

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Глухівський національний педагогічний університет
імені Олександра Довженка

Кафедра педагогіки і психології
початкової освіти

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

Тема: РОЗВИТОК У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ІНТЕРЕСУ ДО
ЧИТАННЯ ЗАСОБАМИ ОСВІТНІХ ВЕБКВЕСТІВ

Виконала: Проненко Юлія Олександрівна

Науковий керівник:
доктор філософії, старший викладач
кафедри педагогіки і психології
початкової освіти
Тихонова А. П.

Допущено до захисту
«12» лютого 2024 р.

Завідувач кафедри
Тихонова А. П.

Дата захисту

«06» грудня 2024 р.

Оцінка:

92 А

Підписи членів ЕК:

Тихонова А. П.
Тихонова А. П.
Тихонова А. П.
Тихонова А. П.
Тихонова А. П.



*№ 08/24
24.11.2024
П*

Глухів 2024 р.

АНОТАЦІЯ

Проненко Ю. О. Розвиток у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Магістерська робота на здобуття другого рівня вищої освіти «Магістр» із галузі знань 01 Освіта / Педагогіка спеціальності 013 Початкова освіта. Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка. Кафедра педагогіки і психології початкової освіти. Глухів, 2024.

Магістерську роботу присвячено дослідженню розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

У першому розділі обґрунтовано сутність вебквесту як сучасної інноваційної педагогічної технології, визначено психолого-педагогічні засади застосування вебквестів як засобів розвитку інтересу до читання, виявлено стан досліджуваної проблеми у практиці шкільного навчання.

У другому розділі обґрунтовано особливості створення та застосування вебквестів у процесі навчання молодших школярів, розроблено методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, здійснено організацію емпіричного дослідження та проаналізовано отриманих даних.

Ключові слова: інтерес, інтерес до читання, вебквест, освітні вебквести, молодші школярі.

ANNOTATION

Yulia Pronenko. Development of interest in reading among primary school pupils by means of educational webquests. Qualifying scientific work on manuscript rights.

Master's thesis for obtaining the second level of higher education "Master" in the field of knowledge 01 Education / Pedagogy specialty 013 Primary education. Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University. Department of Pedagogy and Psychology of Primary Education. Hlukhiv, 2024.

The Master's thesis deals with study of the development of interest in reading among primary school children by means of educational webquests.

The purpose of the study is to theoretically substantiate and experimentally verify the methods of developing interest in reading of primary school pupils by means of educational webquests.

In the first chapter, the essence of the webquest as a modern innovative educational technology is substantiated, the psychological and pedagogical principles of the use of webquests as a means of developing interest in reading are determined, and the state of the investigated problem in the practice of primary school education is revealed.

In the second chapter, the peculiarities of creating and using webquests in the process of primary school education are substantiated, the method of developing interest in reading among primary school pupils by means of educational webquests is developed, the organisation of empirical research is carried out and the obtained data are analysed.

Keywords: interest, interest in reading, webquest, educational webquests, primary school pupils.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ІНТЕРЕСУ ДО ЧИТАННЯ ЗАСОБАМИ ОСВІТНІХ ВЕБКВЕСТІВ.....	12
1.1. Сутність вебквесту як сучасної інноваційної педагогічної технології.....	12
1.2. Психолого-педагогічні засади застосування вебквестів як засобу розвитку інтересу до читання	21
1.3. Стан досліджуваної проблеми у практиці шкільного навчання.....	28
Висновки до першого розділу	35
РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ІНТЕРЕСУ ДО ЧИТАННЯ ЗАСОБАМИ ОСВІТНІХ ВЕБКВЕСТІВ.....	37
2.1. Особливості створення та застосування вебквестів у процесі навчання молодших школярів.....	37
2.2. Методика розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів	47
2.3. Організація емпіричного дослідження та аналіз отриманих даних.....	62
Висновки до другого розділу.....	72
ВИСНОВКИ.....	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	75
ДОДАТКИ.....	85

ВСТУП

Сучасні вітчизняні соціальні реалії свідчать, з одного боку, про прагнення значної частини молодих людей піти у віртуальні простори і скоротити свою участь в реальному спілкуванні, а з іншого боку, підкреслюють важливість міжособистісного спілкування в різних сферах життя людини. Це вимагає від вчених і педагогів-практиків впровадження нових підходів, форм і методів освітньої діяльності, що відповідають потребам розвитку комунікативних навичок особистості і сприяють самореалізації в особистому і суспільному житті.

Розкриття передумов формування комунікативних навичок у школярів є важливою гарантією цього процесу. Вчителі початкових класів відіграють величезну роль у формуванні комунікативних навичок учнів. У зв'язку з цим важливим питанням є розвиток початкового рівня комунікативних навичок студентів, вивчення розуміння проблем у цій галузі з використанням відповідних форм, методів та інструментів [43].

Стрімкий розвиток сучасного інформаційного суспільства призвів до значних змін у системі освіти, яка в умовах модернізації та комп'ютеризації потребує всебічного та різноманітного використання інформаційних технологій. Широке та ефективне впровадження інноваційних методів в освітній процес є важливим етапом у процесі реформування традиційної системи освіти, що сприяє підвищенню її якості, зацікавленості учнів та викладачів.

Системна діяльність в рамках нової освітньої парадигми навчання основним завданням є загальний розвиток особистості молодшого школяра, рефлексивних здібностей і самостійності в прийнятті рішень. У цій ситуації пізнавальний інтерес стає потужним засобом активізації освітнього процесу, а використання інноваційних освітніх технологій в освіті – важливим інструментом [74]. Ми можемо сміливо включати квест-технології в інноваційність освітнього процесу. В умовах широкого використання інтернету і різних комунікаційних технологій використання вебквестів на

уроках має великий пізнавальний потенціал. Однією з методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, аналізувати, систематизувати і вирішувати завдання, є методика вебквесту, яка включає в себе різні форми.

Вебквест – це проблемне завдання, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси інтернету. Вебквест – це формат уроку, спрямований на розвиток пізнавально-пошукової діяльності учнів, за якого значна частина інформації отримана за допомогою інтернет-ресурсів [2].

Вебквест – це дидактична структура, в якій учитель покращує пошукову активність учня, задає параметри цієї активності і визначає її час.

Відтак, вебквест є однією з найефективніших моделей використання інтернету в освітньому процесі. Учитель перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку і оброблення інформації. Такі заходи не лише мотивують процес перетворення учнів на активних суб'єктів навчальної діяльності та набуття знань, а й несуть відповідальність за результати цієї діяльності та її презентацію. Означена технологія є сучасною і перспективною, має ряд переваг і заслуговує широкого впровадження в освітній процес.

Найхарактернішою особливістю цього методу навчання є те, що сам молодший школяр стає активним співтворцем освітнього процесу. Кожен учень бере участь у колективній та груповій співпраці, учні та вчителі є рівноправними суб'єктами освітнього процесу.

У контексті розвитку нових освітніх технологій особливе місце займає вебквест технологія, яка є засобом наближення учнів до реального життя і вирішення певних завдань в міжособистісному, освітньому спілкуванні і співпраці.

Сьогодні важко уявити освітній процес без використання інтернету та електронних навчальних платформ. Перейшовши на дистанційне навчання, учителі шукають ефективніші методи та засоби навчання молодших школярів, до таких засобів відноситься технологія вебквестів. Означена технологія

відрізняється від звичайних тільки тим, що гра ведеться в цифровому, віртуальному середовищі [30].

Освітній процес в умовах війни необхідно оптимізувати, щоб знизити навантаження на дитину. Це означає, що дітям, які тривалий час перебували в стресі, важко тримати концентрацію протягом тривалого часу, що призводить до зменшення обсягу прочитаного тексту.

Використання дослідницьких методів в освітньому процесі допомагає і впливає на виховання і розвиток особистісних якостей, необхідних для інформаційного суспільства, розкриття можливостей учнів. Вебквест також розвиває логічне мислення, навчає учнів міркувати над завданнями, розглядати ситуації з різних сторін і аналізувати інформацію, використовуючи логіку, креативність і критичне мислення.

Вебквести можна використовувати для вивчення різних тем уроку чи закріплення матеріалу, як правило, учням подобається вчитися у такому форматі. Якщо учень зацікавлений, навчання буде ефективнішим, а знання будуть краще засвоєні. Використання вебквестів у освітньому процесі знаходить відображення у вирішенні багатьох теоретичних і прикладних завдань.

Питання використання вебквестів в освітньому процесі активно вивчають зарубіжні та вітчизняні науковці: Я. Биховський, Г. Воробйов, О. Гапєєва, Д. Грабчак, М. Гриневич, Л. Желізняк, Л. Іванова, Б. Додж, Т. Марч, М. Андрєєва, О. Багузіна, С. Іць, Н. Кононец, С. Напалков, Г. Шаматонова, О. Шевцова і ін. [8; 11; 19; 23; 33; 82].

На думку науковців О. Багузіної, Д. Грабчака, С. Напалкова, М. Зайкіна, С. Лутковської, Т. Путій, Н. Цодіковатої та інших, упровадження вебквестів у освітній процес відповідає концепції нової парадигми організації освітнього середовища. Адже інформаційні технології активно використовуються в сучасних процесах навчання, забезпечуючи перехід від пасивного набуття знань до діяльнісного, самостійного пошуку, збору, аналізу та представлення інформації, розвитку мислення, професійних навичок учасників освітнього

процесу, а функції вчителів трансформуються у функції тьюторів, фасилітаторів. Саме тому технологія вебквестів є актуальною метою сучасної освіти та наукових досліджень.

Сьогодні багато науковців та педагогів досліджують особливості впровадження вебквестів у освітній процес в різних напрямках: для навчання суб'єктів освітнього процесу; як дидактичний засіб; як інтерактивну методику; у контексті ресурсно орієнтованого навчання; як засіб реалізації методу проєктів; як засіб формування корпоративної культури і партнерських стосунків; як засіб підготовки до міжкультурної комунікації; як засіб розвитку компетентностей; для вивчення навчальних предметів; використання вебквестів у позаурочній діяльності; один із способів побудови сюжетів в літературному творі [35; 48].

Актуальність дослідження зумовлюється суперечностями між:

- потребою у застосуванні вебквестів у освітньому процесі – неготовністю вчителів початкових класів до їх застосування;
- необхідністю впровадження вебквестів як засобу розвитку у молодших школярів інтересу до читання – обмеженістю знань і у вчителів, і у молодших школярів щодо їх виконання.

Утім, попри те, що вебквести набувають популярності у сучасній освіті, їх впровадження у освітній процес все ще пов'язаний з низкою проблем, існування яких зумовили вибір теми дослідження: **«Розвиток у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів».**

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Для досягнення мети дослідження необхідно виконати ряд **завдань**:

- 1) проаналізувати психолого-педагогічну та методичну літературу досліджуваної проблеми;
- 2) проаналізувати сучасний стан проблеми розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів;

3) розробити методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів;

4) експериментально перевірити ефективність методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Об'єкт дослідження – процес розвитку інтересу до читання у молодших школярів.

Предмет дослідження – методика розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

У ході підготовки дослідження використовувалися такі **методи дослідження**: *теоретичні* – аналіз літератури з даної проблематики; аналіз та узагальнення психолого-педагогічної, навчально-методичної літератури; узагальнення; порівняння й зіставлення; системний аналіз; порівняння; прогнозування; *емпіричні* – методи збору інформації (бесіда, анкетування, опитування, спостереження, тестування), аналіз уроків з точки зору досліджуваної проблеми, анкетування вчителів початкових класів, педагогічний експеримент; *методи математичної статистики* – якісний та кількісний аналіз результатів дослідження, перевірка їх достовірності.

Теоретична значущість дослідження полягає в обґрунтуванні сутності вебквесту як сучасної інноваційної педагогічної технології; психолого-педагогічних засад застосування вебквестів як засобу розвитку інтересу до читання; сучасного стану досліджуваної проблеми у практиці шкільного навчання.

Практична значущість полягає у обґрунтуванні особливостей створення та застосування вебквестів у процесі навчання молодших школярів; розробленні методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобом освітніх вебквестів; організації емпіричного дослідження та аналіз отриманих даних.

Наукова новизна здобутих результатів полягає у тому, що розроблено методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобом освітніх вебквестів та здійснено її експериментальну перевірку.

Практичне значення полягає у цінності отриманих результатів для практичного використання освітніх вебквестів у процесі навчання мовлення молодших школярів.

Організація і база проведення дослідно-експериментальної роботи.

Експериментальна база дослідження – Хоружівський ліцей Недригайлівської селищної ради Сумської області, Глухівська загальноосвітня школа I-III ступенів № 3.

Вибірку опитуваних дітей склали 2 класи, серед них 22 учні 2-А класу та 18 учнів 2-Б класу. Також до дослідження було залучено 10 вчителів початкових класів.

Матеріали магістерської роботи можуть бути використані керівництвом, вчителями початкової школи під час укладання навчально-виховних програм щодо розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів; здобувачами освіти педагогічних ЗВО для підготовки рефератів та написання курсових робіт.

Структура магістерської роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел (83 найменувань), додатків (3 шт.). Основний текст роботи викладено на 72 сторінках, робота ілюстрована за допомогою 8 таблиць і 3 рисунків.

Апробація відбувалась на науково-практичних конференціях:

1. Всеукраїнський науково-методичний семінар «Компетентнісний підхід в освіті: теорія і практика» (м. Глухів, 16 листопада 2023 року).
2. XIII міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Глухівські читання – 2023. Актуальні питання суспільних та гуманітарних наук» (м. Глухів, 6-9 грудня 2023 року).
3. II Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція «Розвиток гнучких умінь (soft skills) у процесі освітньої діяльності: теорія і практика» (м. Глухів, 22 лютого 2024 року).

4. VI Всеукраїнській науково-практичній онлайн-конференції «Дошкільна і початкова освіта: реалії та перспективи» (Сумський державний педагогічний університет імені А.С. Макаренка, 10 квітня 2024 року).

5. Науково-практичний семінар «Впровадження європейських стандартів у систему освіти в Україні» (м. Запоріжжя, 11 квітня 2024 року).

6. II Всеукраїнська науково-практична конференція «Початкова освіта в парадигмі Нової української школи: виклики часу» (м. Глухів, 25 квітня 2024 р.).

7. XI Всеукраїнська науково-практична студентська інтернет-конференція «Науковий простір студента: пошуки і знахідки» (Український державний університет імені Михайла Драгоманова, 29 березня 2024 р.).

Публікації:

1. Проненко Ю. О. Освітні вебквести як засіб розвитку інтересу до читання у молодших школярів. *Компетентнісний підхід в освіті: теорія і практика: збірник матеріалів Всеукраїнського науково-методичного семінару* (16 листопада 2023 року, м. Глухів) / за заг. ред. Ольги Вишник. Глухів, 2023. С. 147-149.

2. Проненко Ю. О. Сутність вебквесту як сучасної інноваційної педагогічної технології. *Глухівські читання – 2023. Актуальні питання суспільних та гуманітарних наук : збірник матеріалів XIII міжнародної науково-практичної інтернет-конференції* / за заг. ред. А. С. Полякова (м. Глухів, 6-9 грудня 2023 року). Глухів, 2023. С. 330-332.

3. Проненко Ю. О. Особливості застосування вебквесту у початковій ланці як сучасної інноваційної педагогічної технології. *Розвиток гнучких умінь (soft skills) у процесі освітньої діяльності : теорія і практика* : матеріали II Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції (м. Глухів, 22 лютого 2024 року) / за науковою редакцією д-ра пед. наук, професора Бірюк Людмили Яківни. Глухів : РВВ Глухівського НПУ ім. О. Довженка, 2024. С. 239-242.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ІНТЕРЕСУ ДО ЧИТАННЯ ЗАСОБАМИ ОСВІТНІХ ВЕБКВЕСТІВ

1.1 Сутність вебквесту як сучасної інноваційної педагогічної технології

Перед сучасною психологією та педагогікою стоїть завдання пошуку нових ефективних методів і форм, які сприяють процесу формування інтересу до читання в здобувачів освіти. Одним із можливих рішень цієї проблеми є використання методу квест у діяльності фахівців освітньої сфери.

Метод квестів став популярним у 90-х роках ХХ століття як спосіб організації дозвілля дітей і молоді. Квест – це інноваційний метод роботи, що вимагають від учасників розв'язання певних завдань для досягнення мети, часто такі завдання пов'язані з пошуком інформації або предметів [9]. Вебквест є цікавою інноваційною педагогічною технологією, яка поєднує у собі елементи гри та навчання. Основна сутність вебквесту полягає в тому, що учасники (учні) розв'язують різноманітні завдання або задачі, які вимагають використання знань з різних предметів або областей.

Вебквест – це модель, представлена в 1995 році професором освітніх технологій в Національному Університеті Каліфорнії. в Сан-Дієго Берні Джорджем [18; 79; 83]. Вебквест як педагогічна технологія виник наприкінці 1990-х років у США. Його створення пов'язують із ім'ям Берні Доджа, професора освітніх технологій Університету Сан-Дієго, який у 1995 році розробив концепцію вебквесту разом зі своїм колегою Томом Марчем. Основною ідеєю було використання інтернету як джерела для навчальних матеріалів, щоб стимулювати учнів до активного навчання та розвитку критичного мислення.

У 1995 році Б. Додж опублікував першу концепцію вебквесту, де виклав основні принципи та структуру такої форми навчання. Вебквести почали

використовувати в освітньому процесі для інтерактивного залучення учнів до дослідження застосовуючи інтернет [79].

На рубежі 2000-х років, коли інтернет ставав більш доступним і поширеним у школах і освітніх закладах, вебквест набув популярності серед педагогів. Це стало можливим завдяки значному збільшенню доступних ресурсів в мережі та розвитку мультимедійних технологій. Протягом 2000-х років вебквести поширилися по всьому світу як інноваційний підхід до навчання. Вони стали особливо популярними у США, Європі та інших розвинених країнах, де активно впроваджувалися інформаційно-комунікаційні технології в освіту [22; 77; 80].

Нині вебквести використовуються в різних освітніх установах як спосіб інтеграції інтернет-ресурсів в освітній процес. Вони стали важливою частиною дистанційного та змішаного навчання, особливо в умовах розвитку онлайн-освіти. Загалом, вебквест як інноваційна технологія виник із потреби залучити учнів до активного навчання через використання цифрових ресурсів, що стало можливим завдяки швидкому розвитку інтернету та освітніх технологій [38; 52].

Варто відзначити, що «квест» у перекладі з англійської мови означає «пошук». Аналіз літературних джерел відображає, що поняття «квест» має безліч визначень. Наприклад, за своєю суттю сюжет фольклорних, фантастичних літературних творів – це квест, основою якого є пошук, і головному герою доводиться долати безліч перешкод, поки він не досягне мети. У той же час квести або пригодницькі відеоігри засновані на обмірковуванні, ретельному пошуку підказок, вирішенні завдань на предмет прихованих деталей [56].

Ідея розроблення вебквестів в якості освітніх завдань належить Б. Доджу і Т. Марчу [78; 81]. Згідно з визначенням Б. Доджа, вебквест – це ознайомча діяльність, в ході якої майже вся інформація береться з Інтернету. Модель, запропонована Т. Марчем, передбачає, що вебквести призначені для розвитку здатності учнів та вчителів аналізувати, синтезувати та оцінювати

інформацію [82], згідно з І. Биховським, освітній вебквест – це інтернет-сайт, на якому учні працюють, виконуючи певні освітні завдання. Згідно з трактуванням вільної енциклопедії «Вікіпедія», сайт або website – сукупність вебсторінок, доступних в мережі Інтернет, які об'єднані як за змістом, так і за навігацією під єдиним доменним ім'ям [6; 10]. Таким чином, сайт є платформою для реалізації завдань вебквесту.

Г. Шаматонova зазначає, що вебзапити – це захоплююча подорож по інтернету, яке включає в себе запити в різних пошукових системах, отримання та оброблення значного обсягу інформації. Інші вчені (І. Албегова, М. Андрєєва, М. Гриневич, В. Шмідт) розглядають вебквест як інноваційну технологію навчання, основною метою якої є самостійний пошук інформації, необхідної для навчання [1; 11; 32; 73].

