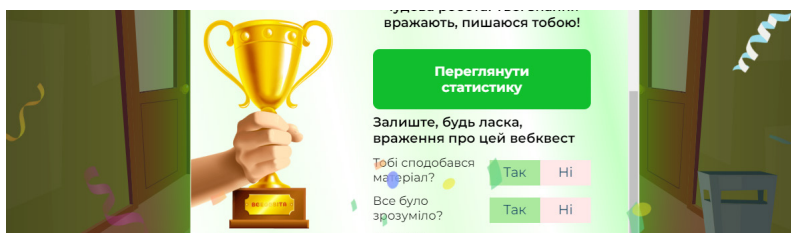


Рис. 10. Скриншот шаблону успішного завершення вебквесту на платформі «Всеосвіта»

Після проходження вебквесту учні можуть переглянути результати своєї роботи та залишити відгуки про особисте враження від гри. Рефлексія після проходження вебквесту є важливою складовою освітнього процесу. Вона допомагає учням усвідомити свої досягнення, виявити труднощі та зрозуміти, що вони дізналися нового. Оскільки вебквест передбачає активну взаємодію з матеріалом в ігровій формі, то рефлексія є досить цікавою для учнів. У процесі її проведення педагогу важливо звернути увагу учнів на те, які емоції виникали в них під час проходження вебквесту, що нового вони дізналися, які труднощі виникли під час виконання завдань та які моменти були найцікавішими. Особливо важливо дати учням зворотний зв'язок щодо їхніх відповідей, підкреслити досягнення та створити атмосферу довіри та відкритості, де учні можуть вільно висловлювати свої думки. Це допоможе педагогу оцінити ефективність використання вебквесту та окреслити напрями подальшого застосування означеної технології.

Висновки. Підсумовуючи викладене вище, варто підкреслити, що вебквест можна вважати однією з ефективних моделей інтеграції інтернет-ресурсів в освітній процес. Навчальні завдання спонукають учнів до самостійного пошуку інформації в мережі, розвивають їхні дослідницькі навички. Дидактична структура вебквесту дає змогу вчителю регулювати параметри і тривалість навчальної діяльності, водночас підтримуючи самостійну дослідницьку роботу учнів, де вчитель стає не стільки джерелом знань, скільки організатором процесу їхнього формування.

Застосування вебквестів сприяє розвитку самостійності здобувачів освіти, адаптує їх до реального життя, сприяє формуванню критичного мислення, здатності орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиває пізнавальні й творчі навички. Застосування означеної технології в освітньому середовищі створює умови для мотивації учнів, творчого осмислення навчального матеріалу та більш глибокого засвоєння знань. Така модель навчання перетворює учня на активного учасника освітнього процесу, що підвищує інтерес до процесу здобуття знань. Означені переваги роблять вебквест сучасним і перспективним методом навчання.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в розробці вебквестів, які автоматично підлаштовуються під індивідуальні потреби та темп навчання кожного учня, а також вивчення питань доступності вебквестів для учнів з особливими освітніми потребами. Окрім цього, важливе значення в контексті навчання правознавства в закладах загальної середньої освіти має розробка вебквестів, які будуть спрямовані на розв'язання реальних правових проблем, з якими можуть зіткнутися учні в повсякденному житті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. (2016) / Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 20.11.2024).

Про затвердження Концепції розвитку

педагогічної освіти: наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2018 № 776. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-konceptsiyi-rozvitku-pedagogichnoyi-osviti> (дата звернення: 20.11.2024).

Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей та затвердження плану заходів з її реалізації: розпорядження Кабінету Міністрів України від 03.03.2021 № 167-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#Text> (дата звернення: 20.11.2024).

Кононець, Н. В. (2012). Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання. *Педагогічні науки*: збірник наукових праць. Вип. 54. Полтава. С. 76–80.

Шмідт, В. В. (2014). Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей. URL: <http://www.winner.se-ua.net/page26/1/10> (дата звернення: 20.11.2024).

Желізняк, Л. Д. (2012). Технологія «веб-квест» на уроках інформатики. *ОСВІТА. UA*. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/ (дата звернення: 20.11.2024).

Харіна, О. О. (2013). Веб-квест як сучасна технологія навчання на уроках літератури. URL: http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/6_harina_web.htm3 (дата звернення: 20.11.2024).

Dodge, B. (1997). Some Thoughts About WebQuests. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamac_weblog/files/WebQuests.pdf (accessed: 20.11.2024).

