

УДК 378.147:004.738.5:81'42+7

[https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-7\(53\)-461-473](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-7(53)-461-473)

Качак Тетяна Богданівна доктор філологічних наук, професор, професор кафедри початкової освіти та освітніх інновацій, Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, м. Івано-Франківськ, <https://orcid.org/0000-0002-6863-1736>

Круль Лариса Миколаївна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії та методики дошкільної і спеціальної освіти, Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, м. Івано-Франківськ, <https://orcid.org/0000-0003-1437-7469>

Бай Ігор Богданович кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри початкової освіти та освітніх інновацій, Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, м. Івано-Франківськ, <https://orcid.org/0000-0002-6054-8831>

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ЗАСІБ ІНТЕГРАЦІЇ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ТА МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ СТУДЕНТІВ ЗВО

Анотація. У статті розкрито педагогічний потенціал веб-квесту – сучасного інтерактивного засобу інтеграції мовно-літературної та мистецької освіти, інноваційної форми проєктної діяльності студентів закладів вищої освіти. Веб-квест розглянуто як багатокomпонентне завдання, що поєднує текстову, візуальну, дослідницьку, ігрову й цифрову складові, сприяючи розвитку фахових компетентностей майбутніх учителів. На прикладі інтегрованого заняття зі студентами спеціальності «Початкова освіта» Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника (дисципліни «Дитяча література та методика навчання літературного читання» і «Теорія та методика навчання мистецької освітньої галузі») показано, як веб-квест за оповіданнями Галини Кирпи («Мій тато став зіркою» та «Наймоїша мама») сприяє глибокому осмисленню художніх текстів і опануванню методики їхнього вивчення в початковій школі, вчить працювати з ілюстраціями та реалізовувати мистецькі ідеї. Розроблені студентами карти веб-квестів містили QR-коди з покликаннями на вправи, ілюстрації, вікторини, завдання в LearningApps, які можуть бути використані в освітній практиці з молодшими школярами.

Визначено ключові функції веб-квестів (інтегративна, мотиваційна, розвивальна, методична, рефлексивна тощо), а також педагогічні принципи та умови, що забезпечують їх ефективне використання. Запропоновано алгоритми створення веб-квестів за творами для дітей сучасних українських авторів із

залученням цифрових інструментів (Canva, Genially, Padlet, MindMeister тощо), які формують у здобувачів навички критичного мислення, креативності, цифрової грамотності та методичної підготовки. Створені продукти (веб-квести, ментальні карти, інтерактивні плакати, артбуки, буктрейлери, презентації та методичні кейси) стають частиною професійного портфоліо студентів і можуть бути адаптовані для роботи в початкових класах відповідно до вимог Нової української школи.

Доведено, що веб-квести є ефективним педагогічним інструментом для реалізації інтегрованого підходу у викладанні теорії та методики мовно-літературної та мистецької освіти для майбутніх учителів у закладах вищої освіти. Вони стимулюють активну пізнавальну діяльність студентів, розвиток критичного мислення й творчості, здатність до командної роботи та практичне застосування знань. Завдяки реалізації у цифровому освітньому середовищі веб-квести забезпечують інтерактивність, гнучкість та індивідуалізацію навчального процесу, сприяючи розвитку цифрової компетентності майбутніх педагогів і їхній готовності до роботи в сучасній освітній системі.

Ключові слова: веб-квест, інтеграція, мовно-літературна освіта, мистецька освіта, студенти ЗВО

Kachak Tetiana Bogdanivna Doctor of Philological Sciences, Professor, Professor of the Department of Primary Education and Educational Innovations of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ivano-Frankivsk, <https://orcid.org/0000-0002-6863-1736>

Krul Larysa Mykolaivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Theory and Methods of Preschool and Special Education of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ivano-Frankivsk, <https://orcid.org/0000-0003-1437-7469>

Bai Ihor Bogdanovych Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor, of Primary Education and Educational Innovations of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University, Ivano-Frankivsk, <https://orcid.org/0000-0002-6054-8831>

WEB-QUEST AS A MEANS OF INTEGRATING LANGUAGE, LITERATURE, AND ARTS EDUCATION FOR UNIVERSITY STUDENTS

Abstract. The article reveals the pedagogical potential of the web-quest – a modern interactive tool for integrating language-literary and arts education, as well as an innovative form of project-based activity for university students. The web-quest is considered a multi-component task that combines textual, visual, research, gaming, and

digital elements, contributing to the development of professional competencies of future teachers. Using an example of an integrated lesson with students of the «Primary Education» specialty at Vasyl Stefanyk Precarpathian National University (courses «Children’s Literature and Methods of Teaching Literary Reading» and «Theory and Methods of Teaching Arts Education»), it demonstrates how a web-quest based on the stories by Halyna Kyrpa («My Dad Became a Star» and «The Most Mine Mom») promotes deep comprehension of literary texts and mastery of methods for their study in primary school. The web-quest maps developed by the students included QR codes linking to exercises, illustrations, quizzes, and tasks in LearningApps, which can be used in educational practice with younger schoolchildren.