Погоджуємося із думкою І. Сокола, що вебквест – це інноваційна технологія виконання учасниками освітніх, пошукових і розпізнавальних проблемних завдань відповідно до плану / сюжету гри, в ході якої вони відбирають і систематизують інформацію, виконують самостійну дослідницьку роботу, що сприяє систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагаченню і поданим у вигляді цілісної системи [5; 49].

Згідно з визначенням О. Ільченко, вебквест – це пошукова діяльність, спрямована на досягнення мети проходження декількох інтернет-маршрутів вдома. Мета вебквесту складається з декількох етапів, включаючи безперервний перехід до наступного на основі сукупності інформації, зібраної в попередньому [21].

Існує два способи розуміння літературних вебквестів: 1. Вебквест як проєктний метод – простежуються основні етапи проєктного методу. Усі учасники поділяються на групи (дослідники, дизайнери, письменники й ін.), коли кожна група виконає завдання, вона повинна створити новий вебпродукт (вебсайт, блог, віртуальний словник і т.д.). Основною метою цього типу вебквестів є вирішення проблемних питань / завдань шляхом аналізу вебресурсів та створення нових вебпродуктів. 2. Вебквест як змагання –

учитель створює цікавий сюжет. Учні (індивідуально або колективно відповідно до сюжету) виконують комплексні завдання (пошук інформації, розкриття таємниць, секретів і т.д.). Усі завдання виконуються для досягнення мети (угадати пароль, знайти скарб тощо). Основний акцент означеного типу вебзапитів – пошук відповідей з використанням аналізу інтернет-джерел [36].

Нині квест-технологія активно використовується в освітньому процесі. Суть квесту полягає у вирішенні учасниками певних завдань, у яких немає чіткого рішення, а джерела підібрані таким чином, щоб забезпечити всебічне вивчення поставлених питань [39].

Ми розглядаємо квест як технологію, яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила та реалізується з метою підвищення в учнів знань і вмінь XXI ст. [7; 51].

Аналізуючи наукову і навчальну літературу із означеного питання, було встановлено, що в квесті існують різні класифікації. Класифікація типів квестів може бути різноманітною залежно від підходу, мети та жанру. Ось кілька основних підходів до класифікації квестів. У таблицях 1.1 – 1.7 наведено узагальнену класифікацію квестів за різними критеріями.

Таблиця 1.1

Класифікація квестів за типом завдань (Б. Додж, Т. Марч)

Переказ	Пошук інформації з метою її подальшого переказу
Проектування	Розроблення проекту на основі запропонованих умов
Самопізнання	Дослідження особистості
Компіляція	Перетворення отриманої з різних джерел інформації
Творче завдання	Створення специфічного продукту (малюнок, твір, вірш, п'єса, ролик тощо)
Аналітична задача	Аналіз інформації, явища з метою встановлення причинно-наслідкових зв'язків
Детектив, головоломка	Вирішення проблеми, загадки на основі всебічного аналізу
Досягнення консенсусу	Обговорення суперечливих тем, встановлення усіх «за» і «проти»
Оцінка	Презентація власного погляду на проблему
Журналістське розслідування	Збір, узагальнення і об'єктивне представлення інформації у вигляді репортажу
Переконання	Схиляння на свій бік опонентів
Наукове дослідження	Вивчення фактів, явищ, відкриттів на основі унікальних онлайн джерел

Таблиця 1.2

Класифікація квестів за цільовою спрямованістю (С. Напалков)

Ігрові (5–6 клас)	Включення учня в гру, ознайомлення з новими предметними відомостями
Дослідницькі	Забезпечують поглиблення знань з дисципліни
Тематичні	Сприяють розвитку пізнавальної активності

Таблиця 1.3

Класифікація квестів за ступенем реальності (К. Чистякова)

Реальні	Захоплювальна гра, в якій безпосередньо бере участь кожен гравець, досягаючи кінцевої мети завдяки власним зусиллям
Віртуальні	Сюжет квесту перенесено в онлайн середовище, учасник здійснює пошук і аналіз необхідних веб-ресурсів, створює веб-продукт

Таблиця 1.4

Класифікація квестів за тривалістю (К. Чистякова, О. Шульгіна)

Нетривалі	Поглиблення знань та їх інтеграція (1–3 заняття)
Тривалі	Поглиблення і перетворення знань (семестр)

Таблиця 1.5

Класифікація квестів за рівнем складності завдань (О. Волкова)

Репродуктивні	Представлення інформації з різних джерел без їх опрацювання
Репродуктивно-когнітивні	Вивчення інформації і представлення у новому форматі
Когнітивні	Пошук, систематизація і аналіз інформації з певної професійної теми
Когнітивно-креативні	Розроблення плану / проекту згідно з вказаними умовами, що включає певні пункти
Креативні	Реалізація власного сценарію в різних жанрах

Таблиця 1.6

Класифікація квестів за діяльністю, що домінує (О. Шульгіна)

Дослідницький	«Автентичне» завдання, що має чітку структуру
Інформаційний	Збір інформації з метою аналізу, узагальнення і представлення
Творчий	Нетрадиційний підхід до виконання завдання і презентації результатів
Пошуковий	Посилення зацікавленості учасників, обговорення результатів, презентація результатів
Ігровий	Захоплення учасників цікавою грою, під час якої відбувається засвоєння навчальної інформації
Рольовий	Вирішення проблеми у формі рольової гри
Тематичний	Формулювання завдань сприяє всебічному вивченню конкретної теми

Таблиця 1.7

Класифікація квестів за предметним змістом (О. Шульгіна)

Моноквест	Присвячений єдиній проблемі, спрямований на отримання знань та умінь в одній галузі
Міжпредметний	Забезпечує інтеграцію знань з різних галузей

Аналіз освітніх досліджень показує, що в науково-педагогічній літературі поняття «проект або проектний метод» часто ототожнюється з поняттям «квест». На наш погляд, це різні речі, які відповідають різним цілям навчання. Але між ними є кілька схожих елементів, тому у побудові класифікації квестів спираємося на дослідження вчених щодо класифікації проекту.

По-перше, класифікуємо квест як технологію, ця класифікація вважається найдосконалішою серед багатьох, згідно з якою педагогічні технології класифікуються за різними системними та інструментально важливими ознаками. І. Дичківська виділяє такі види квестів [14; 64]:

1. За рівнем застосування: *загально-педагогічні* (пов'язані із загальними основами освітнього процесу); *тематичні* (призначені для поліпшення викладання окремих предметів); *локальні і модульні* (передбачають часткові зміни в педагогічних явищах).

2. За основними факторами психічного розвитку: *біогенний* (основна роль належить біологічному фактору); *соціального походження* (переважає соціальний фактор); *психогенний* (основна роль належить психічному фактору).

3. Засновані на філософських підставах: матеріалістичні та ідеалістичні; діалектичні і метафізичні; наукові і релігійні; гуманістичні і негуманні; антропологічні і теїстичні (засновані на вченні про загальний Абсолют); вільна освіта і примус і т.д.

4. Згідно наукової концепції засвоєння досвіду: асоціативні рефлексі; біхевіоризм (заснований на теорії навчання); розвиваючий (заснований на теорії розвитку здібностей); сугестивний (заснований на пропозиціях); нейролінгвістика.

5. У відношенні до дітей: авторитарний; дидактоцентричний; особистісно орієнтований.

6. Орієнтація на особистісні структури: інформаційну (формування знань, умінь і навичок); операційну (формування способів психічної поведінки); емоційно-художню і емоційно-моральну (формування сфер естетичних і моральних відносин); техніки саморозвитку (формування автономних механізмів особистості); евристичну (розвиток творчих здібностей); прикладної (формування ефективних і практичних напрямків).

7. За типом організації та управління пізнавальною діяльністю: структурно-логічний; інтегрований; ігри; комп'ютери; діалог; методи навчання.

Використовуючи цю класифікацію надамо характеристику квест-технології (табл. 1.8).

Класифікація квест-технології

Квест-технологія	
За рівнем застосування	Предметна
За науковою концепцією за- своєння досвіду	Розвивальна (ґрунтується на теорії розвитку здібностей)
За ставленням до дитини	Особистісно орієнтована
За орієнтацією на особистісні структури	Залежно від типу, цілей та завдань квесту: – інформаційна; – операційна; – емоційно-художня й емоційно-моральна; – технологія саморозвитку; – евристична; – прикладна
За типом організації та управ- ління пізнавальною діяльністю	Ігрова технологія

Крім того, узагальнивши різні підходи до класифікації проєктів та проаналізувавши наукову та освітню літературу, ми розробили узагальнену класифікацію квестів відповідно до різних системних та інструментально важливих ознак [50]:

1. За форматом заходу: комп'ютерні ігри-квести – один із основних жанрів комп'ютерних ігор, що є інтерактивною історією за участю головного героя. У той же час найважливішими елементами гри є реальна історія (сюжет) і дослідження світу, а важливу роль в ігровому процесі відіграє рішення головоломок і завдань, що вимагають від гравця розумових зусиль. QR-квести – призначені для використання QR-коду (двовимірного штрих-коду). Медіаквести – медіаресурси, наприклад, спрямовані на пошук і аналіз фото, і відеоквестів; комбінованих квестів.

2. За способом проведення: у реальному, віртуальному або комбінованому форматах.

3. За тривалістю реалізації: короткострокові квести, які спрямовані на поглиблення знань та їх інтеграцію (тривають одне-три заняття); довгострокові квести, що передбачають поглиблення та трансформацію знань, розраховані на тривалий період (семестр або навчальний рік).

4. За формою роботи: групові або індивідуальні.

5. За предметною спрямованістю: моноквести; міжпредметні квести.

6. За структурою сюжету: лінійні, нелінійні, кільцеві.
7. За освітнім середовищем: традиційне або віртуальне.
8. За технічною платформою: блоги, сайти, форуми, Google-групи, вікі-сторінки, соціальні мережі.
9. За домінуючою діяльністю учнів: дослідницькі, інформаційні, творчі, пошукові, ігрові, рольові.
10. За типом контактів: учні одного класу чи школи; учні одного району; учні з однієї країни; учні з різних країн.
11. За типом завдань (класифікація Б. Доджа та Т. Марча): переказ – демонстрація розуміння теми через подання матеріалу в новому форматі, наприклад, у вигляді презентації, плаката чи оповідання; планування та проектування – розробка плану або проекту відповідно до заданих умов; самопізнання – дослідження особистісних аспектів; компіляція – перетворення інформації з різних джерел у новий формат, наприклад, кулінарна книга, віртуальна виставка, капсула часу чи культури; творче завдання – виконання роботи у певному жанрі, такої як створення п'єси, вірша, пісні чи відеоролика; аналітичне завдання – пошук і систематизація інформації; детектив, головоломка, таємнича історія – виведення висновків на основі суперечливих фактів; досягнення консенсусу – прийняття рішення щодо гострої проблеми; оцінка – аргументація обраної позиції; журналістське розслідування – об'єктивне висвітлення інформації з поділом на факти і думки; переконання – залучення опонентів або нейтральних осіб до своєї точки зору; наукові дослідження – вивчення явищ, відкриттів та фактів на основі унікальних онлайн-джерел [47].

Варто зазначити, що один і той самий квест може підпадати під кілька параметрів одночасно.

Таким чином, вебквест – це освітній вебпроект, в якому учні або студенти використовують інтернет-ресурси для вирішення завдань, розвитку критичного мислення та здобуття нових знань. Основною ідеєю вебквесту є

залучення учасників до активної діяльності через дослідження та пошук інформації в інтернеті з чітко визначеною метою.

Вебквест є ефективною освітньою технологією, яка дозволяє інтегрувати цифрові ресурси та стимулювати учнів до активного навчання. Вона сприяє розвитку ключових компетентностей, зокрема критичне мислення, навички роботи з інформацією та комунікативні здібності.

1.2 Психолого-педагогічні засади застосування вебквестів як засобу розвитку інтересу до читання

Нестандартні уроки урізноманітнюють форми та методи роботи, враховують індивідуальні особливості кожного учня й створюють сприятливі умови для розвитку творчих здібностей молодших школярів, під час використання нестандартних форм на машинних уроках вчителя формується пізнавальний інтерес учнів, і діти безпосередньо беруть участь в навчанні [17].

Вебквести є цікавим інструментом для розвитку інтересу до читання в учнів. Наводимо деякі психолого-педагогічні засади їх застосування [16]:

- *інтерактивність* – вебквести створюють інтерактивне середовище, де учні можуть взаємодіяти з контентом, що збільшує їх зацікавленість і активізує освітній процес;

- *мотивація шляхом гри* – вебквести можуть містити елементи гри, наприклад, завдання, загадки, відгадування кодів тощо, що сприяє збільшенню мотивації учнів до читання для успішного проходження квесту;

- *персоналізація* – вебквести можна адаптувати до індивідуальних особливостей учнів, наприклад, шляхом вибору теми чи рівня складності завдань, що дозволяє кожному учневі відчувати свою унікальність і досягнення;

– *розвиток критичного мислення* – завдання вебквестів спонукають учнів до аналізу текстів, пошуку інформації та вирішення проблемних ситуацій, що сприяє розвитку їх критичного мислення;

– *співпраця і комунікація* – деякі вебквести передбачають спільну роботу учнів у команді або спілкування з іншими учасниками, що сприяє розвитку навичок співпраці, комунікації та взаємодії;

– *формування позитивного ставлення до навчання* – успішне проходження вебквесту додає позитивних емоцій до процесу навчання, що сприяє формуванню позитивного ставлення до читання та навчання загалом.

Загалом, вебквести ефективно використовуються для стимулювання інтересу до читання через їх інтерактивність, групову співпрацю та адаптивність до потреб учнів [76].

Застосування вебквестів у навчанні має міцні психологічні засади, що сприяють ефективному засвоєнню матеріалу та розвитку важливих навичок. Вебквести стимулюють активну участь учнів у освітньому процесі. Завдання, що базуються на дослідженнях та самостійній роботі, мотивують учнів залучатися до пошуку інформації, аналізу, синтезу та оцінювання. Активне навчання підсилює мотивацію, сприяє кращому запам'ятовуванню та засвоєнню матеріалу [37].

Завдяки інтерактивності та гейміфікації, вебквести можуть значно підвищувати рівень мотивації учнів. Елементи гри та змагання сприяють збереженню інтересу до навчання на тривалий час. Мотивовані учні зазвичай виявляють більшу наполегливість у виконанні завдань і краще засвоюють навчальний матеріал.

Вебквести зазвичай включають завдання, що вимагають від учнів критичного мислення, пошуку альтернативних рішень та оцінювання різних точок зору, що сприяє розвитку вміння аналізувати інформацію, робити висновки та приймати обґрунтовані рішення [23].

Вебквести включають елементи співпраці та комунікації, що підтримує соціальне навчання. Учасники взаємодіють між собою, ділячися інформацією,

обговорюючи рішення та досягаючи спільних цілей. Означена співпраця сприяє розвитку комунікативних навичок і соціальної компетентності [59].

Вебквести можуть бути адаптовані до рівня знань та потреб кожного учня, що сприяє індивідуалізації освітнього процесу. Такий підхід дозволяє учням працювати у власному темпі та з урахуванням власних інтересів, що підвищує ефективність навчання.

Участь у вебквестах сприяє розвитку метакогнітивних навичок, тобто вміння рефлексувати, планувати свої дії, контролювати процес навчання та оцінювати свої результати.

Використання різноманітних мультимедійних ресурсів (відео, аудіо, інтерактивні елементи) робить навчання більш захоплюючим і сприяє кращому запам'ятовуванню інформації через залучення різних каналів сприйняття [45].

Завдяки цим психологічним засадам вебквести є важливим інструментом для підвищення ефективності навчання та розвитку важливих навичок у молодших школярів.

Вебквести як інструмент розвитку інтересу до читання мають міцну психологічну основу, яка включає кілька важливих аспектів:

- вебквест пропонує чіткі цілі та нагороди, що стимулюють учнів до активної участі. Наприклад, виконання завдань може супроводжуватися отриманням балів, що підтримує інтерес;

- завдяки інтерактивним елементам, зокрема сюжети або завдання, що мають особистісний сенс для учасників, виникає бажання дослідити текст глибше та отримати задоволення від процесу;

- завдання, які вимагають аналізу тексту, стимулюють активізацію когнітивних процесів, таких як увага, пам'ять, уявлення та критичне мислення;

- вебквест структурує інформацію таким чином, що учні повинні самостійно шукати відповіді, що сприяє розвитку навичок аналізу та синтезу інформації;

- завдяки створенню емоційно насичених ситуацій, які потребують прийняття рішень, учні стають більш залученими в процес читання;
- можливість взаємодії з текстом шляхом різних мультимедійних елементів (відео, аудіо, зображення) підсилює емоційну реакцію та робить читання привабливішим;
- вебквест передбачає спільні завдання, що стимулюють обмін ідеями та співпрацю між учасниками, що підвищує соціальну активність та сприяє обговоренню прочитаного матеріалу;
- миттєвий зворотній зв'язок від молодших школярів чи вчителя підвищує мотивацію та сприяє активнішому засвоєнню інформації;
- учні самостійно визначають темп та послідовність виконання завдань, що сприяє розвитку самостійності та відповідальності;
- після завершення вебквесту учні мають можливість проаналізувати свої дії, що допомагає виявити сильні та слабкі сторони в процесі читання;
- вебквести можуть бути адаптовані під різний рівень підготовки учнів, що дозволяє кожному працювати у своєму темпі та на своєму рівні;
- вибір тематики вебквесту відповідно до інтересів учнів сприяє більшій зацікавленості у читанні та вивченні нового матеріалу;

Таким чином, вебквести поєднують в собі інтерактивність, мотивацію, емоційну залученість та співпрацю, що робить їх ефективним інструментом для розвитку інтересу до читання у молодших школярів.

Перевагою квест-уроків є мислення. Тобто такі уроки стимулюють розвиток логічного мислення в учнів, відображають у дітей певні завдання, оцінюють ситуацію з різних сторін, аналізують інформацію, з'єднують матеріали декількох предметів, залучають логічне і критичне мислення. Це також дає дітям можливість відчувати себе безпосередніми учасниками освітнього процесу, а не залишаються спостерігачами за інформацією, що надається вчителем.

Педагогічні засади застосування вебквестів базуються на кількох ключових принципах, що сприяють ефективному використанню цього методу навчання в освітньому процесі:

– активне навчання – вебквести стимулюють активну участь учнів у освітньому процесі. Учні не просто отримують інформацію, а залучені до її пошуку, аналізу та синтезу, що розвиває критичне мислення, самостійність та навички вирішення проблем;

– навчання шляхом співпраці – багато вебквестів розроблено для групової роботи, що сприяє розвитку комунікативних навичок та вміння працювати в команді. Учні вчаться співпрацювати, ділити обов'язки, обговорювати ідеї та спільно шукати рішення;

– інтеграція знань – вебквести часто включають міждисциплінарні завдання, які допомагають учням інтегрувати знання з різних предметів, що сприяє глибшому розумінню матеріалу та його практичному застосуванню;

– інтерактивність і мотивація – завдяки використанню інтерактивних елементів, вебквести роблять освітній процес цікавішим та мотивуючим. Учні зацікавлені в досягненні цілей квесту, що сприяє підвищенню їхньої мотивації до навчання;

– орієнтація на самостійне навчання – вебквести сприяють розвитку навичок самостійного навчання, оскільки учні отримують завдання, які потребують від них самостійного пошуку інформації та її аналізу;

– інформаційна грамотність – використання вебквестів сприяє підвищенню рівня інформаційної грамотності учнів, оскільки вони мають використовувати різні інтернет-ресурси, інструменти та технології для виконання завдань;

– рефлексія та зворотний зв'язок – важливим компонентом вебквесту є рефлексія, під час якої учні аналізують свій досвід і отримані знання, що сприяє розвитку метапізнавальних навичок, а також дає змогу вчителю надавати зворотний зв'язок для корекції освітнього процесу [44; 45].

Означені педагогічні засади забезпечують комплексний підхід до використання вебквестів у навчанні, підвищуючи їхню ефективність та вплив на розвиток учнів [4].