Маївка, С. В. (2013). Веб-квест як засіб розвитку інформаційної культури та ІКТ-компетентностей на уроках інформатики: методичний посібник для вчителів інформатики. Полонне. 52 с.

Льченко, О. В. (2012). Використання вебквестів у навчально-виховному процесі. *ОСВІТА. UA*. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/ (дата звернення: 20.11.2024).

Сокол, І. (2013). Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. № 2. С. 28–30. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Otros_2013_2_8 (дата звернення: 20.11.2024).

Харлаш, Л. М. (2019). Технологія Веб-квест у методичному арсеналі сучасного вчителя. URL: <http://mk.osvita-dnepr.com/vprovadzhennya-innovatsijnikh-tekhnologij/26> (дата звернення: 20.11.2024)

REFERENCES

Nova ukrainska shkola. Kontseptualni zasady reformuvannia serednoi shkoly [New Ukrainian School. Conceptual principles of secondary school reform] (2016). / Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (data zvernennia: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Pro zatverdzhennia Kontseptsii rozvytku pedahohichnoi osvity: nakaz Ministerstva osvity i nauky Ukrainy [On the approval of the Concept of the development of pedagogical education: Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine] vid 16.07.2018 № 776. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-konceptsiyi-rozvitku-pedagogichnoyi-osviti> (data zvernennia:

20.11.2024). [in Ukrainian].

Pro skhvalennia Kontseptsii rozvytku tsyfrovyykh kompetentnosti ta zatverdzhennia planu zakhodiv z yii realizatsii: rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy [On approval of the Concept of Development of Digital Competencies and approval of the Action Plan for its Implementation: Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine] vid 03.03.2021 № 167-r. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#Text> (data zvernennia: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Kononets, N. V. (2012). Pedahohichni innovatsii vyshchoi shkoly: resursno-orientovane navchannia [Pedagogical innovations of higher education: resource-oriented learning]. *Pedahohichni nauky: zbirnyk naukovykh prats*. Vyp. 54. Poltava. S. 76–80. [in Ukrainian].

Schmidt, V. V. (2014). Tekhnolohiia veb-kvesta pry navchanni anhliiskoi movy studentiv nemovnykh spetsialnosti [WebQuest Technology in Teaching English to Students of Non-Language Majors]. Available at: <http://www.winner.se-ua.net/page26/1/10> (Accessed: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Zheliznyak, L. D. (2012). Tekhnolohiia «Veb-kvest» na urokakh informatyky [Web-quest technology in computer science lessons]. *OSVITA.UA*. Available at: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/ (Accessed: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Kharina, O. O. (2013). Veb-kvest yak suchasna tekhnolohiia navchannia na urokakh literatury [Web-quest as a modern teaching technology in literature lessons]. Available at: http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/6_harina_web.htm3 (Accessed: 20.11.2024). [in Ukrainian].

com/2013-rol-ukrainovedeniya/6_harina_web.htm3 (Accessed: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Dodge, B. (1997). Some Thoughts About WebQuests. Available at: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (Accessed: 20.11.2024). [in English].

Mayivka, S. V. (2013). Web-kvest yak zasib rozvytku informatychnoi kultury ta IKT-kompetentnosti na urokakh informatyky [Web-quest as a means of developing information culture and ICT competencies in computer science lessons]: metodychnyi posibnyk dlia vchyteliv informatyky. Polonne. 52 p. [in Ukrainian].

Ilchenko, O. V. (2012). Vykorystannia web-kvestiv u navchalno-vykhovnomu protsesi [Using web-quests in the educational process]. *OSVITA.UA*. Available at: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/ (Accessed: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Sokol, I. (2013). Veb-kvest yak innovatsiynyi metod formuvannia tvorchoi osobystosti [Web-quest as an innovative method of forming a creative personality]. *Osvita ta rozvytok obdarovanoi osobystosti*. № 2. S. 28–30. Available at: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Otros_2013_2_8 (Accessed: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Kharlash, L. M. (2019). Tekhnolohiia Veb-kvest u metodychnomu arsenali suchasnoho vchytelia [Web-Quest Technology in the Methodical Arsenal of a Modern Teacher]. Available at: <http://mk.osvita-dnepr.com/vprovadzhennya-innovatsijnikh-tekhnologij/26> (Accessed: 20.11.2024). [in Ukrainian].

Дата надходження до редакції: 02.12.2024