Застосування вебквестів для розвитку інтересу до читання має свої специфічні педагогічні засади, що спрямовані на створення умов, які сприяють залученню учнів до процесу читання та формування позитивного ставлення до літератури. Вебквести можуть використовувати тематичні сюжети, пов'язані з реальними життєвими ситуаціями або інтересами учнів, що допомагає зробити читання значущішим і актуальнішим для них, що сприяє підвищенню зацікавленості. Вебквести зазвичай включають інтерактивні елементи, які роблять процес читання динамічнішим і захопливішим. Наприклад, молодші школярі можуть виконувати завдання, що потребують пошуку інформації в тексті, аналізу персонажів або розгортання альтернативних сюжетних ліній.

Вебквести часто включають елементи гри, наприклад, завдання, виклики, бали та нагороди. Гейміфікація підвищує мотивацію учнів до участі в читанні та виконанні завдань, пов'язаних з текстами. Використання мультимедійних матеріалів (відео, аудіо, ілюстрації) у веб-квестах робить процес читання більш привабливим та доступним для учнів з різними рівнями навчання, що допомагає долати бар'єри, які можуть виникати при традиційному читанні текстів.

Веб-квести часто передбачають групову роботу, що сприяє обговоренню прочитаних текстів, обміну думками та колективному аналізу. Така взаємодія стимулює учнів ділитися своїми враженнями від прочитаного та глибше занурюватися в літературний матеріал. Вебквести можуть бути адаптовані під інтереси та рівень підготовки кожного учня, що дозволяє створити індивідуальну траєкторію розвитку, яка сприяє більшому залученню до читання та підвищує інтерес до літератури.

Вебквести часто включають завдання, які вимагають від учнів рефлексії щодо прочитаного матеріалу. Обговорення і аналіз текстів дають можливість учням глибше зрозуміти зміст, що сприяє розвитку критичного мислення і

підвищенню інтересу до подальшого читання. Вебквести можуть включати завдання, що стимулюють учнів до творчої діяльності, наприклад, написання власних продовжень історій, створення альтернативних фіналів, або інсценізацію прочитаного, що розвиває уяву та посилює інтерес до літератури [65].

Завдяки означеним педагогічним засадам вебквести стають ефективним інструментом для розвитку інтересу до читання, забезпечуючи учням захопливий і багатогранний досвід роботи з літературними текстами.

Вебквести є важливими для молодших школярів під час читання з різноманітних причин: вебквести використовують інтерактивні елементи та мультимедійні ресурси, що допомагає зробити процес читання цікавішим і захопливішим для дітей, що сприяє підвищенню їхньої мотивації до навчання. Вебквести часто включають завдання, які вимагають від учнів аналізу інформації, порівняння, узагальнення та формулювання власних висновків, що розвиває критичне мислення та вміння вирішувати проблеми. Завдання в вебквестах можуть бути пов'язані з різними предметами, що дозволяє учням застосовувати знання з різних дисциплін, тобто міжпредметні зв'язки, що сприяє комплексному розумінню навчального матеріалу. Під час виконання вебквестів молодші школярі вчаться шукати, аналізувати та використовувати інформацію з інтернет-ресурсів. Це важливі навички для сучасного інформаційного суспільства. Вебквести часто виконуються в групах, що сприяє розвитку навичок командної роботи, комунікації та співпраці між учнями. Вебквести можуть бути адаптовані під різний рівень знань та інтереси учнів, що дозволяє кожному учню працювати в своєму темпі та на своєму рівні. Відтак, вебквести є ефективним інструментом для розвитку важливих навичок і здібностей у молодших школярів під час читання, роблячи навчання цікавим і корисним.

Вебквест – це пошукова, пригодницька гра, в якій учитель заздалегідь готує форму уроку у вигляді квесту, тобто учневі необхідно виконати різні логічні дії, спрямовані на отримання кінцевого результату.

Таким чином, впровадження вебквестів у освітній процес сприяє не лише розвитку інтересу до читання, а й формуванню ключових компетентностей, необхідних для успішного навчання та розвитку особистості в інформаційному суспільстві.

1.3 Стан досліджуваної проблеми у практиці шкільного навчання

Навчання школярів читання – одне з найважливіших завдань школи, В. Сухомлинський пише, що читання – це вікно, через яке діти бачать і пізнають світ і себе.

Що раніше дитина навчиться читати, то легше їй буде освоювати всі інші предмети навчальної програми. Адже відомо, що дитині, яка не навчилася читати і розуміти прочитане, неможливо домогтися грамотного письма, а навчитися розв'язувати задачі і зовсім немислимо, тому що в разі поганого читання тексту губляться логічні математичні зв'язки між числами. Діти, які не вміють добре читати, насилу виконують домашні завдання, не виявляють інтересу до уроків і приречені на розумове обмеження та зубріння. Такі учні не будуть активно читати в бібліотеці й не відчуватимуть потреби в спілкуванні з книжками.

Тому основною метою навчання читання в початковій школі має бути розвиток в учнів навичок читання. У Державному стандарті початкової загальної освіти читацька діяльність розглядається як «комунікативна мовна пізнавальна діяльність, спрямована на сприйняття, осмислення і відтворення прочитаного», що потребує від учителів особливої уваги до своїх учнів. Необхідно вивчати індивідуальні особливості учня, його здібності до навчання та особисті інтереси, щоб передбачати та долати труднощі в навчанні. Для цього вчителю необхідно здійснювати кваліфіковане керівництво процесом навчання, що ґрунтується на знанні особливостей процесу читання та володінні ефективними методами і прийомами [13; 16].

Аналіз науково-методичної літератури показує, що багато вчених досліджують принципові та принципово нові підходи до навчання читання та формування читацької діяльності дітей молодшого шкільного віку.

Проблему розвитку навичок читання розглядали науковці і методисти: І. Федоренко, І. Пальченко, В. Зайцев, О. Савченко, Н. Скрипченко, В. Едігей і ін. [20].

Проте узагальнений аналіз результатів навчання школярів, теоретичні та емпіричні спостереження, соціологічні дослідження та низка джерел фахової преси свідчать про загальне зниження культури читання та інтересу до книги в суспільстві.

Причини цієї негативної тенденції включають у себе:

- зниження економічного, морального і культурного рівня життя суспільства;
- домінування мас-медійної культури;
- захоплення сучасної молоді комп'ютерними технологіями та інтернетом;
- перевантаженість навчальних програм і, як наслідок, брак вільного часу для читання.

Таким чином, проаналізувавши реальність цієї проблеми, можна дійти висновку, що питання розвитку навичок читання в дітей молодшого шкільного віку залишається актуальним. Відтак, перед учителями початкових класів стоять нагальні виклики:

- розвивати в молодших школярів навички читання як основоположний елемент початкової освіти;
- ознайомлювати учнів із розмаїттям авторів, жанрів і тем дитячої літератури;
- формувати в учнів соціальні, моральні та етичні цінності через художні образи літературних творів;
- розвивати здатність учнів розуміти й аналізувати різні види літературних і навчальних текстів;

- розвивати навички усного мовлення учнів;
- розвивати здатність учнів створювати власні тексти на основі змісту прочитаного;
- розвивати творче письмо учнів;
- розвивати в учнів прийоми самостійного навчання з використанням різних видів дитячої книжки;
- розвивати в учнів уміння шукати та відбирати інформацію для розв'язання навчально-пізнавальних завдань;
- створювати необхідність систематичного читання як засобу пізнання світу та загальнокультурного розвитку.

Вони включають в себе ігри, проекти, методи проблемного навчання, квест-методи, тематичні дослідження і портфоліо. Вони спрямовані на розвиток навичок, необхідних новими Національними стандартами початкової освіти, включно з творчим мисленням, розв'язуванням проблем, ефективною комунікацією, дослідженнями, проектуванням, конструюванням і партнерством.

Сучасний освітній процес був би неможливий без використання різноманітних інтернет-сервісів та електронних ресурсів. Для сучасних дітей використання інформаційних технологій стало частиною повсякденного життя. У зв'язку з цим завдання вчителя полягає в тому, щоб захоплення дітей використанням комп'ютера вдома, просто для гри та спілкування з друзями, також впливало на формування ключових компетентностей, визначених у сучасному змісті освіти.

З упровадженням у освітній процес початкової школи положень Нової української школи дедалі більшого поширення в набувають новітні інноваційні технології, спрямовані на оптимізацію навчального процесу, підвищення якості початкової освіти, розвиток самостійної та творчої особистості учнів початкових класів [31; 40].

Державний стандарт початкової освіти виділяє мету інформатичної освітньої галузі – це формування інформаційно-комунікаційної

компетентності та інших ключових компетентностей, здатності до розв'язання проблем з використанням цифрових пристроїв, інформаційно-комунікаційних технологій та критичного мислення для розвитку, творчого самовираження, власного та суспільного добробуту, навичок безпечної та етичної діяльності в інформаційному суспільстві [13; 19].

Застосування вебквестів у шкільному навчанні є сучасним методом інтеграції інформаційних технологій та традиційної педагогіки. Вебквест – це навчальний проект, що використовує інтернет як основне джерело інформації для виконання завдань. Вебквести створюються для учнів з метою розвитку їхніх навичок дослідження, критичного мислення та самостійної роботи [67].

Освітній вебквест – проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси. Вебквест – це сайт в інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи певне навчальне завдання [68].

Учителі початкових класів лише іноді застосовують вебквести для навчання молодших школярів. Вебквест є інтерактивною формою навчання, що включає використання інтернету для пошуку інформації, виконання завдань та вирішення проблем. Він створює захоплююче навчальне середовище, де учні можуть працювати як самостійно, так і в групах [66].

Основні переваги використання вебквестів для молодших школярів:

- мотивує до навчання – виконання завдань в ігровій формі стимулює зацікавленість під час виконання навчальних завдань;
- розвиває критичне мислення – учні вчаться аналізувати інформацію, робити висновки та застосовувати знання під час виконання практичних вправ;
- формує інформаційну грамотність – учні вчаться шукати, оцінювати та використовувати інформацію з інтернету;
- підвищує співпрацю – вебквести часто виконуються в групах, що сприяє розвитку комунікативних навичок та умінь працювати в команді;
- інтеграція різних предметів – вебквести можуть охоплювати різні навчальні дисципліни, що дозволяє учням бачити зв'язки між ними.

Відтак, вебквести є ефективним інструментом для мотивації навчання, заохочення учнів до виконання завдань, інтеграції різноманітних технологій у освітній процес молодших школярів [24].

Саме на вчителів початкових класів покладено відповідальність щодо реалізації вимог державного стандарту та типових освітніх програм шляхом доповнення наявного у підручниках комплексу вправ щодо розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Задля дослідження реальної картини стану обізнаності сучасних вчителів із проблеми розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, нами було проведено анкетування серед учителів школи Недригайлівської селищної ради (Хоружівський ліцей Недригайлівської селищної ради Сумської області) та Глухівської школи (Глухівська загальноосвітня школа I-III ступенів № 3). Бланк анкети містить питання, спрямовані на визначення ступеня використання певних веб-квестів, на визначення розуміння вчителями ефективності використання веб-квестів, реальний рівень використання сучасних інформаційно-комунікаційних засобів [70].

Анкета містила такі питання для вчителів початкових класів:

1. Чи застосовуєте Ви у освітньому процесі вебквести?
2. Як Ви вважаєте, на яких уроках найдоцільніше застосовувати вебквести?
3. Як Ви вважаєте, коли саме найефективніше застосовувати вебквести?
4. Чи створювали Ви коли-небудь вебквести?
5. Які саме програми застосовуєте для створення вебквестів?
6. Скільки завдань ставите перед учнями під час проведення вебквестів?

Нами було опитано 10 респондентів, це були вчителі початкових класів. Анкетування серед учителів показало, що 52 % вчителів майже не застосовують вебквести, 41 % застосовують рідко, а лише 7 % застосовують постійно.

Найчастіше вчителі початкових класів застосовують вебквести на уроках «Я досліджую світ», потім на математиці, на уроках читання та української мови, на інформатиці та найменше на англійській мові [3; 46].

Найефективніше вчителі вважають потрібно застосовувати вебквести саме під час освітнього процесу, але деякі зазначають, що потрібно застосовувати під час позаурочного навчання і в якості домашнього завдання.

Більшість учителів відповіли, що не створювали вебквести, лише деякі відповіли, що так.

Більшість учителів, які створюють вебквести, використовують для цього Google сайти, потім Всеосвіту та Wix. Отже, опитування показало, що найчастіше вчителі використовують платформу для створення вебквестів – Google сайт. Нею можна користуватися на будь-якому пристрої, а також створювати проекти у реальному часі.

Щодо кількості завдань, які використовуються під час проведення квесту, відповіді розділилися, половина вчителів вважають, що потрібно більше 5 запитань, а інші вважають – від 1 до 5 запитань.

Більшість опитуваних не застосовують вебквести в освітньому процесі, що говорить про актуальність питання створення відповідних програм, підручників та курсів підготовки вчителів початкових класів. Із відповідей також помітно, що деякі респонденти не розрізняють різновиди вебквестів, тобто їх сучасну класифікацію. На нашу думку, це зумовлено недостатньою розробленістю даного питання в науково-методичній літературі. Учителі не орієнтовані на впровадження вебквестів в освітній процес, так як не розуміють повноту їх застосування в освіті, їх ефективність та вплив на подання певної інформації.

Також важливим є той факт, що школи не забезпечені основними засобами, необхідними для розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. Відтак, вчителі не мають можливості для формування читацької компетентності, і можуть зробити це лише частково.

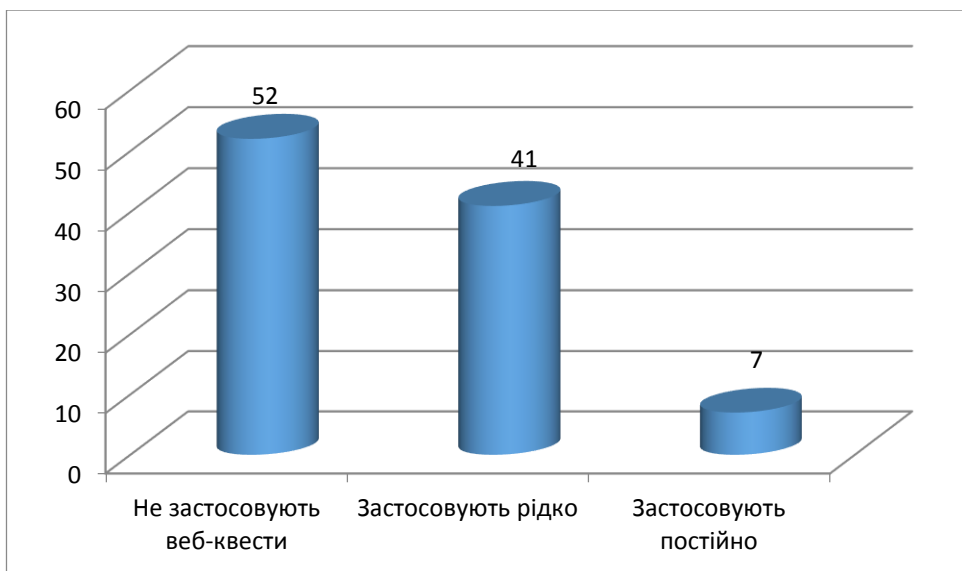


Рис. 1.1 Результати опитування вчителів початкових класів щодо застосування вебквестів у освітньому процесі

Учителі проходили відповідні курси підвищення кваліфікації, що стосуються певного впровадження вебквестів, орієнтуючися на це, ми можемо сказати, що вчителі мають певні знання, але не мають можливості їх реалізувати на практиці. Усе це залежить від матеріальних можливостей школи та загальної обізнаності щодо засобів розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Опитування вчителів початкових класів дало можливість дійти висновку, що більшість респондентів погоджуються з тим, що використання сучасних вебквестів справді може бути досить ефективним у розвитку інтересу до читання, молодші школярі зацікавлені в цьому, проте основною проблемою є недостатня забезпеченість всіх учнів технічними засобами, які б вони могли приносити до школи і використовувати з навчальною метою. Відповідно до цього, вчителі звертають увагу на те, що не кожен учень початкової школи має планшет чи телефон, який можна використовувати для навчання, але вони намагаються вирішувати цю проблему, створюючи групи, працюючи фронтально, або даючи завдання для виконання вдома. Це частково допомагає, проте обмежує той арсенал програм і додатків, який міг би бути використаний.

Отже, практика використання вебквестів у сучасних школах показує, що відповідні технології ще мало відомі і використовуються не систематично. Вимоги, що висуваються в освітніх програмах, не реалізуються у підручниках, а в державному стандарті не конкретизовано зміст навчання. Натомість анкетування вчителів відобразило, що в практиці сучасних вітчизняних шкіл розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, майже не здійснюється, вчителі застосовують вебквести лише фрагментарно, наголошуючи на тому, що недостатньо розробленою є методична основа розвитку інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, тож важко реалізувати таку діяльність. Тому виникає необхідність у проведенні такої роботи на теоретичному та експериментальному рівнях.

Висновки до розділу 1

Аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури з проблеми розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів дав можливість дійти висновку, що в сучасних умовах освіти в Україні виникає потреба застосовувати вебквести для розвитку інтересу до читання учнів початкових класів. Частково створено теоретичну базу досліджуваної проблеми, проте методична підтримка майже відсутня. Саме тому важливо розробляти систему роботи з розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Ефективність розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, насамперед, залежить від реалізації психолого-педагогічних умов. Їх аналіз свідчить, що важливо адаптувати спеціальні вправи та завдання, а також вибір вебквестів відповідно до вікових особливостей молодших школярів [16].

Аналіз сучасного стану досліджуваної проблеми дав змогу виявити, що звертається недостатня увага на розвиток у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. У процесі опитування учителів початкових класів школи Недригайлівської селищної ради та Глухівської

школи ми дійшли висновку, що більшість учителів взагалі не застосовують веб-квести в освітньому процесі, що говорить про актуальність питання створення методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх веб-квестів, а також відповідних програм, підручників та курсів підготовки вчителів початкових класів.

РОЗДІЛ 2

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ІНТЕРЕСУ ДО ЧИТАННЯ ЗАСОБАМИ ОСВІТНІХ ВЕБКВЕСТІВ

2.1 Особливості створення та застосування вебквестів у процесі навчання молодших школярів

Сучасні педагоги мають іти в ногу з часом і бути готовими застосовувати нові освітні ідеї, здатні постійно вчитися і брати участь в творчих пошуках. Означені якості формуються в повсякденній навчальній і виховній діяльності.

Нині використовуються сучасні методи навчання і новітні технології, що забезпечують різнобічний розвиток учнів початкових класів. Однією з таких технологій є освітні вебквести, що вчать учнів знаходити, аналізувати, систематизувати необхідну інформацію і вирішувати поставлене завдання. Вебквест – це організований вид дослідницької діяльності, який дозволяє здобувачам освіти здійснювати пошук інформації в інтернеті за вказаною адресою для виконання певних завдань. Квести створені для того, щоб учні навчилися успішно використовувати отриману інформацію в практичних цілях, адже ця технологія розвиває критичне мислення і сприяє розвитку синтезу, аналізу та оцінювання інформації. Вебквест – це новітня технологія, заснована на проєктному методі навчання, що передбачає пошукову діяльність учнів з елементами рольової гри під керівництвом учителя. Теми вебквестів дуже різноманітні, а проблемні завдання залежать від рівня складності. Результатом їх виконання може бути презентація, комп'ютерна презентація, документ, вебсторінка й ін. [55].

У процесі творчої роботи важливо, щоб молодші школярі виконували цікаву творчу роботу, роботу, яку необхідно досліджувати, беручи участь в пошуковій діяльності. Звичайно, вебквести не повинні бути відокремлені від

усього освітнього процесу, вони потребують взаємозв'язку між попередньою пізнавальною діяльністю учнів і подальшою пізнавальною активністю [71].

Варто зазначити, що технологія «квест» має комплексні властивості, алгоритм квесту заснований на логіці проблемно-орієнтованих методів навчання, від формулювання проблеми до способів її вирішення, представлення результатів і рефлексій.

Освітні завдання, які виконуються індивідуально або в групах у результаті виконання квестів, розмежовуються від вирішення завдань у формі відповідей на питання, до мультимедійних. Використання методу квесту стало популярним ще у 90-х роках ХХ ст., як напряду організації дозвілєвої діяльності дітей та молоді, та мало назви «Веселий експрес», «Колосвіт», «Зірниця» [18].

Завдання та сюжети, вбудовані в технологію вебквесту, є елементами ігрового навчання, рольових або пригодницьких ігор і засновані на командній роботі за своєю суттю. Використання спеціальних комп'ютерних програм, інформаційних можливостей інтернету в процесі виконання і подання результатів квесту, обміну думками, роблять цю технологію інформаційно-комунікаційною [25; 69].

Вебквести можна використовувати для роботи з учнями різного віку, вони підходять для роботи в малих групах, але є також вебквести, які також можна використовувати для роботи окремих учнів. Для виконання всіх видів вебквестів учням спочатку пропонується вибрати ролі (наприклад, детектив, архітектор, вчений, журналіст і т.д.), а також створити додаткову мотивацію для виконання певного завдання. Вебквести можуть виконуватися з одного предмета або вони можуть бути інтегрованими у різні предмети [26].

У широкому спектрі квестів особлива увага приділяється вебквестам, в яких їх впровадження в освітній процес відповідає сучасним вимогам до організації освітнього середовища. Спрямованість освіти ефективно трансформується в цільовий тренінг, орієнтований на самостійність учасників освітнього процесу. Формується здатність до самостійного аналізу,

порівняння і класифікації і розвивається узагальнення широкого кола фактів або явищ [56; 61].

Використання вебквестів для організації самостійної роботи молодших школярів засноване на переконанні, що інтеграція інтернету і цифрових технологій в освітній процес допомагає посилити їх мотивацію до навчання [62]. Оскільки учні XXI століття є представниками цифрового покоління, вони створюють умови для самореалізації та самоствердження в близькому їм середовищі. У той же час використання вебквестів засноване на ідеї навчання через відкриття, дозволяючи учням більш глибоко запам'ятовувати навчальні матеріали для переходу від пасивного надбання знань до активної діяльності у виконанні завдань. Це дозволяє вчителю починати з розвитку розумових навичок низького порядку (пам'ять, розуміння, використання) і поступово переходити до розвитку розумових навичок вищого порядку (аналіз, синтез, оцінювання), тим самим покращуючи самостійне мислення учня [27].

Основними критеріями якості квесту є безпека для учасників, оригінальність, послідовність, завершеність, підпорядкованість певному сюжету, вміння створити атмосферу в ігровому просторі [18].

Квести – популярна форма гри серед дітей та молоді, вони володіють надзвичайним творчим потенціалом. Вони можуть бути створені на основі минулого: героїчного, історичного, пригодницького, а також з використанням комп'ютерних ігор, літературних творів, можуть бути класичними, з використанням персонажів, карт. Мета квесту – виконати певні дії і отримати підказки (інструкції, коди) для виконання наступного завдання в будь-якому окремому регіоні (школа, музей), у певних «зашифрованих» місцях гравець знаходить іншу підказку і продовжує пошук. Такі ігри дозволять швидко і якісно виконувати певні завдання, що стоять перед учнями, і в підсумку команда досягне певних цілей, у результаті чого отримає нагороду. Молодші школярі дуже люблять квести, тому що вони дуже цікаві і захоплюючі, так як активізують знання, навички і вміння дітей.

Створення вебквесту для молодших школярів умовно можна розділити на 5 кроків:

Крок 1: Визначення теми (відповідно до вікових особливостей).

Крок 2: Вибір платформи.

Крок 3: Формування завдання.

Крок 4: Система оцінювання.

Крок 5: Джерела інформації для молодших школярів.

Учні надсилають результати електронною поштою в певний час. Далі підводяться підсумки. Результати відображаються на вебсайті школи, а переможці оголошуються. Для того щоб заздалегідь провести і підготувати уроки-квести, учитель повинен чітко розуміти роль кожного учасника освітнього процесу і розподілити відповідальність за досягнення певних результатів.

Під час планування проведення вебквесту, потрібно заздалегідь сформулювати завдання, визначити необхідну і невідому інформацію, знайти її, проаналізувати і узагальнити знайдені відомості, далі обговорити їх, визначити, яке завдання втратило або набуло проблемного характеру. Узагальнити знайдену інформацію і оформити результати роботи.

Учитель, у свою чергу, надає посилання на потрібні інтернет-ресурси, наводить кілька прикладів проблемних завдань, розробляє листівки відповідно до критеріїв оцінки і контролює сам процес пошуку. Учитель також шукає необхідну інформацію в інтернеті, аналізує і обговорює знайдену інформацію, визначає ключові слова для пошуку, формулює висновки і дає конкретні рекомендації щодо її обговорення.

Існує дві форми вебквестів:

- «closesystem», у якій інформація міститься в рамках одного вебсайту і не виходить за рамки «закритої системи»;

- «opensystem», в якій учень повинен самостійно знайти матеріали для виконання завдання, використовуючи поради учителя і список рекомендованих джерел.

Створення вебквестів для молодших школярів – це сучасний метод навчання, що використовує інтерактивні інструменти та технології для залучення учнів до активного навчання. Вебквест – це структурована навчальна діяльність, де учні виконують завдання, поширені на кілька етапів, із використанням ресурсів, доступних в інтернеті [72]. Особливості створення вебквестів для молодших школярів можемо виокремити такі:

1. *Чітка структура та мета.* Мета вебквесту має бути зрозумілою і досяжною. Наприклад, це може бути вивчення теми «Земля і Всесвіт» чи знайомство з природою рідного краю. Завдання формулюються чітко та поетапно, на кожному етапі молодші школярі отримують конкретні вказівки та посилання на ресурси для виконання завдань.

2. *Простота та доступність матеріалів.* Важливо обирати матеріали та ресурси, які підходять для вікової категорії молодших школярів. Вони повинні бути візуально привабливими, легкими для сприйняття та доступними для самостійного використання. Користуватися вебресурсами повинно бути просто, а інтерфейси мають бути інтуїтивно зрозумілими, аби учні не витрачали час на освоєння нової платформи.

3. *Гейміфікація процесу.* Для підвищення мотивації та зацікавленості можна використовувати елементи гри: нагороди, бали, рівні, перешкоди. Це допомагає учням залишатися активними та залученими в процес навчання. Можна створювати сценарії з пригодницькими елементами, де учні грають ролі, розв'язують загадки або виконують цікаві місії.

4. *Спільна діяльність.* Вебквест заохочує співпрацю між учнями, наприклад, можна використовувати групові завдання, де кожен учасник виконує певну роль: дослідник, аналізатор інформації, презентатор тощо. Спільна діяльність сприяє розвитку комунікативних навичок, допомагає формувати навички критичного мислення та співпраці.

5. *Використання мультимедійних ресурсів.* Вебквест може включати відео, аудіоматеріали, інтерактивні симуляції або віртуальні екскурсії, які зроблять процес навчання захопливим та різноманітним. Важливо

використовувати якісні та перевірені джерела інформації для забезпечення достовірності та корисності матеріалів.

6. *Інтерактивні завдання.* Завдання можуть включати розгадування кросвордів, пазлів, виконання вікторин або створення власних мультимедійних презентацій, що сприяє розвитку творчих здібностей і логічного мислення молодших школярів.

7. *Зворотний зв'язок і рефлексія.* Наприкінці вебквесту учні мають можливість підбити підсумки виконаної роботи: що нового вони дізналися, що викликало труднощі, що було найцікавішим. Учитель також надає зворотний зв'язок, оцінює виконання завдань і допомагає учням усвідомити важливі моменти навчання.

8. *Доступність для домашнього навчання.* Вебквест є зручним інструментом для самостійного або домашнього навчання. Учні можуть виконувати завдання у власному темпі, самостійно шукати інформацію та вдосконалювати навички дослідження.

Відтак, вебквести є важливим засобом для розвитку у молодших школярів навичок самостійного навчання, критичного мислення та роботи з інформацією, вони стимулюють пізнавальну активність дітей та роблять навчання цікавим і захопливим.

Згідно з типом завдань, науковці поділяють вебквести на такі види: переказ – демонстрація розуміння теми через представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі, як-от створення презентації, плаката чи оповідання; компіляція – трансформація інформації з різних джерел у новий формат, наприклад, створення кулінарної книги, віртуальної виставки, капсули часу або капсули культури; розроблення плану або проєкту на основі заданих умов; детектив, головоломка, таємнича історія – формулювання висновків на основі суперечливих фактів; творче завдання – виконання завдання у певному жанрі, як-от написання вірша, п'єси, пісні чи створення відеоролика; наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів або фактів із залученням унікальних онлайн-джерел [14].

Вебзавдання можуть бути короткостроковими та довгостроковими. Короткострокові вебзавдання спрямовані на надбання нових знань та інтеграцію їх з існуючими знаннями учнів. Робота над ними може зайняти від одного до трьох уроків. Довгострокові спрямовані на розширення та вдосконалення уже наявних умінь та навичок. Після завершення довгострокової роботи над вебзавданнями учні повинні мати можливість провести детальний аналіз отриманих знань і освоїти матеріал таким чином, щоб вони могли перетворити його і створити конкретні завдання для роботи із заданої теми. Робота над довгостроковими вебквестами може тривати від тижня до місяця.

Вебквест – це форма уроку, спрямована на розвиток пізнавальної та пошукової діяльності учнів, більшість з яких реалізується з використанням інтернет-ресурсів.

Вебквести містять такі ключові елементи:

- *вступ*, в якому обов'язково вказуються терміни виконання роботи і наводяться завдання, над якими потрібно працювати;
- *посилання на мережеві ресурси*, включаючи матеріали, необхідні для вебквестів: адреси електронної пошти, тематичні форуми і література;
- *покроковий опис процесу виконання завдань* з поясненням принципів оброблення інформації, додатковими супровідними питаннями, схемами причин і наслідків, таблицями, діаграмами, графіками і т. д.;
- *висновки*, приклади оформлення завдання, методи подальшої самостійної роботи за вказаною темою, а також реалізація отриманих результатів і навичок.

Сьогодні в інтернеті існують спеціальні сайти для створення вебквестів, де можна знайти шаблони та детальні інструкції щодо їх створення. Вебквести можна створювати як у друкованому, так і в електронному форматах. Кожен вебквест має певну структуру, що містить ключові елементи [12]:

Вступ – короткий опис теми вебквесту. Мета цього структурного компоненту – ознайомити учнів із вебквестом і зацікавити їх. Вступ має

включати проблему, над розв'язанням якої зосередяться молодші школярі. У вступі можна описати основні ролі учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, огляд квесту загалом та початкові вимоги до навичок і компетентностей.

Завдання – формулювання проблемного завдання та опис формату подання підсумкових результатів. Наприклад, низка запитань, на які необхідно відповісти, проблема, яку необхідно розв'язати, інші дії, які необхідно здійснити для опрацювання та подання результатів на основі зібраної інформації, а також перелік джерел інформації (посилання на інтернет-ресурси та інші джерела інформації), необхідних учням для виконання завдання.

Зміст – набір запитань, на які потрібно відповісти, проблем, які потрібно розв'язати, позицій, які потрібно відстояти, та інших дій, спрямованих на отримання результату. Це найважливіша частина вебквесту, саме завдання вказує учню, що потрібно зробити.

Розглянемо різні види завдань, які можна використовувати під час проведення вебквесту:

- завдання, що містить загадку – завдання роблять гру цікавішою, потребують синтезу інформації з багатьох джерел. Завдання з історії, археології та мистецтва можна оточити ореолом таємничості, щоб зробити рольову гру цікавішою;

- наукове завдання – завдання обов'язково містить у собі припущення (гіпотезу), які перевіряються даними, а результатом є науковий звіт;

- дизайн-завдання – завдання, що потребує створення об'єкта, продукту або плану для досягнення певної мети.

- творчі завдання – завдання потребують більшого самовираження і, отже, залишають більше можливостей для творчості. Водночас необхідно залишити якомога більше можливостей для того, щоб учень міг створити щось особливе та унікальне.

Процес (порядок роботи) – низка дій, ролей та опис ресурсів (посилання на інтернет-ресурси та інші джерела інформації), необхідних для виконання

завдання, і допоміжні засоби (наприклад, шаблони, таблиці, форми, інструкції), які допомагають ефективніше структурувати роботу в вебквесті, а також рекомендації для вчителів та учнів.

На цьому етапі потрібно описати етапи роботи, які необхідно зробити в процесі виконання самостійного завдання (етапу). Передбачає чіткий опис послідовного виконання дій, розмаїття завдань, їх орієнтація на розвиток розумових умінь, під час використання елементів гри потрібно правильно обирати ролі і ресурси, має бути вказівка напрямів, організації навчальної роботи, а також поради щодо організації і представлення отриманої інформації. Обов'язково процес виконання завдань має бути розподілений на певні етапи із вказівкою конкретних термінів їх виконання.

Ролі – містяться вказівки щодо того, як учні мають виконувати завдання. Далі учнів потрібно ознайомити із робочим процесом, де визначено цілі та завдання вебквесту, розподіляються ролі між командами (для групових досліджень), планується групова діяльність, створюється навчальний продукт, формулюються висновки, оцінюється внесок кожного члена групи та презентуються результати спільної діяльності.

Джерела (посилання) – посилання на ресурси, що можуть бути використані для виконання завдань вебквесту: інтернет-сторінки, ресурси бібліотеки, консультації та вказівки за допомогою електронної пошти.

Означений структурний компонент містить ресурси для одержання інформації, має бути обов'язковий детальний опис кожного посилання.

Опис того, як саме потрібно опрацьовувати отриману інформацію (керівництво до дії). Як організувати та представити зібрану інформацію – допоміжна інформація, яку можна подати у вигляді непрямих запитань.

Критерії оцінювання – опис критеріїв і параметрів оцінювання виконання вебквесту, має бути представлено у вигляді бланку оцінювання. Критерії оцінювання залежать від типу навчальних завдань, які потрібно виконати у ході вебквесту.

Підсумок – короткий опис того, що учні навчилися чи дізналися у ході виконання вебквесту. Учні разом із учителем підбивають підсумки, спонукають їх до роздумів, рефлексії і обмірковування майбутніх питань дослідження.

Варто почати з того, що на першому етапі вчитель проводить підготовчу роботу, знайомить учня з темою і формулює основну проблему [21].

Вебквести – це інтерактивна форма навчальної діяльності, яка стимулює пізнавальну активність молодших школярів, розвиває критичне мислення, формує навички роботи з інформацією та сприяє інтеграції знань з різних предметів. Основні особливості створення вебквестів для молодших школярів включають адаптацію завдань до вікових та психологічних особливостей дітей, забезпечення доступності та зрозумілості матеріалу, а також використання яскравих ілюстрацій та інтерактивних елементів.

При використанні вебквестів у процесі навчання створюється можливість індивідуалізації та диференціації навчання, що дозволяє враховувати інтереси та рівень підготовки кожного учня. Вебквести також допомагають розвивати самостійність, вміння планувати та виконувати завдання, сприяють формуванню комунікативних навичок при виконанні групових завдань. Такий підхід робить навчання цікавішим і мотивує школярів до активної участі в освітньому процесі.

Таким чином, застосування вебквестів у навчанні молодших школярів підвищує якість навчання, збагачує освітній процес сучасними методами та сприяє розвитку ключових компетентностей, що є важливими для успішного навчання та особистісного розвитку учнів початкових класів.

2.2 Методика розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів

Методика розвитку інтересу до читання у молодших школярів за допомогою освітніх вебквестів є сучасним підходом, який поєднує інтерактивні технології та елементи гри. Вебквести є ефективним інструментом для стимулювання пізнавальної активності дітей та залучення їх до процесу читання.

Вирішення проблеми розвитку інтересу до читання молодших школярів на основі глибокого розуміння сучасних інноваційних технологій має величезне практичне значення. З'ясування взаємозв'язку теоретичних і практичних компонентів у методиці розвитку у молодших школярів інтересу до читання зовсім не випадкове. Методика, ґрунтуючись на теоретичних засадах, висуває вимоги до діяльності вчителя та учнів, які саме засоби навчання обрати із методичного арсеналу для практичної реалізації розвитку у молодших школярів інтересу до читання [5, с. 220-221].

У великому тлумачному словнику сучасної української мови поняття «методика» розглядається як «сукупність взаємопов'язаних способів та прийомів доцільного проведення будь-якої роботи».

Вважаємо, що багатоаспектність трактування цього поняття зазначено в українському педагогічному словнику під редакцією С. Гончаренка. Термін «методика» там визначено як «галузь педагогічної науки, яка досліджує закономірності навчання», а тому може розглядатися як часткова дидактика, зміст якої складається з мети, завдань, «вироблення відповідно до завдань і змісту навчання методів, методичних засобів і організаційних форм навчання». Окреслений підхід і був покладений нами за основу розроблення методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Інтерес нинішнього покоління школярів до всього, що пов'язано з технічним прогресом, дуже високий. Учителі мають спрямувати його у

потрібне русло і впровадити інноваційні засоби навчання в освітній процес. Одним із перспективних напрямів розвитку інтересу до читання є технологія освітнього вебквесту [60].

Вебквести – це унікальна можливість використовувати всесвітню павутину, тобто інтернет, для навчання. Вебквест – це надзвичайно цікаве автентичне завдання і водночас рольова гра. Виконуючи ролі, учні вчаться бачити проблеми з різних точок зору. Технологія дає змогу молодшим не лише засвоювати інформацію, а й здійснювати відкриття. Крім того, вебквести ідеально підходять для дітей різного віку, він підходить для командної та індивідуальної роботи, зміцнення впевненості, підвищення інтересу до навчання загалом та до читання, зокрема, самооцінки, а також розвитку комунікативних навичок.

Використання вебквестів в освіті стимулює кілька видів внутрішньої мотивації, зокрема:

- зацікавленість і дослідницький інтерес – вебквести часто містять інтригуючі завдання та інформацію, що спонукає учнів досліджувати нові теми та шукати рішення;

- самостійність і відповідальність – учні мають можливість самостійно керувати своїм часом і ресурсами, вирішуючи завдання, що розвиває відчуття контролю та відповідальності за власне навчання;

- задоволення від досягнення результату – виконуючи кроки квесту і отримуючи зворотній зв'язок, учні відчувають задоволення від досягнень і прогресу, що підтримує мотивацію;

- творчість і критичне мислення – вебквести часто включають відкриті завдання, де учні можуть використовувати свою уяву та аналізувати інформацію, що стимулює їх творче мислення.

- соціальна взаємодія – багато вебквестів передбачають групову роботу або співпрацю, що розвиває комунікативні навички і мотивує через спільну діяльність;

– пізнавальний інтерес – вебквести пов'язані з реальними проблемами або цікавими тематичними ситуаціями, що робить навчання більш значущим і актуальним для учнів.

Означені види мотивації сприяють глибшому залученню молодших школярів в освітній процес і покращенню результатів навчання [41].

Відбір видів вебквестів для молодших школярів варто здійснювати з урахуванням їх вікових особливостей, рівня пізнавальних можливостей, та мотиваційних інтересів [54]. Наводимо кілька основних типів вебквестів, які підходять для молодших школярів:

1. Квести на пошук фактів (фактоорієнтовані). Квести орієнтовані на пошук конкретної інформації, що добре підходить для молодших школярів, оскільки розвиває базові навички роботи з інформацією. Завдання може бути простим, наприклад: знайти певну інформацію в інтернеті або на визначених сайтах. Приклад: «Знайди цікаві факти про тварин Африки».

2. Квести-головоломки. Мета таких квестів полягає в розв'язанні певних головоломок або загадок, що потребує логічного мислення та аналізу. Це може бути серія логічних завдань або ребусів, що поступово ведуть до вирішення більшого завдання. Приклад: «Допоможи казковому герою дістатися дому, вирішуючи загадки по дорозі».

3. Рольові квести. Учні беруть на себе певну роль або персонажа та виконують завдання відповідно до цієї ролі. Це може бути роль дослідника, мандрівника або навіть вигаданого персонажа, що стимулює творче мислення і вміння ставити себе на місце інших. Приклад: «Стань молодим дослідником і досліди космос, дізнавшись, чому Місяць змінює свою форму».

4. Пригодницькі квести. Включають цікаві, інтерактивні завдання, які проходять у формі пригоди. Учні можуть рухатися крок за кроком, вирішуючи завдання, відкриваючи нові факти чи виконуючи дії для досягнення мети. Приклад: «Мандруй по стародавніх цивілізаціях і знайди приховані скарби».

5. Квести на класифікацію. Потребують від учнів навичок класифікації та систематизації інформації. Завдання полягає в сортуванні предметів або

явищ за певними ознаками. Приклад: «Згрупуй тварин за видами: дикі, свійські, водні, сухопутні».

6. Квести на розвиток комунікативних навичок. Допомагають розвивати навички читання, письма та усного мовлення. Вони включають прості завдання з аналізу тексту або створення власних коротких розповідей. Приклад: «Прочитай казку і придумай власний кінець історії».

7. Інтерактивні мультимедійні квести. Для молодших школярів особливо привабливими є квести, що включають мультимедійні елементи, наприклад, відео, аудіо, інтерактивні зображення, що допомагає втримати увагу та зробити навчання цікавішим. Приклад: «Подивися відео про природні явища і розкажи, що нового ти дізнався».

Варто також виокремити критерії відбору вебквестів для молодших школярів: простота і зрозумілість завдань, наявність візуальних та інтерактивних елементів, можливість роботи у команді або індивідуально з учителем, короткі і структуровані завдання, які легко виконати в кілька кроків, теми, що відповідають інтересам і рівню розвитку учнів.

Головне завдання у виборі вебквестів для молодших школярів – забезпечити їм позитивний досвід взаємодії з навчальним матеріалом, який розвиває їхні навички і підтримує інтерес до навчання.

Згідно з розробленою методикою, розвиток інтересу до читання засобами освітніх вебквестів молодших школярів здійснювався поетапно, передбачала такі етапи: *мотиваційний, пізнавальний, діяльнісний, творчий етапи*. Кожен етап розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів передбачав систематичне та планомірне використання різноманітних засобів та способів проведення навчальних занять, відповідно до поставленої мети.

На кожному із етапів освітній процес у школі здійснювався за принципом поєднання як інноваційних, так і традиційних засобів навчання. Для досягнення високого результату засвоєння знань використовувалися

різнопланові практичні завдання, спрямовані на розвиток інтересу до читання. Нижче подано приклади таких завдань.

Мотиваційний етап передбачає створення умов, за яких читання стає цікавим і привабливим для учнів. Значно підвищує їхню зацікавленість, сприяє розвитку читацької культури та сформувати навички самостійного навчання, створення ситуацій успіху та психологічної підтримки під час читання.

Наводимо вправи, які можна використовувати для розвитку інтересу до читання молодших школярів засобами вебквестів на означеному етапі:

1. Створення персонажа-детектива. Молодші школярі створюють образ літературного персонажа-детектива, який розслідує загадкову подію у книзі. Щоб вирішити загадку, вони повинні пройти кілька етапів вебквесту, виконуючи завдання, що потребують читання текстів і пошуку інформації. Мета – поглибити знання про текст і мотивувати до детального читання.

2. Знайди відповідь у книзі. Під час проходження вебквесту учням дається завдання знайти в книзі певну інформацію, цитату або подію. Вони шукають підказки в текстах, які розташовані на різних вебсторінках. Мета – розвивати навички пошуку інформації в тексті, а також стимулювати інтерес до подальшого прочитання книги.

3. Літературна подорож. Вебквест оформлюється як подорож різними епохами, світами чи країнами, де кожен етап подорожі потребує прочитання уривків із книг, пов'язаних з відповідною тематикою. Мета – знайомити дітей із новими жанрами і стилями літератури, підтримувати інтерес до читання через цікаві історії та сюжети [75].

4. Інтерактивна вікторина. Після прочитання певного розділу чи уривка учні проходять вебквест у вигляді вікторини. За кожну правильну відповідь вони отримують бали або переходять на наступний рівень у грі. Мета – стимулювати дітей до уважного читання і запам'ятовування деталей тексту.

5. Квест «Створіть власний кінець історії». Після проходження кількох етапів вебквесту учням пропонується вигадати свій кінець історії на основі

прочитаного уривка. Вони можуть опублікувати свої варіанти на платформі і порівняти їх з іншими. Мета – розвивати креативне мислення і стимулювати інтерес до продовження читання.

6. Пошук скарбів у книгах. Молодші школярі мають виконати серію завдань у рамках квесту, що передбачають знаходження «скарбів» – цитати, головних героїв, події тощо у прочитаних книгах. Виконання кожного завдання супроводжується підказками і нагородами. Мета – залучати дітей до детального читання і стимулювати їх дослідницький інтерес.

7. Читання з розплутуванням сюжету. Учням даються частини тексту в неправильному порядку. Завдання полягає у тому, щоб прочитати уривки і впорядкувати їх правильно, користуючись змістом прочитаного. Мета – розвивати критичне мислення і уважність до деталей тексту.

Пізнавальний етап передбачав не лише підтримання інтересу до читання, а й поглиблення знань учнів, розширення їхньої кругозір, сприяє формуванню навичок критичного мислення та вмінню працювати з інформацією. Вебквести є надзвичайно корисними для досягнення цих цілей завдяки своїй інтерактивній природі та багатому навчальному потенціалу. Допомагає учням відкривати нові теми, дізнаватися більше про навколишній світ через читання текстів, перегляд медіа і пошук додаткової інформації.

Наводимо вправи, які можна використовувати для розвитку інтересу до читання молодших школярів засобами вебквестів на означеному етапі:

1. Квест «Знайди героя». Учням пропонуємо уривки із казок або оповідань і вони мають знайти інформацію про персонажа: його ім'я, характеристики, де він проживає тощо. Мета – розвиток навичок пошуку інформації, ознайомлення з літературними героями.

2. Інтерактивна гра «Літературний детектив». Учням надаємо кілька підказок (за сюжетом, героями, місцем подій), і вони мають вгадати, про який твір йдеться. Вони можуть використовувати різні джерела для пошуку відповіді. Мета – розвиток логічного мислення та ознайомлення з різними творами літератури.

3. Квест «Подорож світом казок». Учням пропонуємо пройти кілька етапів, де вони зупиняються на різних станціях, пов'язаних із певними казками або оповіданнями. На кожній станції їх чекає завдання: розв'язати загадку, пройти лабіринт, або скласти пазл, що стосується сюжету твору. Мета – розвиток творчого мислення та заохочення до читання нових творів [57].

4. Вікторина «Хто автор?». Учням пропонуємо кілька цитат з відомих дитячих творів і вони мають вгадати, хто автор. Для допомоги можна використовувати електронні бібліотеки або вебсайти з літературою. Мета – ознайомлення з авторами та їхніми творами, формування інтересу до читання [6].

5. «Створення ілюстрацій до прочитаного». Після прочитання уривку твору, школярі мають створити ілюстрацію або комікс до нього. Вебквест може включати шаблони для малювання або програми для створення цифрових ілюстрацій. Мета – розвиток креативності та емоційного сприйняття літератури.

6. Квест «Чарівний світ слів». Створюється серія завдань, де учні розв'язують ребуси або кросворди на основі лексики з прочитаних текстів. Для виконання завдань вони можуть використовувати онлайн-словники або енциклопедії. Мета – розвиток словникового запасу і загальної мовної культури.

7. «Творче продовження – допиши історію». Учні отримують уривок з історії або казки, і їхнє завдання – придумати та написати, як може розвиватися далі сюжет. Після цього вони можуть порівняти свої версії з оригіналом. Мета – заохочення до творчого мислення та читання [63].

Усі введені вправи допомагають створити захопливу та інформативну навчальну атмосферу, де читання стає цікавою пригодою для учнів. Вебквести дозволяють використовувати різноманітні мультимедійні засоби, що робить процес читання більш інтерактивним та цікавим.

Діяльнісний етап передбачає активне застосування отриманих знань і навичок, пов'язаних з читанням, на практиці. На цьому етапі учні не лише

продовжують читати, а й використовують отриману інформацію для розв'язання творчих, практичних завдань. Вебквести є чудовим інструментом для цього, оскільки дозволяють учням взаємодіяти з інформацією через активну діяльність, співпрацю та самостійні дослідження. Вебквести на діяльнісному етапі спрямовані на використання здобутих знань для виконання різних завдань.

Наводимо вправи, які можна використовувати для розвитку інтересу до читання молодших школярів засобами вебквестів на означеному етапі:

1. Квест «Відгадай героя за описом». Молодшим школярам надаємо уривки з описами героїв казок чи оповідань. Вони повинні вгадати, про кого йде мова, використовуючи підказки та ресурси інтернету для пошуку. Мета – розвиток навичок уваги до деталей і пошуку інформації.

2. Гра «Літературний пазл». Учням надаємо фрагменти тексту або ілюстрації, які вони повинні скласти в логічну послідовність, щоб отримати завершену історію або уривок з книги. Мета – розвиток логічного мислення, уважності та інтересу до сюжету.

3. Інтерактивний лабіринт «Знайди шлях до книги». Учні проходять віртуальний лабіринт, виконуючи на кожному етапі завдання, пов'язані з книгою або персонажем (наприклад, відповісти на запитання про прочитаний текст). Мета – заохочення до активного читання та критичного мислення.

4. Квест «Пошук загублених сторінок». Уявіть, що з книги випали сторінки, і ви повинні їх знайти в інтернеті чи за допомогою підказки у вебквесті. Сторінки містять важливі елементи сюжету і потрібно правильно їх розмістити в тексті. Мета – розвиток структурування інформації та розуміння сюжету.

5. «Заховані слова» (словесний квест). Дітям надаємо частини тексту, в яких заховані ключові слова або фрази. Вони повинні їх знайти та зібрати, щоб відкрити код або нову частину історії. Мета – розвиток концентрації та уважності до тексту [53].

6. Творче завдання «Мій герой». Після прочитання уривку з книги діти створюють власного героя (віртуального або на папері) з характером та зовнішністю, схожими на тих, що зустрічаються в тексті. Вони можуть використовувати онлайн-інструменти для малювання або описати його. Мета – розвиток творчого мислення та зв'язку з літературою через самовираження.

7. Вікторина «Хто сказав цю фразу?». Школярам даємо цитати з відомих казок або дитячих книг. Вони повинні вказати, хто з героїв сказав ці слова. Мета – закріплення знань про персонажів та розвиток пам'яті.

8. Квест «Читання з продовженням». Після прочитання частини історії, учні мають придумати можливе продовження, яке вони потім порівнюють з оригінальним текстом. Мета – розвиток творчих здібностей та уяви, заохочення до активної участі у процесі читання.

9. Квест з вибором «Як би ти вчинив?». У ході читання учням пропонують різні варіанти подальших дій героя. Вони повинні зробити вибір, і в залежності від їх відповіді сюжет розвивається різними шляхами. Мета – формування навичок прийняття рішень та критичного мислення.

10. «Інтерактивний театр». Діти в групах розігрують сцени з прочитаних текстів або створюють віртуальні театральні постановки за допомогою цифрових інструментів. Мета – заохочення до командної роботи, розвитку акторських здібностей та глибшого занурення в зміст твору [34].

Означені вправи допомагають молодшим школярам не просто читати, а активно залучатися до процесу, виконуючи цікаві завдання, що сприяють розвитку фантазії, критичного мислення і любові до літератури.

Творчий етап є завершальним етапом у формуванні стійкого інтересу до читання, де учні використовують набуті знання і навички для створення власних творчих проєктів. На цьому етапі молодші школярі активно залучають свою уяву, творчі здібності та креативне мислення, що дозволяє їм глибше інтегрувати читання у свою навчальну і повсякденну діяльність. Учні заохочуються до створення власних літературних творів, коміксів, ілюстрацій або мультимедійних проєктів на основі прочитаного, що дозволяє їм

застосовувати власний творчий підхід до літератури та перетворювати отримані знання у нові форми вираження.

Наводимо вправи, які можна використовувати для розвитку інтересу до читання молодших школярів засобами вебквестів на означеному етапі:

1. Квест «Створи новий фінал». Після прочитання уривку твору, де не розкрито фінал, школярі мають придумати і написати власний кінець історії. Їм надаються підказки, що можуть допомогти в цьому (наприклад, варіанти подальших подій). Мета – розвиток уяви, креативного мислення та розуміння сюжетної лінії.

2. Вправа «Ілюстратор книги». Учні після прочитання розділу або уривку створюють ілюстрації до нього. Вебквест може включати онлайн-інструменти для малювання або завдання з підбору кольорових схем для героїв. Мета – розвиток візуального мислення, творчого підходу до сприйняття тексту.

3. «Літературний комікс». Учні мають перетворити частину прочитаного твору на комікс. Їм надається онлайн-шаблон для створення панелей з героями та діалогами. Мета – розвиток навичок стислого викладу подій та візуальної інтерпретації тексту.

4. Квест «Створи персонажа». Після ознайомлення з головними героями твору, учні мають створити нового персонажа, який би органічно вписався в сюжет. Вони придумують його ім'я, риси характеру, зовнішність та роль в історії. Мета – розвиток уяви, вміння аналізувати риси характеру персонажів і їхню взаємодію у сюжеті.

5. Вправа «Моє продовження історії». Учні пишуть продовження історії, базуючись на прочитаних розділах або уривках. Вони повинні створити логічний розвиток подій, додаючи власні елементи, такі як нові герої чи несподівані повороти. Мета – розвиток навичок сюжетної побудови та креативного мислення.

6. Квест «Театральна постановка». Школярі мають інсценізувати прочитаний твір, але перед цим їм потрібно розробити сценарій, де вони

можуть змінювати діалоги або дії персонажів. Кожен учень обирає собі роль і готується до виступу. Мета – розвиток акторських здібностей, командної роботи та творчого переосмислення прочитаного тексту.

7. «Книжкова обкладинка». Молодші школярі створюють обкладинку для книги, яку вони щойно прочитали. Вони можуть намалювати власні ілюстрації або використовувати онлайн-інструменти для створення дизайну. Важливо, щоб обкладинка передавала головну ідею книги. Мета – розвиток візуального мислення та дизайну, розуміння основного змісту твору.

8. Квест «Вірш про героя». Після ознайомлення з персонажами книги учні мають скласти короткий вірш або римовану історію про одного з героїв. Вони можуть використовувати шаблони або рими, запропоновані у вебквесті. Мета – розвиток творчого письма, римування та вміння описувати риси характеру через поетичні форми.

9. «Мое інтерв'ю з героєм». Учням пропонується уявити, що вони журналісти, і мають взяти інтерв'ю у головного героя твору. Вони повинні підготувати запитання, а потім написати відповіді від імені персонажа. Мета – розвиток уяви, аналітичного мислення та вміння ставити запитання.

10. Квест «Карта подорожей героя». Створення інтерактивної карти, яка відображає подорож або пригоди персонажа. Учні можуть додавати важливі події, місця та елементи, що зустрічалися в тексті. Мета – розвиток просторового мислення та здатності структурувати інформацію.

Описані творчі вправи не тільки заохочують школярів до активної участі в процесі читання, а й розвивають їхні творчі здібності, фантазію та здатність глибше занурюватися в літературні тексти. Вебквести дозволяють створювати інтерактивне середовище, де кожен школяр може виразити себе через виконання захопливих завдань [9; 42].

Проведення квесту з молодшими школярами – це чудовий спосіб поєднати навчання та розваги. Діти люблять активні завдання, які дозволяють їм працювати в команді, розвивати логіку та креативність. Ось алгоритм проведення квесту для молодших школярів:

1. *Визначення мети квесту.* Потрібно чітко визначити мету квесту – це може бути навчальний квест, де діти повторюють матеріал з певних предметів, або розважальний, спрямований на розвиток креативності та командної роботи. Варто обирати цікаву для дітей тему (наприклад, «Пошук скарбів», «Подорож у казку», «Мандрівка у космос»).

2. *Підготовка завдань та маршрутів.* Відповідно до віку та рівня розвитку учасників, підготувати серію завдань. Це можуть бути загадки, ребуси, математичні чи логічні задачі, кросворди, пошук предметів, завдання на пам'ять тощо. Розробити логічний маршрут для виконання завдань, розташовуючи точки з завданнями в різних частинах класу, школи або на свіжому повітрі.

3. *Створення легенди квесту.* Вигадати цікаву історію, яка буде супроводжувати квест. Наприклад, діти можуть бути командою дослідників, шукачів скарбів або рятувальників, які повинні виконати місію. Якщо є можливість, розподілити між учнями ролі (наприклад, капітан, слідопит, шифрувальник тощо), що підвищить їхній інтерес.

4. *Організація команд.* Розділити учнів на команди по 3-5 осіб, залежно від кількості учасників. Командна робота важлива для розвитку соціальних навичок і взаємодії.

5. *Пояснення правил.* Пояснити молодшим школярам мету гри, як виконувати завдання, куди рухатися після кожного етапу та що робити, коли команда успішно виконає завдання. Пояснити правила чесної гри: важливо співпрацювати та не заважати іншим командам.

6. *Старт гри.* Дати командам перше завдання або підказку. Завдання можуть бути різного типу: логічні загадки, фізичні завдання (наприклад, знайти предмети, заховані в певному місці), математичні завдання (розв'язати приклад, щоб отримати підказку), творчі завдання (наприклад, скласти вірш або малюнок).

7. *Контроль і допомога.* Учитель має слідкувати за виконанням завдань молодшими школярами та за потреби надавати підказки, якщо в учасників

виникли труднощі на певному етапі. Важливо зберігати баланс між складністю завдань та можливостями учасників.

8. *Фінальний етап.* Завершення квесту може бути у вигляді знаходження скарбу, головної підказки або виконання важливого фінального завдання, яке підіб'є підсумки гри. Варто вручити символічний приз чи відзнаку для кожної команди (медалі, дипломи тощо).

9. *Підбиття підсумків.* Після завершення квесту варто провести коротке обговорення: що сподобалося молодшим школярам, які завдання були цікавими, що було складним. Потрібно наголосити на важливості командної роботи та взаємодопомоги.

10. *Нагородження.* Усі учні повинні отримати невеличкі заохочувальні призи чи грамоти за участь, що підвищить їх мотивацію та залишить приємні спогади.

Такі квести допомагають дітям розвивати навички командної взаємодії, критичного мислення та вирішення проблем, а також роблять навчання цікавим та веселим [58].

Наводимо декілька прикладів завдань до квесту для розвитку у молодших школярів інтересу до читання. Вони допоможуть учням активніше засвоювати матеріал і працювати в команді:

Знайди героя. Учитель ховає картки з описами героїв книг, які діти читали раніше. Завдання учнів – знайти картки і відгадати, про кого йдеться. Мета – розвиток навичок читання, уважності до деталей тексту та пам'яті.

Склади пазл із прислів'я. Молодші школярі отримують частини прислів'я, розрізані як пазл. Їм потрібно зібрати прислів'я до купи й пояснити його значення. Мета – розвиток логічного мислення та розуміння значень слів і виразів.

Загадки по книгах. Учитель читає загадки, які пов'язані з сюжетами прочитаних книг. Завдання учнів – відгадати, про яку книгу або героя йде мова. Мета – активізація пам'яті і навичок переказу тексту.

Літературний лабіринт. На кожній «станції» лабіринту учні отримують завдання: відповідь на запитання по прочитаному тексту або виконання завдання, пов'язаного з книжковими героями. Тільки правильно відповівши, вони можуть перейти до наступної станції. Мета – закріплення прочитаного матеріалу, розвиток комунікативних навичок.

Читацький детектив. Учитель дає короткі описи різних ситуацій з прочитаних книг. Учні повинні з'ясувати, яка це книга і хто з героїв міг опинитися в такій ситуації. Мета – розвиток критичного мислення, аналіз тексту та вміння робити висновки.

Закодоване повідомлення. Учні отримують закодоване повідомлення, де кожна літера або слово символізують частини сюжету книги. Їм потрібно розгадати код і зрозуміти, про яку книгу йдеться. Мета – розвиток уваги до тексту і вміння орієнтуватися в прочитаному.

Ілюстративний квест. Учням потрібно за ілюстраціями або фрагментами текстів відгадати книгу і відновити події сюжету. Мета – уміння узагальнювати інформацію та робити висновки.

Означені завдання можна використовувати як частину інтегрованого уроку, що включає роботу з текстами, аналіз, творчі та командні завдання (див. дод. А; Б).

Є кілька платформ, які дозволяють створювати квести для дітей в інтерактивному форматі. Для того щоб їх створювати, потрібно зареєструватися на платформі, після реєстрації необхідно перейти на головну сторінку і натиснути кнопку «Створити квест», щоб вибрати квест-кімнату.

Учні отримають від учителя посилання на кімнату, де їм потрібно пройти квест. Учасники потрапляють в певне місце, у кожній кімнаті є певний унікальний ігровий механізм, що включає різну кількість завдань. Усе це засноване на принципі «виходу з кімнати/лабіринту». Суть гри полягає в збиранні підказок, щоб відповісти на всі завдання квесту, потрібно знайти підказки, натиснути на різні предмети, зображення і картини, які знаходяться в кімнаті, відкрити ящик столу і, нарешті, покласти ключ, щоб відкрити двері.

Отже, учні уважно перевіряють приміщення і правильно відповідають на всі питання (це можуть бути дати, слова, прізвища якихось людей або історичні терміни, а в завдання можна вставити тестові питання, тобто є варіант питання і відповіді, варіантом відповіді буде буква і т.д.). За кожен правильну відповідь потрібно скласти ключове слово, щоб відкрити двері та вийти з кімнати, у ній можна отримати певний набір літер і цифр, завдання не має обмеження у часі.

Перед створенням квесту необхідно розробити завдання в документі Word, так буде простіше заповнювати поля завдань і відповідей під час його створення. Далі завантажити завдання в квест-кімнату, натиснути «зберегти», а потім опублікувати в бібліотеці, щоб виконати завдання, яке маєте намір додати до уроку разом із домашнім завданням учнів або виконати завдання під час уроку. У вигляді завдань до квестів можна додавати гіперпосилання на різні сайти, вправи, розроблені в навчальних додатках.

Використовувати квест-кімнату потрібно також для підведення підсумків по розділах або закріплення вивченого матеріалу. Квести діють як засіб заохочення і стимуляції навчальної діяльності.

Критерії оцінювання можуть бути різними (час, кількість помилок і т.д.). Можна обрати кількість підказок, які будуть використовуватися. Всього 12 завдань, і всі завдання виконані без підказки, оцінюються в 12 балів, мінус 1 бал за кожен підказку.

Таким чином, квест можна вважати сучасним і зручним інструментом дистанційного навчання на уроках у період воєнного стану, що має свої специфічні методи, форми і засоби роботи і оптимально поєднується з традиційними методами навчання молодших школярів (див. дод. В).

Отже, застосування вебквестів у освітньому процесі початкової школи надає вчителю можливість урізноманітнювати форми подання інформації; використовувати комп'ютерні програми, що включають різноманітний набір вправ методики розвитку інтересу до читання молодших школярів, що передбачає мотиваційний, пізнавальний, діяльнісний і творчий етапи. Вони

дають можливість активізувати навчальну діяльність учнів, посилювати їх самостійну роботу; розвивати комунікативні уміння, співпрацю та критичне мислення учнів.

2.3 Організація емпіричного дослідження та аналіз отриманих даних

Ефективність розробленої методики розвитку інтересу до читання у молодших школярів засобами освітніх вебквестів можна оцінити шляхом проведення емпіричного дослідження. Для цього важливо проаналізувати низку критеріїв, які допомогли оцінити реальний вплив вебквестів на учнів.

Основні критерії оцінки ефективності:

Зміна рівня інтересу до читання. Порівняння результатів анкетування до і після використання вебквестів. Якщо більшість учнів демонструють підвищений інтерес до читання, це вказує на ефективність методики.

Використання шкал мотивації. Учні оцінюють своє бажання читати до і після виконання завдань у вебквестах (наприклад, за шкалою від 1 до 5).

Якісні зміни в поведінці учнів. Спостереження за активністю учнів під час використання вебквестів. Наприклад, чи прагнуть вони брати участь у процесі, чи активно шукають відповіді на питання, пов'язані з текстами, що вони читають. Збільшення кількості прочитаних книжок чи текстів поза уроками є показником особистого інтересу учнів до літератури.

Результати навчальної діяльності. Порівняння успішності учнів в експериментальній і контрольній групах щодо завдань, пов'язаних з читанням. Визначення, чи покращилися когнітивні навички, зокрема, розуміння тексту, уміння виділяти головне, робити висновки, аналізувати персонажів тощо.

Зворотний зв'язок від учнів і вчителів. Проведення опитувань або інтерв'ю серед учнів щодо їхніх вражень від роботи з вебквестами. Чи було це цікаво? Які моменти їм сподобалися, а що, навпаки, не привернуло уваги? Оцінка

вчителів щодо ефективності впровадженої методики: чи відбулося покращення дисципліни, чи зростала самостійність учнів у процесі навчання?

Статистичний аналіз результатів. Якщо використовувати кількісні методи оцінки, то важливо проаналізувати дані за допомогою статистичних методів, щоб з'ясувати, чи є зміни між експериментальною та контрольною групами статистично значущими.

Якщо за більшістю критеріїв виявлено позитивні зміни, це свідчить про ефективність розробленої методики. Вебквести є важливим інструментом, який не тільки підвищує інтерес до читання, а й сприяє розвитку важливих навичок, таких як критичне мислення, уміння аналізувати та самостійно здобувати знання.

Ефективність розробленої нами методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів перевірялась у процесі проведення передбаченого планом експерименту: у других класах Глухівської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 3, Хоружівський ліцей Недригайлівської селищної ради Сумської області. Мета контрольного експерименту – виявити рівень інтересу до читання учнів другого класу. Контрольне тестування було проведено після впровадження розробленої нами методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. Методика розвитку інтересу до читання включала в себе методичні напрями, методи та прийоми роботи, зміст та засоби отримання зворотної інформації як необхідної умови удосконалення комунікативних інтересу до читання.

Керуючися теоретичними висновками щодо розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, ми визначилися у змісті та методах дослідження, які найкращим чином відображають визначекні у дослідженні завдання. Застосовувалися теоретичні методи (аналіз науково-методичної літератури, методи порівняння, систематизації теоретичних даних, теоретичне моделювання), емпіричні методи дослідження (педагогічне

спостереження, педагогічний експеримент – констатувальний, формувальний, контрольний етапи).

Аналіз програм та підручників для учнів другого класу, анкетування учителів початкових класів дав можливість дійти висновку щодо недостатності відведеного часу на розвиток інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. Результати спостережень та проведених теоретичних обґрунтувань, анкетувань свідчать про недостатню увагу вчителів початкових класів до розвитку інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Дослідження проводилося поетапно упродовж 2023 – 2024 рр.

Перший етап (жовтень-грудень 2023 р.). Мета – опрацювання і аналіз науково-методичної літератури із досліджуваної проблеми, узагальнення досвіду роботи вчителів початкових класів. Виявлено рівень інтересу до читання учнів другого класу, дидактичні можливості навчально-наукової літератури у формуванні комунікативних умінь засобами медіатехнологій. У результаті нами було визначено вихідні теоретичні положення, уточнено основні поняття, визначено об'єкт, предмет, мету та завдання наукової роботи.

Визначено рівні сформованості інтересу до читання у молодших школярів, зокрема учнів 2 класу. Рівні залежать від індивідуальних особливостей кожної дитини, її розвитку, оточення та підтримки з боку батьків і вчителів. За загальними спостереженнями учні другого класу можуть мати такі рівні інтересу до читання:

– *високий рівень інтересу* до читання мають ті учні, які активно виявляють бажання читати як у класі, так і вдома, обирають книги самостійно та прагнуть обговорити прочитане. Захоплюються різноманітними жанрами, читають книги складніші за вікову норму або більші за обсягом. Задоволення від процесу читання і бажання дізнаватися більше спонукають їх до регулярного звернення до книжок, поповнення знань та лексики;

– *достатній рівень інтересу* до читання мають ті учні, які читають із задоволенням, проте, зазвичай, орієнтуються на обов'язкові завдання чи рекомендації вчителя. Цікавляться певними жанрами або темами, але не

завжди готові читати матеріали, які виходять за межі їхніх вподобань. Часто потребують мотивації для більшого занурення у процес, але підтримують інтерес, коли матеріали відповідають їхнім інтересам;

– *середній рівень інтересу* до читання мають ті учні, які читають переважно через необхідність, проявляючи інтерес лише до окремих, добре знайомих тем або жанрів. Часто зосереджуються на коротких текстах, потребують підказок або допомоги для вибору книг. Можуть швидко втрачати увагу під час читання або шукати додаткову мотивацію;

– *початковий рівень інтересу* спостерігається в учнів, які уникають читання або ставляться до нього байдуже, читають лише в ситуаціях, коли це потребується. Віддають перевагу іншим видам діяльності, неохоче розпочинають читання нових книг. Демонструють складнощі у розумінні тексту, що вимагають тривалого зосередження.

Загалом, учні другого класу зацікавлені в читанні, якщо їм пропонують відповідні матеріали та створюють позитивну атмосферу навколо читання.

Другий етап (січень-серпень 2024 р.). Мета – на основі отриманих даних констатуючих зрізів було узагальнено особливості вебквестів та розроблено методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. Упровадження методики в освітній процес загальноосвітніх шкіл, зокрема навчання учнів других класів. Здійснено апробацію експериментальних матеріалів та корекцію. Цей етап передбачав проведення формувального, контрольного та порівняльного етапів експерименту.

Третій етап (вересень-жовтень 2024 р.). Мета – якісне та кількісне оброблення й узагальнення отриманих результатів у процесі експериментально-дослідного навчання, визначення ефективності розробленої та впровадженої методики.

Відповідно до завдань експерименту, визначено низку умінь, якими мають оволодіти учні другого класу у процесі читання:

– уміння читати тексти різної складності та розуміти їх зміст;

- усвідомлення основної думки тексту, визначення важливих деталей;
- читання текстів уголос із правильною вимовою, дотримуючись пауз і наголосів;
- засвоєння нових слів, їх значення та уміння використовувати їх у повсякденному мовленні;
- розуміння змісту прочитаних слів і пояснення їх значення;
- уміння відповідати на питання щодо змісту тексту, як прямі (хто, що, де), так і складніші (чому, як);
- ознайомлення із різними жанрами текстів: казки, оповідання, вірші, статті;
- уміння переказувати зміст тексту своїми словами, виділяючи основні моменти;
- уміння читати як вголос, так і мовчки.

Для визначення рівнів розвитку інтересу до читання засобами вебквестів нами було розроблено методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, проводилися спостереження та опитування. Завдання методики дали змогу визначити реальний стан сформованості в учнів інтересу до читання.

Детальна шкала критеріїв оцінювання дозволяє учасникам вебквесту оцінювати самих себе, товаришів по команді. Цими ж критеріями користується й учитель. Вебквест є комплексним завданням, тому оцінювання його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату.

Розуміння завдання

Високий рівень – учень добре розуміє завдання, чітко усвідомлює його цілі та завдання, може самостійно визначити послідовність дій для досягнення результату. Учень не лише правильно виконує завдання, але й може пояснити свої дії та підібрати альтернативні способи вирішення. Також він здатний використовувати набуті знання у нових ситуаціях та завданнях.

Достатній рівень – учень розуміє завдання та знає, як його виконати, хоча може потребувати мінімального нагадування щодо послідовності дій або інструкцій. Він загалом впевнено виконує завдання та досягає потрібного результату, проте йому може бути складно застосувати ці знання в нових, нетипових ситуаціях без додаткової допомоги.

Середній рівень – учень має загальне уявлення про завдання, але для виконання потребує додаткових пояснень і підтримки. Він розуміє основні кроки, проте може плутатися в деталях або забувати окремі етапи. У підсумку учень здатен виконати завдання з певними недоліками або неповністю розкритим результатом.

Початковий рівень – учень слабо розуміє завдання, не завжди розуміє його мету та вимоги, що потребує постійної підтримки та допомоги від учителя або дорослого. Йому важко дотримуватися послідовності дій, і результати часто не відповідають завданню. Знання на цьому рівні є фрагментарними, і учень потребує багаторазового пояснення на кожному етапі.

Виконання завдання вебквесту

Високий рівень – учень виконує завдання вебквесту самостійно, чітко дотримуючись інструкцій і послідовності дій. Він демонструє глибоке розуміння змісту завдання, вміє ефективно використовувати інтернет-ресурси та додаткові матеріали. Учень легко знаходить необхідну інформацію, критично її оцінює, робить власні висновки та застосовує отримані знання для вирішення завдання. Робота виконана без помилок або з мінімальними незначними недоліками, а учень може пояснити свої дії та зробити висновки.

Достатній рівень – учень розуміє завдання і здатен виконати його майже самостійно, але іноді потребує незначної підтримки або підказки для уточнення окремих деталей. Він здатен використовувати ресурси вебквесту, знаходити основну інформацію та в цілому виконує завдання згідно з вимогами. Результати роботи є правильними, хоча можуть містити незначні

недоліки або помилки у висновках, які не впливають на загальне розуміння теми.

Середній рівень – учень частково розуміє завдання і виконує його з допомогою вчителя або однокласників. Він може використовувати основні ресурси вебквесту, проте йому складно самостійно знайти необхідну інформацію або зробити правильні висновки. Робота виконана із певними недоліками, учень пропускає деякі етапи або має труднощі з аналізом інформації. Результати є частково правильними, але потребують доопрацювання.

Початковий рівень – учень слабо розуміє завдання і потребує постійної підтримки. Він не може самостійно працювати з ресурсами вебквесту і має труднощі з виконанням навіть простих інструкцій. Часто відсутня чітка послідовність дій, результати виконання завдання не відповідають вимогам, а учень не здатен зробити висновки або аналіз. Для виконання роботи на цьому рівні учневі необхідні численні підказки і пояснення.

Результат роботи

Високий рівень – результат роботи відображає глибоке розуміння завдання та використання набутих знань для досягнення чітко визначеного результату. Учень надає повні, детальні відповіді, які показують його здатність аналізувати інформацію, робити висновки та застосовувати знання. Робота відображає оригінальність та творчий підхід, відсутні помилки або є лише незначні недоліки, які не впливають на загальну якість роботи.

Достатній рівень – результат роботи загалом відповідає вимогам вебквесту, демонструє розуміння основної ідеї завдання та вміння виконати основні етапи. Учень надає відповіді на запитання, використовує інформацію з ресурсів вебквесту, проте деталі можуть бути недостатньо опрацьованими. Робота може містити окремі незначні помилки або неточності, проте в цілому показує засвоєння теми.

Середній рівень – результат роботи свідчить про часткове розуміння завдання. Учень відповідає на запитання, але його відповіді поверхневі й не

завжди відповідають вимогам. Можливі численні недоліки, такі як відсутність аналізу або пропуски важливих деталей. Учень використовує надані ресурси вебквесту, проте має труднощі з пошуком необхідної інформації, що позначається на якості результату.

Початковий рівень – результат роботи свідчить про слабе розуміння завдання або відсутність логічної послідовності у виконанні завдання. Учень часто не відповідає на запитання або відповіді містять численні помилки, що свідчать про недостатнє засвоєння матеріалу. Робота виконана з численними недоліками, і учень потребує значної підтримки. Результат може бути неповним, з помилками, які заважають загальному розумінню теми.

Творчий підхід

Високий рівень – учень демонструє високу креативність у виконанні завдання вебквесту, додає до роботи унікальні ідеї, робить нестандартні висновки і застосовує нестандартні рішення. Він активно використовує можливості ресурсів вебквесту, комбінує інформацію з різних джерел і може створити оригінальний продукт (наприклад, малюнок, презентацію або розповідь), який показує його індивідуальний підхід та розвинену уяву.

Достатній рівень – учень демонструє певний творчий підхід, додаючи оригінальні деталі чи ідеї, проте робота більшою мірою слідує типовому плану. Він коректно використовує матеріали вебквесту, намагається втілити власний задум, хоча цей підхід може бути обмеженим або менш оригінальним. В результаті робота цікава та виконана якісно, хоча учень ще не повністю реалізує свій творчий потенціал.

Середній рівень – учень демонструє обмежену творчість у виконанні завдання, його підхід є більш шаблонним, він слідує заданим інструкціям без помітних спроб додати щось своє. Робота може містити базові ідеї, але вони слабо розвинені або повторюють основні приклади. Учень потребує підказок, щоб вийти за межі стандартного виконання завдання і спробувати додати щось нове.

Початковий рівень – учень практично не виявляє творчого підходу у виконанні завдання, його робота повністю слідує зразкам або інструкціям, і він не намагається додати оригінальні деталі чи висловити власні ідеї. Учень може мати труднощі навіть з розумінням завдання, через що робота є мінімалістичною і майже не містить креативних елементів. У таких випадках учень потребує значної підтримки для розвитку уяви і творчих здібностей [28].

Констатувальний етап експерименту відобразив, що розвиток інтересу до читання у молодших школярів не знаходиться на належному рівні.

Аналіз результатів констатувального етапу експерименту дав можливість виділити рівні розвитку інтересу до читання учнів другого класу: достатній, середній, низький. Як можемо відзначити із наведених нижче даних (рис. 2.1) розвиток інтересу до читання засобами вебквестів учнів другого класу експериментального і контрольного класів майже на однаковому рівні.

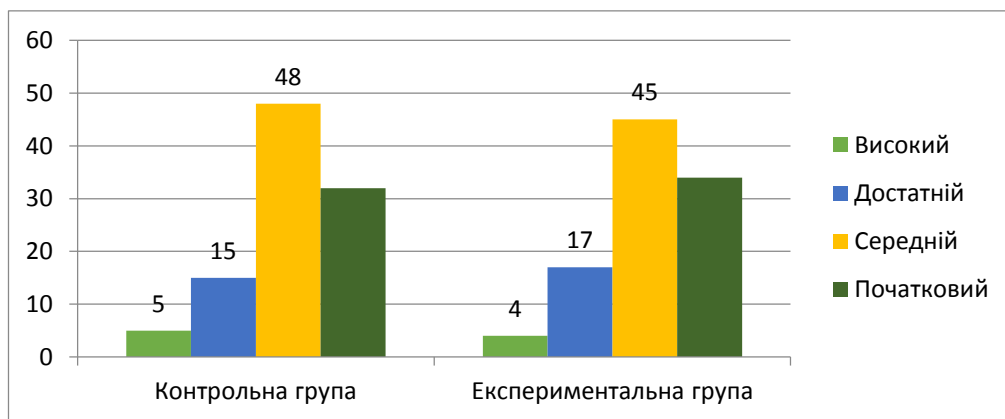


Рис. 2.1. Рівні розвитку інтересу до читання учнів другого класу (констатувальний експеримент)

Таким чином, на сучасному етапі процес розвитку інтересу до читання учнів другого класу характеризується низкою недоліків, що зумовило потребу розробити та впровадити ефективну експериментальну методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Важливим елементом експериментальної методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів стали різнопланові вправи. В основу експериментальної методики нами було покладено

репродуктивні, продуктивні, творчі вправи. Ураховуючи вікові особливості молодших школярів використовувалися інтерактивні вправи, складання речень із слів, ігрові і мовленнєві вправи та завдання [15].

З метою визначення ефективності методики розвитку інтересу до читання засобами вебквесті було проведено констатувальний експеримент, у якому брали участь учні і контрольної, і експериментальної груп.

Учням було запропоновано завдання теоретико-практичного характеру, подібні до тих, що молодші школярі виконували під час констатуючих зрізів. Ці завдання мали на меті з'ясувати рівень розвитку інтересу до читання учнів другого класу. Учні контрольної та експериментальної груп виконували аналогічні завдання, що дало можливість порівняти результати експериментального навчання.

Перевірка ефективності експериментальної методики виявила, що в учнів експериментальної групи значно вищий рівень розвитку інтересу до читання. Результативність методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів проілюстровано на рисунку 2.2.

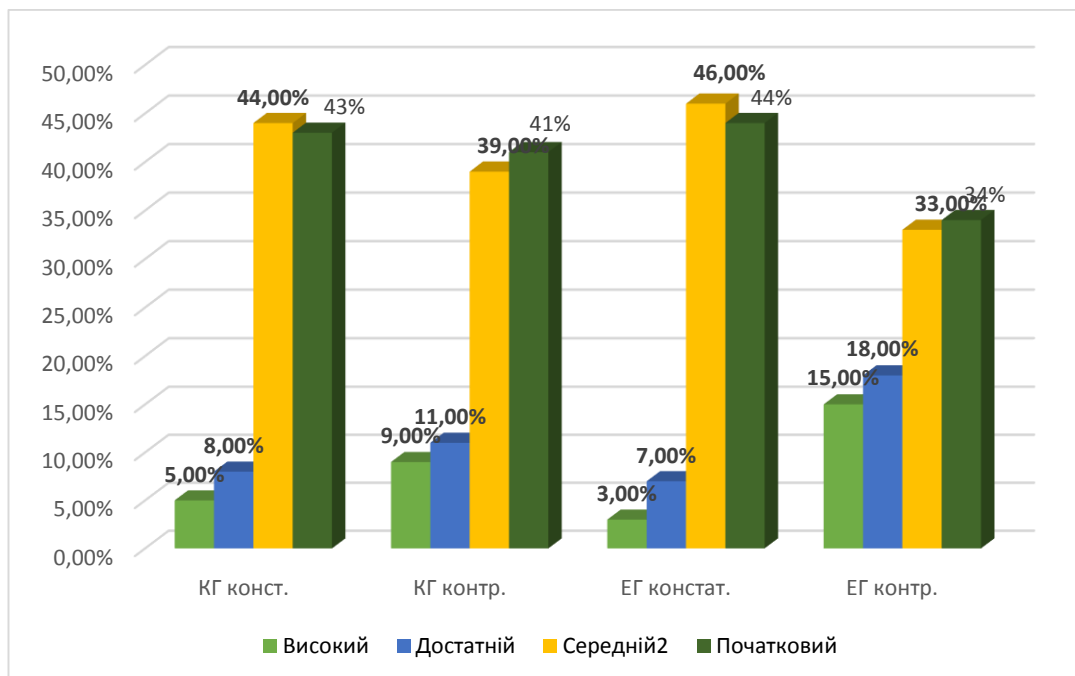


Рис. 2.2. Рівні розвитку інтересу до читання учнів другого класу (контрольний експеримент)

Можемо стверджувати, що після проведення формувального етапу педагогічного експерименту відбулися позитивні зрушення в показниках кожного із рівнів розвитку інтересу до читання учнів другого класу засобами вебквестів. Отримані результати на цьому етапі педагогічного експерименту відображають незначну зміну (у контрольній групі) та суттєве покращення (в експериментальній групі) за всіма виділеними показниками до початку експерименту та після його завершення.

Рівні розвитку інтересу до читання учнів другого класу засобами вебквестів засвідчує ефективність застосування розробленої методики, оскільки в експериментальній групі спостерігається значне підвищення достатнього та зменшення низького рівнів, тоді як у контрольній групі відбулися незначні зміни, що пояснюються природним впливом.

Можемо дійти висновку щодо ефективності методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Висновки до другого розділу

Виявивши недостатню розробленість аспекту розвитку інтересу до читання учнів другого класу засобами вебквестів, нами було розроблено розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. Методика стала інструментом вирішення освітніх завдань розвитку інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, що реалізувалися під час навчальних занять, практичної підготовки та самопідготовки за допомогою вербальних (розповідь, лекція, бесіда, діалог, обговорення, аналіз, дискусія тощо), наочних (перегляд аудіовізуального матеріалу), репродуктивних, дослідницьких, евристичних, проблемних, ігрових (моделювання художньо-творчої діяльності творців медіатекстів, імпровізація тощо) методів.

Таким чином, розроблена методика розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів дала можливість експериментально перевірити ефективність запропонованої методики.

Динаміка рівнів розвитку інтересу до читання учнів другого класу засобами вебквестів засвідчила ефективність застосування розробленої методики, оскільки в експериментальній групі спостерігається значне підвищення достатнього та зменшення низького рівнів, тоді як у контрольній групі відбулися незначні зміни, що пояснюються природним впливом.

ВИСНОВКИ

У дослідженні здійснено теоретичне обґрунтування й практичне вирішення актуального наукового питання щодо розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, що сприятиме формуванню їхньої інформаційної грамотності. На основі узагальнення результатів роботи сформульовано такі висновки:

1. На основі аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури з'ясовано розробленість проблеми розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. З'ясовано, що в сучасних умовах освіти в Україні виникає потреба застосовувати вебквести для розвитку інтересу до читання учнів початкових класів.

Проведений науковий аналіз засвідчив багатоаспектність дослідження проблеми розвитку інтересу до читання молодших школярів засобами вебквестів. Проте розвиток інтересу до читання засобами освітніх вебквестів не знайшов належного висвітлення в умовах сьогодення, хоча потребує всебічного вивчення.

2. У процесі констатувального експерименту з'ясовано недостатню зорієнтованість освітнього процесу на розвиток у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів. Виявлено низку проблем, що потребують вирішення: недостатній рівень володіння теоретичними знаннями, практичними вміннями, пов'язаними з ефективним застосуванням вебквестів в учнів другого класу; епізодичність застосування вчителями початкових класів вебквестів в освітньому процесі.

3. Нами розроблено методику розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів у освітньому процесі початкової школи дає вчителю можливість урізноманітнювати форми подання інформації; використовувати комп'ютерні програми, що включають різноманітний набір вправ для розвитку інтересу до читання засобами освітніх вебквестів, що передбачає мотиваційний, пізнавальний, діяльнісний та творчий етапи. Вони дають можливість активізувати навчальну діяльність учнів, посилювати їх

самостійну роботу; розвивати навички читання та критичне мислення учнів [29].

Розроблена методика розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів передбачає застосування різнопланових вправ під час проведення навчальних занять, самостійної роботи та практичної підготовки, спрямованих на розвиток інтересу до читання в учнів.

4. Нами експериментально перевірено ефективність реалізації методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів; проаналізовано та узагальнено результати експериментального дослідження.

Аналіз та узагальнення результатів експериментального дослідження дали змогу з'ясувати динаміку кількісно-якісних змін. У результаті цілеспрямованого впливу відбулися значущі зміни в рівнях розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів експериментальних груп.

Отже, вирішення завдань дослідження забезпечило досягнення його мети – теоретичне обґрунтування й експериментальна перевірка методики розвитку у молодших школярів інтересу до читання засобами освітніх вебквестів.

Список використаних джерел

1. Албегова, І. Ф. Веб-квест як інноваційна інформаційно-комунікаційна технологія в освіті: сутність та проблеми застосування. *Дистанційне та віртуальне навчання*. 2009. № 7. С. 7–12.
2. Баканча А. О., Горлова А. В. Освітні веб-квести як чинник активізації пізнавального інтересу молодших школярів. *Розвиток особистості молодшого школяра: сучасні реалії та перспективи*: матеріали науково-практичної інтернет-конференції молодих науковців та студентів. Випуск 7. Херсон, 2020. С. 103-105.
3. Блинова О. В. Математичний квест для учнів початкових класів. URL : <https://vseosvita.ua/library/matematicnij-kvest-dla-ucniv-pocatkovihklasiv-19820.html> (дата звернення: 20.08.2024).
4. Болдовський В. В., Шустка В. М. Квест – це дуже просто! : метод. посіб. по створенню квестів. Канів, 2018. 46 с.
5. Бондаренко Т. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2013. №13. С. 224-230.
6. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82> (дата звернення: 10.11.2023).
7. Вонсул Я. Використання інтерактивних ігрових технологій на уроках. *Початкова школа*. 2011. № 12. С. 32–34.
8. Гапеева О.Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу. *Науковий вісник НЛТУ України*. 2011. № 21(1). С. 335–340.
9. Гарбовська Л. Г., Рожок І. Л., Сукач Н. В., Степаницька С. С. Веб квест на уроках мови та літератури як засіб активації навчальної діяльності учнів. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/45861/ (дата звернення: 28.06.2024).

10. Грабчак Д.В. Освітній веб-квест як нова інтернет-технологія навчання елективних курсів з фізики. Інформаційні технології навчання в освіті. 2012. № 12. С. 139–145.
11. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести. *Вища освіта України*. 2009. № 3. С. 153–155.
12. Гуревич Р. С. Веб квест у навчанні : путівник : навчально методичний посібник. Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, О. В. Шестопалюк. Вінниця : РВВ ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2012. 128 с.
13. Державний стандарт початкової освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text> (дата звернення: 28.02.2024).
14. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
15. Дубова В. С. Використання квест-ігор в освітньому процесі як спосіб мотивації учнів початкових класів. URL : <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-kvest-igor-v-osvitnomu-procesi-ak-sposibmotivacii-ucniv-pocatkovih-klasiv-126773.html> (дата звернення: 28.09.2024).
16. Дубровська Л. О., Дубровський В. Л., Король В. С. Психолого-педагогічні особливості читацьких інтересів молодших школярів. URL: <http://lib.ndu.edu.ua/dspace/bitstream/123456789/921/1/5.pdf> (дата звернення: 15.06.2024).
17. Дьоміна О. М. Розвиток творчих здібностей учнів у позаурочний час за допомогою сервісів WEB 2.0. URL : [http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/opac/search.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=molv_2018_3\(2\)_32](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/opac/search.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=molv_2018_3(2)_32) (дата звернення: 03.02.2024).
18. Єрмоленко С., Тарасенко Н. Квест як інноваційний метод формування здорового способу життя підлітків. *Вісник Чернігівського національного*

педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки. Випуск 136. Чернігів. 2016. с. 76-78.

19. Желізняк, Л. Д. Технологія Веб-квест на уроках інформатики. 2012. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/ (дата звернення: 28.07.2024).

20. Зайцева НВ. Використання веб-квестів у викладанні німецької мови професійного спрямування. *Молодь і ринок*. 2017. № 6(149). С. 109–114.

21. Ільченко О. В. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі. *Освіта.ua. Форум педагогічних ідей*. URL: http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/ (дата звернення: 15.09.2024).

22. Історія виникнення квестів та веб-квесту. URL: <https://sopinairina.wixsite.com/quests/history>.

23. Іць С. В. Медіаосвітні веб-квести як засіб формування критичного мислення майбутніх учителів іноземних мов. *Вісник Луган. нац. ун-ту ім. Т. Шевченка*. Пед. науки, 2012. Вип. 22, 5, С. 239-246.

24. Кадемія М. Ю. Технологія веб-квест у навчанні студентів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : збірник наукових праць. Київ ; Вінниця : Планер, 2016. Випуск 45.

25. Кадемія М. Ю., Козяр М. М., Рак Т. Є. Інформаційно-комунікаційні технології навчання : словник-глосарій. Львів : «СПОЛОМ», 2011. 327 с.

26. Кадемія М. Ю., Шестопалюк О. В. Веб квест у підготовці майбутніх учителів : навчально-методичний посібник. Вінниця : ТОВ Фірма «Планер», 2013. 155 с.

27. Каньковський І.Є. Web квест як засіб активізації самостійної роботи студентів. *Комп'ютерно інтегровані технології: освіта, наука, виробництво*. 2013. №11. 204 с.

28. Кельнер С. С. Шляхи розвитку творчих здібностей учнів. *Шкільному психологу усе для роботи*. 2013. №12. С. 2–19.

29. Кірик М., Данилова Л. Нова українська школа: організація діяльності учнів початкових класів закладів загальної середньої освіти : навч.-метод. посіб. Львів : Світ, 2019. 136 с.

30. Книга О. Ю. Веб-квест як різновид сучасної дидактичної гри. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2017. № 19-21. С. 57–61.

31. Ковальова В. І. Творча майстерня. Становлення та розвиток творчої особистості молодшого школяра : навч. посіб. Харків : Основа, 2010. 191 с.

32. Кононець Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно орієнтоване навчання. *Педагогічні науки* : зб. наук. пр. Полтава, 2012. Вип. 54. С. 76–80.

33. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. 2012. № 10. С. 138–143. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=vpm_2012_10_32 (дата звернення: 30.10.2023).

34. Кулик О. Розвиток творчих здібностей молодших школярів. *Початкова школа*. 2011. № 7. С. 55–57.

35. Лецюк, І. З. Технологія веб-квест як дидактичний засіб організації самостійної роботи майбутніх учителів початкової освіти. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. Вип. 36 (89), С. 259–264.

36. Литвиненко Л. Веб-квест в освітньому процесі: створення та застосування. URL: <https://vseosvita.ua/news/vebkvest-v-osvitnomu-protsesi-stvorennia-ta-zastosuvannia-47961.html> (дата звернення: 28.06.2024).

37. Магас М. Б. Підготовка майбутніх вчителів до застосування веб-квест технології в початковій школі. URL: <https://conference.pu.if.ua/forum/viewtopic.php?t=45> (дата звернення: 28.06.2024).

38. Методична розробка «Інтеграція технології веб-квесту в освітній навчальний простір». URL: <https://naurok.com.ua/integraciya-tehnologi-veb-kvestu-v-osvitniynavchalniy-prostir-143031.html> (дата звернення: 06.012.2023).
39. Мхитарян, О., Олійник, О. Особливості використання технології веб-квесту на уроках української літератури. *Науковий вісник МНУ ім. В. О. Сухомлинського*. Педагогічні науки. 2018. Вип. 4 (63), С. 75–81.
40. Нісімчук К. Технології початкової освіти: дидактично-виховний аспект : монографія. Луцьк: Твердиня, 2010. 324 с.
41. Онищенко І. В. Веб-квест як засіб формування мотивації до професійної діяльності в майбутніх учителів початкової школи. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2020. Вип. 3. С. 115–124.
42. Перепелиця, С. В. Веб-квест як засіб створення розвивального середовища на сучасному уроці української мови і літератури та у позаурочній роботі. *Українська мова і література в школах України*. 2017. Вип. 10, С. 40–44.
43. Пономарьова К. І. Формування комунікативної компетентності молодших школярів у процесі навчання української мови : посібник. Київ, 2019. 131 с.
44. Руденко Н. М. Широков Д. Л. Застосування веб-квест-технології у підготовці майбутніх учителів початкової школи. *Молодий вчений*. 2020. № 10. С. 151-157. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/32872/> (дата звернення: 17.09.2024).
45. Савченко Л. О. Використання веб-квест технологій у вищій школі при підготовці майбутніх фахівців. *Educational Dimension*. 50 (2017). С. 67-74. URL: <https://journal.kdpu.edu.ua/ped/article/view/1286/1270>
46. Сікора Я. Б. Технологія веб-квест при вивченні інформатики. URL: http://www.confcontact.com/2013-specproekt/pe5_sikora.htm.
47. Сокол І. М. Класифікація квестів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2014. Вип. 36. С. 369-374.

48. Сокол І. М. Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти». Класичний приват. ун-т. Запоріжжя, 2016. 284 с.
49. Сокол І.М. Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2013. № 2. С. 28–30.
50. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навчальний посібник. Запоріжжя : Видавництво «Акцент Інвест-трейд», 2014. 108 с.
51. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? *Науково-методичний журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї»*. 2014. № 2 (114). С. 28–32.
52. Статкевич А.Г., Фенчук О.О. Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови. URL: www.nniif.org.ua/File/12sagyky (дата звернення: 14.10.2024).
53. Стефанович Т. В. Веб-квест на уроках української словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2013. № 14. С. 2–7.
54. Сухілін М. Використання веб-квесту як засобу активізації пізнавальної діяльності учнів при вивченні історії в умовах дистанційного навчання. *Вісник профосвіти*. 2020. №9-10. С. 1-3.
55. Телішевська Л. Веб-квест як одна з форм організації проектної та дослідницької діяльності учнів на уроках словесності. *Українська мова і література*. 2012. № 23-24. С. 71–73.
56. Тимченко О. В. Використання технології «веб-квест» для організації самостійної роботи студентів. *Вісник післядипломної освіти* : зб. наук. пр. / НАПН України, ДВНЗ «Ун-т менедж. освіти»; голов. ред. В. В. Олійник; редкол. О. Л. Ануфрієва [та ін.]. Київ : АТОПОЛ ГРУП, 2017. Вип. 5 (34). С. 117–125.
57. Тютюнник А. О. Web-квест як засіб розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі. *Інновації у*

професійній діяльності педагога: проблеми, теорія, практика : збірник матеріалів III Регіональної науково-практичної конференції КВНЗ «НПК» ДОР». Нікополь, 2020. С. 232–236.

58. Тютюнник А. О. Web-квест як сучасна перспективна технологія навчання молодших школярів. *Науковий простір студента: пошуки і знахідки : матеріали VII Всеукраїнської науково-практичної студентської інтернет-конференції Національного педагогічного університету імені Н. П. Драгоманова*. Київ, 2020. С. 190–193.

59. Тютюнник А. О. Веб-квест як засіб формування соціальної компетентності молодших школярів в умовах Нової української школи : *матеріали II Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції студентів, аспірантів та молодих вчених за тематикою «Сучасні комп'ютерні системи та мережі в управлінні»*: зб. наук. праць / під ред. Г. О. Райко. Херсон : ФОП Вишемирський В. С., 2019. С. 196–199.

60. Тютюнник А. О. Інноваційні підходи до використання технології Web-квест в освітньому процесі Нової української школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції* / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. С. 85–87.

61. Тютюнник А. О. Особливості впровадження технології Web-квест в освітній процес початкової школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів. *Актуальні питання теорії і практики початкової освіти* : зб. наук. праць. Вип. 13. Кривий Ріг: КДПУ, 2020. С. 182–187.

62. Тютюнник А. О. Формування мотивації учіння молодших школярів засобом технології Web-квест. *Збірник наукових праць здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету*. 2020. Вип. 13. С. 143–146.

63. Тютюнник А. О., Онищенко І. В. Особливості використання технології Web-квест як засобу розвитку творчого мислення учнів початкової

школи. *Theory and practice of modern science: collection of scientific papers «Scientia» with Proceedings of the International Scientific and Theoretical Conference* (November 12, 2021). Kraków : European Scientific Platform, 2021. P. 100–101.

64. Федорчук Е. І. Сучасні педагогічні технології : навчально-методичний посібник. Кам'янець-Подільський : «Абетка», 2006. 212 с.

65. Харіна О. О. Веб-квест як сучасна технологія навчання на уроках літератури. *Роль українознавства у вихованні національної свідомості та гідності нової генерації українців*. 2013. № 79. URL: http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/2013_sbornik_ukrainovedenie.pdf#page=79 (дата звернення: 22.09.2024).

66. Хоменко Л. Г. Технологія «Web-квест» як форма інтерактивного навчання молодших школярів в умовах НУШ. URL : <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/12241/1/17.pdf> (дата звернення: 20.09.2024).

67. Цодікова Н. Веб квест як форма організації самостійної роботи студентів: URL: http://www.rusnauka.com/17_AVSN_2012/Pedagogica/2_112539.doc.htm .

68. Черешнюк І. О. Веб-квест. URL : <http://irinaclass12.dp.ua/%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82/> (дата звернення: 28.06.2024).

69. Чистякова І. А. Значення технології веб-квест для сучасної школи. *Освіта для XXI століття: виклики, проблеми, перспективи: матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції 29-30 жовтня 2019 року / Мін-во освіти і науки України, Сумський держ. пед. ун-т ім. А. С. Макаренка. Суми : Видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2019. Т. 1. С. 106.*

70. Шаповалова І. К. Використання ІКТ у початковій школі. *Початкова школа*. 2013. № 1. С. 38–39.

71. Шемшур, В. М., Безпоясний, Б. С. Використання квест-технології для активізації пізнавальної діяльності учнів. *Збірник матеріалів обласної веб-конференції*. Черкаси. 2016
72. Шестопалюк, О. В., Гуревич, Р. С., Кадемія, М. Ю. Веб-квест – елемент всепроникаючого навчання : навчально-методичний посібник. Вінниця: ТОВ «Ландо ЛТД». 2014.
73. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей. URL: <http://www.winner.se-ua.net/page26/1/10/> (дата звернення: 17.04.2024).
74. Шумський О. Л. Веб-квест проект як засіб активізації самостійної навчально-пізнавальної діяльності студентів у процесі навчання іноземної мови. *Іноземні мови. Науково-методичний журнал*. 2016. № 2. С. 21-26. URL: <http://fl.knlu.edu.ua/article/view/122569> (дата звернення: 13.05.2024).
75. Юркевич Н. Б. Інтелектуальний квест для учнів 1-4 класів на тему: «Рідна земля для нас всіх – Україна!». URL: <https://vseosvita.ua/library/intelektualnij-kvest-dla-ucniv-1-4-klasiv-na-temuridna-zemla-dla-nas-vsih-ukraina-17961.html> (дата звернення: 09.09.2024).
76. Andonovska-Trajkovska D. Cvetkova Dimov B. WebQuest as a teaching strategy. *International Journal of Education-TEACHER*. 2013. №5. С. 15-22. URL: <http://eprints.uklo.edu.mk/2033/> (дата звернення: 05.08.2024).
77. Baker M. J. A., Lund K. A. Model for negotiation in teaching learning dialogue. M. J. Baker., *Journal of Artificial Intelligence in Education*. 1994. № 5 (2).
78. Dodge B. Rethinking the WebQuest Taskonomy: A New Taxonomy of Authentic Constructivist Tasks. URL: <http://www.webquest.org/act/tappedin.htm> (дата звернення: 30.07.2024).
79. Dodge B. Some thoughts about WebQuests. San Diego: University of San Diego. 1995. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата звернення: 18.12.2023).

80. Levin Goldberg J. Webquest 2.0: Best Practices for the 21st Century. *Journal of Instructional Research*, 2014, 3: 73–82. URL: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1127647> (дата звернення: 28.01.2024).

81. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. URL: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp> (дата звернення: 12.05.2024).

82. March T. The Learning Power of WebQuests. 2003. URL: https://www.researchgate.net/publication/279596022_The_Learning_Power_of_WebQuests (дата звернення: 28.10.2023).


83. Makrogiorgou G. Antoniou L. Using a WebQuest to develop the reading strategies of 6th grade EFL learners. *Research Papers in Language Teaching and Learning*. 2016. №5 С. 264. URL: https://rpltl.eap.gr/images/2016/07-01-264-Makrogiorgou_Antoniou.pdf (дата звернення: 28.06.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

Квест «У світі казок»

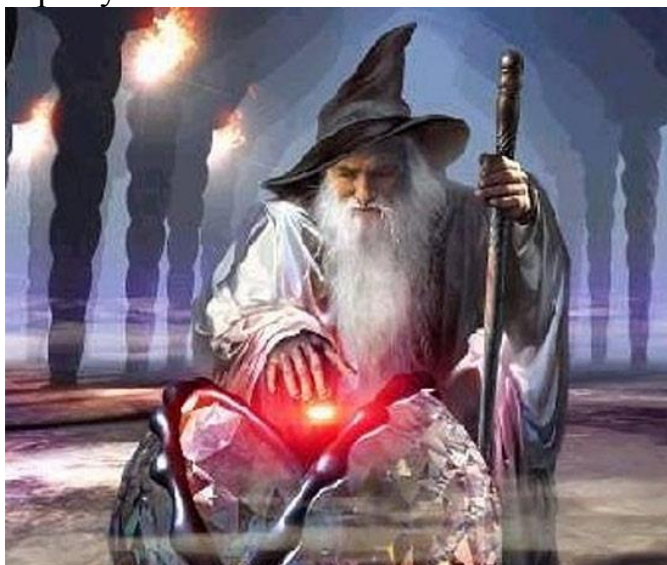
ПІП автора	<i>Кулешова Анна Федорівна</i>
Навчальний заклад	<i>Запорізька гімназія №31</i>
Тема квесту	<i>“У світі казок”</i>
Клас	<i>2</i>
Предмет	<i>Літературне читання</i>
Тип квесту	<i>Живий квест</i>
Мета квесту	<i>Узагальнити знання з теми “Казка вчить, як на світі жити”. Розвивати пізнавальну активність, уміння колективно вирішувати спільні задачі, проблемні ситуації, нестандартні завдання; логічне мислення, фантазію, уяву; виховувати інтерес до читання, народної творчості; почуття товарищескості, взаємодопомоги.</i>
<i>Організаційні моменти</i>	
Терміни проведення	<i>1-2 уроки</i>
Необхідне обладнання / матеріал	<i>Зображення дівчинки, діда з бабою та чаклуна; завдання на аркушах, пазли, конверти і предмети із написом “Квест”, ключики, скринька, фарби з пензликом; солодкі призи (бублики)</i>

<p><i>ли</i> <i>/ресурси</i></p>	
<p><i>Необхідні</i> <i>сервіси Веб</i> <i>2.0</i></p>	<p>Створення онлайн пазлів: http://www.jigsawplanet.com/ Створення онлайн ребусів: http://rebus1.com/ua/index.php Створення кросворду: https://crosswordlabs.com</p>
<p><i>Додаткові</i> <i>документ</i> <i>и</i></p>	<p>правила поведінки</p>
<p><i>Інше</i></p>	<p>Правила для учнів (оголошуються до початку квесту): звертати увагу на предмети з написами “Квест”</p>
<p><i>Основна частина</i></p>	
<p><i>Сюжет</i></p>	<p>Увага! Увага! Увага! До нас надійшов закодований лист. Відгадавши загадку, ми дізнаємось від кого він. У воді купалася, сухою залишилася? (Качка) Персонажем якої казки є качечка? («Кривенька качечка»)</p>  <p>”Дітки, живу я разом із дідусем і бабусею. Але дізнався про нас злий Чаклун. Не сподобалось йому, що ми живемо у злагоді та мирі. І викрав моїх дідуса і бабусю. Він зачинив їх у своєму замку за трьома дверима. Я хочу їх визволити, але мені самій не по силі. Прошу вашої допомоги.”</p>



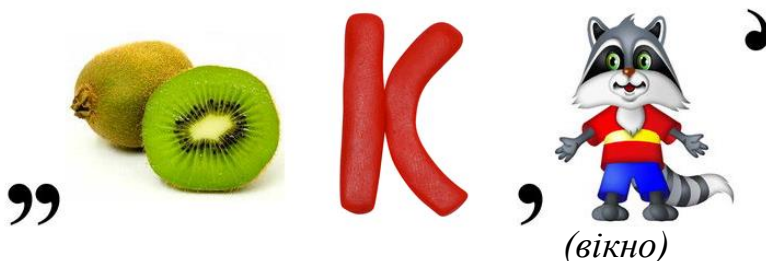
- Ми допоможемо дівчинці та її рідним?
(об'єдную дітей у чотири команди)

- Друзі, щоб врятувати стареньких, нам потрібно виконати три завдання від Чаклуна. За кожне виконане завдання ви отримуватимете ключик.



Завдання 1

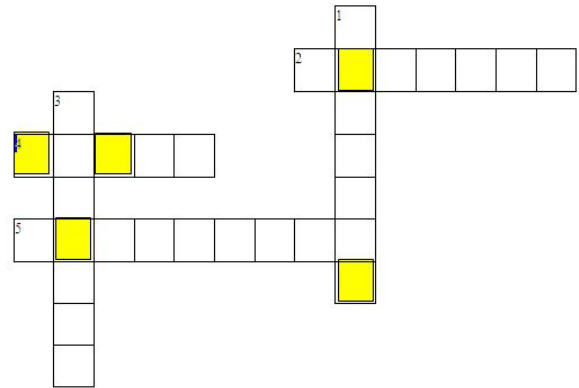
Для пошуку першого ключа вам необхідно знайти місце, де заховане завдання. Щоб його відшукати, розгадайте ребус злого Чаклуна.



Розшукайте це місце і знайдіть там схованку із завданням. Виконавши його, ви отримаєте ключ від перших дверей та дізнаєтеся, куди рухатися далі.



Казка «Кривенька качечка»



Вертикаль:

2. Хто сидів у гніздечку?
4. Що збирали дід з бабою?
5. Що вкинули у піч дід з бабою?

Горизонталь:

1. З ким полетіла кривенька качечка?
3. Звілки носила воду дівчина?




Наступне завдання з ключиком підступний Чаклун заховав у новому місці. Допоможе його відшукати слово, що зашифроване у зафарбованих клітинках кросворду. Отже, розгадайте кросворд. Випишіть букви, що у виділених клітинках. Складіть з них слово. Тоді зрозумієте, куди рухатись далі. (Слово "Книга")


Завдання 2

(На парту підкладаю книгу з написом «Квест». У книжці набір пазлів.)

У книжці лежить ключ та пазли з предметами із прочитаних казок. Зберіть пазли та назвіть казку, в якій є цей предмет. Ці предмети підкажуть вам куди рухатися далі.



	  <p>(кожній команді свої пазли, в класі стоять картки із відповідним зображенням) Наступне завдання капосний Чаклун заховав біля предметів, які ви розшифрували. Знайдіть їх у класі.</p>
<p><i>Завдання 3</i></p>	<p>Ви бачите конверт з аркушем, але він чистий. (на аркушах в конвертах свічкою написано частину прислів'я – тому послання і невидиме) Прочитати послання, вам допоможе ручний інструмент у вигляді закріплених у тримачі пучка волосків, що ним користуються маляри, живописці, візажисти. Ви теж користуетесь ним на уроках малювання. (на вікні стоїть непроливайка з пензликом та фарби) Прочитайте послання.</p>
<p><i>Завдання 4</i></p>	<p>Ми отримали всі ключі, але на останні двері Чаклун наклав найсильніше закляття, закодувавши замок. Тільки РАЗОМ, об'єднавши зусилля команд, ми зможемо розгадати пароль і відчинити двері. Об'єднайте частини послань кожної команди. Розгадайте пароль.</p> <p>КАЗКА ВЧИТЬ, ЯК НА СВІТІ ЖИТЬ</p> 

<p><i>Заключна частина</i></p>	<p>Ось так, дітки, ми перемогли злі чари. Сьогодні ви показали себе справжніми знавцями казок. Довели, що вмiєте працювати в командi. Працювати командою краще, нiж поодинокi. У вас радiснi обличчя, а це значить, що ми разом з вами отримали масу позитивних емоцiй. Кожен з нас став сьогодні ще добрiшим i розумнiшим.</p> <p>Тепер ми можемо вiдсвяткувати перемогу. Як з кiнцiвки казки - "Вам казку, а нам - бубликiв в'язку."</p> 
<p><i>Критерiї оцiнювання</i></p>	<p>Завдання 1: Кросворд - 1 ключик Завдання 2: Пазли - 1 ключик Завдання 3: "Чарiвний лист" - 1 ключик</p>

Веб-квест <https://yuliakutasevich181.wixsite.com/my-site-3>

Подорож у країну "ІМЕННИК"

Жив собі в далекому лісі маленький дракончик на ім'я Номінос. Він завжди усім цікавився і любив дізнаватися нове. Одного чарівного дня він вирішив відправитися у подорож і дізнатися більше про світ навколо нього.

Пролітаючи над горами і річками, Номінос раптом опинився в Країні «Іменник». Тут слова оживали, а іменники гуляли як живі істоти. Перед ним розкривалася чудова казкова країна, наповнена словесними пригодами.

І дракончик захотів вивчити слова-іменники, а для цього йому потрібно було виконати завдання. Перейдіть на наступну сторінку та допоможіть дракончику Номіносу дізнатися про іменники.



Натисніть сюди, щоб перейти на наступну сторінку

Натискай →

Для того, щоб допомогти дракончику Номіносу, вам потрібно виконати наступні завдання:

1. Об'єднайтеся в команди та візьміть назву, відповідну до назв іменників, які зустрів дракончик: Ліс, Річка, Поле.
2. Розподіліть обов'язки в команді.
3. Перейдіть на наступну сторінку та ознайомтеся з оцінюванням.



Натискай →

Оцінювання

Оцінюватися буде ваша командна робота. Ви самі оціните свою роботу за такими критеріями, поставивши собі оцінку від 1 до 5:

- співпраця в групі;
- комунікація;
- виконання завдань.

Оцінюватися будуть ваші підсумки:

- як називалась ваша команда;
- які іменники вивчив дракончик Номінос;
- які завдання виконували.



Вперед →

4. Перейдіть на сторінку "Ролі", оберіть назву команди, яку ви обрали та слідуєте інструкції.



Вперед →

Ролі

Ознайомтесь з іменниками, до яких завітає дракончик Номінос.

Перша команда має назву "Ліс".

Друга команда має назву "Річка".

Третя команда має назву "Поле".



Натисни на відповідне зображення вашої команди, щоб перейти до виконання завдань.



Перший іменник, якого зустрів дракончик, був Ліс. Він був високий та доброзичливий. Він навчав Номіноса словам "...", "...", "... та "...". Разом вони грали в різні ігри.



Пройшовши ліс, Номінос натрапив на Річку. Річка була веселою та розмовляючою. Вона вчила його словам "...", "...", "... та "...". Разом вони плавали по річці та збирали водяні гасла, обговорюючи їх значення.



Пройшовши річку, Номінос потрапив на простори Поля. Він вчив його словам "...", "...", "... та "...". Разом вони грали в різні ігри та спостерігали за життям тварин.

Урок-квест з літературного читання
«Казка двері відчиняє»
2 клас

Мета: узагальнити й систематизувати знання учнів за розділом «Казки», розвивати пам'ять, увагу, кмітливість, уяву. Виховувати в учнів інтерес та любов до книги, розвивати бажання читати і знати більше казок.

Місце проведення : класна кімната.

Хід гри

I. Вступне слово вчителя. Сьогодні ми вирушаємо в подорож по Країні Казок. Казка – це чарівна, захоплююча країна, де добро завжди перемагає зло. Сподіваюсь, що подорож буде цікавою, адже ми будемо не просто грати, а підведемо підсумок тих знань, що ви отримали під час вивчення розділу «Казки». І це буде не проста подорож, а квест. **Квест** – це командна гра. Усі члени команди працюють дружно, злагоджено, допомагають один одному, разом виконують цікаві завдання і водночас поповнюють свої знання, вчаться працювати в команді.

II. Учениця. Казок країна чарівна,-

У гості нас чека вона.

Ото ж часу не гаймо,

У подорож рушаймо!

Учень. Увага! Увага! Наш казковий експрес вирушає в подорож по Країні Казок. У мандрівці на нас чекатимуть цікаві зустрічі, пригоди. Щоб проїхати всю країну, нам потрібно пригадати все, ми знаємо та вміємо, бути уважними та спостережливими.

III. Вчитель. Пам'ятайте, що під час подорожі - квесту ви повинні дотримуватися 3 важливих правил: **взаєморозуміння, взаємопідтримка, взаємодопомога!**

Умови та правила гри

1. У грі беруть участь 3 команди по 6 учасників.
2. Кожна команда отримує Квест – карту, на якій позначено 5 станцій.
3. Учасники зобов'язані пройти усі 5 станцій.
4. На кожній станції будуть різні завдання. Після кожного виконаного завдання команда отримує пелюсточку, яку наклеює до Квітки – семицвітки. Це означає, що станцію успішно пройдено.
5. Команда, яка найшвидше збере Квітку – семицвітку буде переможницею і отримає винагороду.

IV. Представлення команд

1 команда «Колобок»

Вовка зовсім не боявся,

І ведмедю не дістався,
Та лисиці на зубок
Все ж потрапив Колобок .

2 команда «Мальвіни»

Дівчинка Мальвіна - подруга Буратіно.
Всі правила ми добре знаєм
Навіть друзів поучаєм.

3 команда «Незнайки»

Дуже любим жартувати,
Любу вигадку сказати.
Вмієм гарно малювати
І на Місяць мандрувати

V. Конкурс капітанів

Перш, ніж розпочати подорож, капітани повинні розшукати Квест-карти, виконавши зашифровані завдання. (Капітани отримують лист, у якому ребус зі словом-відгадкою «Вікно», на вікні класної кімнати листівка із загадкою:

«Чотири братці під одним дахом живуть» (Стіл). На столі знаходять слідувачу картку з ребусом, відгадка, до якого слово «Шафа» У шафі, в яскравій коробці знаходять Квест - карти).

Вчитель оголошує, що капітани добре справились із першим завданням і приклеює кожній команді по дві пелюстки на Квітки – семицвітки за представлення команд та конкурс капітанів.

VI. Знайомство зі станціями та казковими героями, які там чекають команди, щоб задати їм свої завдання.

- Діти, відгадайте, які казкові герої зустрічатимуть вас на кожній станції!
(Казкові герої –учні паралельного класу у відповідних костюмах загадують про себе загадки командам)

1 станція «Кінотеатр».

Був у татка хлопчик гарний,
Незвичайний, дерев'яний
Мене дівчинка Мальвіна
Називала... (Буратіно)

2 станція «Виправ помилку»

Старенька бабуся у лісі жила,
Гостинці для неї онучка несла,
Та вовк по дорозі цю дівчинку стрів.
Як казка ця зветься, хто б відповів? (Червона Шапочка)

3 станція «Казкова майстерня»

Хто на гусячих крилятах
 Прилетів до мами й тата?
 Був міцний, бо їв кулешик.
 Це відомий всім ... (Телесик)

4 станція «Казкова хатинка»

У цій хатинці живе бабуся, яка дуже любить розповідати діткам казки. Вона перевірить, чи добре ви пам'ятаєте казки, які чули чи читали самі.

5 станція «Бюро знахідок»

VII. Вирушаємо в подорож!

Команди, тримаючи один одного за пояс вирушають у подорож «паровозиком», виконують завдання та рухаються від станції до станції.

ЗАВДАННЯ ДО СТАНЦІЙ

1. «Кінотеатр»

Буратіно демонструє на комп'ютері уривки та ілюстрації різноманітних казок. Діти повинні відгадати, з якої це казки.

2. «Виправ помилку»

Команди отримують картки з уривками відомих казок, в яких допущені помилки. Учасники команди виправляють помилки, вписуючи правильні слова.

1. Жила – була на світі дівчинка. Звали її Зелена Шапочка.

Покликала її тітонька і попросила:

- Піди до дідуся і віднеси йому футбольний м'яч і кеди.
- Добре! – сказала Жовта Кепочка, взяла відеречко і поскакала.

2. Жила-була Коза. І було у неї дев'ять гарненьких кошенят.

Одного разу пішла вона до магазину і наказала своїм пухнастим курчатам:

- Любі дітки, піду я на ставок та наловлю рибки. А ви відчиняйте всім двері!

3. Жили-були Півник і троє їжачків. Одного разу знайшов Півник монету та й загукав:

- Гей, Вруть! Гей, Керть! Скачіть сюди, я гривню знайшов.

Прибігли зайчики та й кажуть:

- Молодець, Курочка.

3. «Казкова майстерня»

Телесик задає завдання виготовити аплікації до казки із поданих заготовок та відгадати цю казку.

4. «Казкова хатинка»

Бабуся загадує казкові загадки:

БАБУСИНІ КАЗКИ

Сидить дівчина в корзині
На ведмежій дужій спині.
А чому ж вона сховалась
До ведмедя не призналась? («Маша і ведмідь»)

Вигнав дід козу із хати —
Та й пішла вона блукати:
Всі козу ту виганяли,
Рак козуню ущипнув,
Зайцю хатку повернув. («Коза-дереза»)

Підробив він голосок,
Став малим співати.
Здогадалися вони:
Вовк — не наша мати. («Вовк і семеро козенят»)

Я — бичок- третячок
Солом'яний мій бочок.
Із соломи дід зробив,
Бік смолою засмолив. (Солом'яний бичок)
Він звірят усіх лікує,
Від ангіни їх рятує.
Вилікує він за Мить
Все, що в звірів заболить. (Айболит)

Як звали півника в казці « Колосок»? (Голосисте горлечко)
В чий будиночок забралася Коза-Дереза? (Зайчика)
Чим пригощала Лисичка Журавля? (Молочною кашею)
Кого зробив дід із соломи? (Бичка)
Хто бігав наввипередки з їжаком? (Заєць)
Кого купив дід на базарі за три копи? (Козу-Дерезу)
Який казковий герой народився з горошини? (Котигорошко)
Яка тварина вкрала курочку(Лисичка)
Хто прогнав Козу-Дерезу із зайчикової хатки? (Рак)
Назвіть улюблене взуття діда з казки Коза-Дереза? (Червоні чоботи)

«Бюро знахідок»

Попелюшка дістає із торбинки загублені речі, діти відгадують, героєві якої казки потрібно їх повернути.

Орієнтовний перелік предметів

- дзеркало («Білосніжка і семеро гномів»)
- колосок («Півник і двоє мишенят»)
- рукавичка («Рукавичка»)
- пір'їна («Кривенька качечка»)
- шкаралуна від горіха («Дюймовочка»)
- сито («Як дівчина короля перехитрила»)
- глечик («Жбан меду»)
- голка («Міньба»)

Виконавши всі завдання, команди шикуються для підведення підсумків та нагородження. Показують присутнім свої Квітки – семицвітки, команда – переможець отримує казкову грамоту і на завершення кожній команді казкові герої вручають в'язку бубликів. Як з кінцівки казки – «Вам казку, а нам – бубликів в'язку!»