The article identifies the key functions of web-quests (integrative, motivational, developmental, methodological, reflective, etc.), as well as the pedagogical principles and conditions that ensure their effective use. Algorithms for creating web-quests based on works by contemporary Ukrainian children’s authors are proposed, involving digital tools such as Canva, Genially, Padlet, MindMeister, etc., which cultivate critical thinking, creativity, digital literacy, and methodological training skills among learners. Created products (web-quests, mind maps, interactive posters, artbooks, book trailers, presentations, and methodological cases) become part of the students’ professional portfolios and can be adapted for work in primary schools according to the requirements of the New Ukrainian School.

It has been proven that web-quests are an effective pedagogical tool for implementing an integrated approach to teaching language-literary and arts education in higher education institutions. They stimulate students’ active cognitive engagement, the development of critical thinking and creativity, the ability to work collaboratively, and the practical application of knowledge. Thanks to their implementation in the digital educational environment, web-quests provide interactivity, flexibility, and individualization of the learning process, fostering the development of digital competence among future teachers and their readiness to work in the modern educational system.

Keywords: Web-quest, integration, language and literature education, arts education, university students

Постановка проблеми. Впровадження інноваційних педагогічних технологій, які стимулюють самостійну пізнавальну, дослідницьку діяльність студентів ЗВО, сприяють формуванню комунікативної компетентності, фахових умінь і навичок, – вимога нашого часу. Однією з таких ефективних інтерактивних форм навчання є веб-квести, які, поєднуючи проблемно-орієнтоване навчання з потенціалом інформаційно-комунікаційних технологій, відкривають нові можливості для інтеграції мовно-літературних і мистецьких дисциплін, активізують критичне й креативне мислення студентів, здатність працювати в команді та шукати нестандартні рішення.

Особливе значення використання веб-квестів має у процесі формування фахових компетентностей майбутніх педагогів, адже поєднання текстових,

візуальних, аудіо- та відеоресурсів дозволяє глибше засвоювати навчальний матеріал, інтерпретувати літературні й мистецькі явища в широкому культурному контексті, а також удосконалювати методичні навички розробки уроків для школярів. З огляду на це й з урахуванням потреби оновлення змісту й форм вищої освіти, посилення інтеграційних процесів та цифровізації освітнього середовища, тема дослідження є актуальною.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У зарубіжних та вітчизняних дослідженнях ефективність застосування веб-квестів в освітній практиці вивчали з різних аспектів. Поняття «веб-квест» теоретично обґрунтував американський дослідник Берні Додж. Він запропонував концепцію побудованого на основі інтернет-ресурсів навчального завдання, яке зорієнтоване на дослідницьку діяльність здобувачів освіти, розвиток мислення, командну співпрацю та створення навчального продукту з практичним застосуванням [8]. Науковець поділяє веб-квести на короткотривалі та довготривалі. Метою перших є засвоєння та інтеграція знань (зазвичай виконуються за 1–3 заняття). Другі орієнтовані на поглиблене осмислення й трансформацію знань з подальшим створенням продукту (дослідження, презентації, моделі тощо).

Б. Додж чітко визначає структурні елементи веб-квесту, які згодом стали класичними: вступ, завдання, джерела, процес, оцінювання, висновок. Особливої уваги заслуговує підхід автора до розвитку мислення, зокрема навичок аналізу, абстрагування, оцінювання, індукції й дедукції. У цьому сенсі довготривалі веб-квести постають як інструмент розвитку критичного й креативного мислення. Вчений також наголошує на мотиваційному потенціалі веб-квестів, можливості включення рольової гри, симуляцій, інтерактивних сценаріїв та адаптації до міждисциплінарного контексту. Веб-квест може виступати не лише як завдання з однієї дисципліни, а й як платформа для міжгалузевого навчання, що є особливо цінним у педагогічній освіті.

Веб-квест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються ресурси Інтернету [3, 354]. Воно спрямоване на розвиток пізнавальної активності студентів, формування навичок роботи з інформацією, креативного мислення та здатності до самонавчання. М. Кадемія розглядає можливості використання веб-квестів як інтерактивної методики навчання, наводить їх класифікації за різними критеріями й наголошує на придатності цієї технології для різних освітніх дисциплін і рівнів підготовки здобувачів освіти. Використання веб-квестів сприяє переходу від пасивного засвоєння знань до активного, продуктивного навчання, зорієнтованого на вирішення реальних або змодельованих проблем.

Т. Рибак, М. Мороз, Т. Кирдан, досліджуючи роль веб-квестів у навчанні студентів іноземної мови, переконані, що «використання веб-квестів у підготовці майбутніх фахівців сприяє розвитку в них мовленнєвих і мисленнєвих умінь, підвищує рівень їхньої навчальної самостійності, привчаючи до роботи у віртуальному режимі, а також надає навчальному процесу практико-

орієнтованого характеру [5, с. 117]. Дослідження С. Айдин [6] теж підтверджує їх високий потенціал як інтерактивного інструмента, що поєднує елементи міждисциплінарного навчання, цифрової грамотності та професійної підготовки у сфері ЗВО.

Веб-квести як засіб мотивації, розвитку креативного потенціалу здобувачів освіти, навичок пошукової, аналітичної й командної діяльності, вміння опрацьовувати, систематизувати й трансформувати інформацію розглядають О.Пасічник [4] та Л. Довгопола, Т. Степура [1], Г. Іванова [2].

Важливим акцентом дослідження М. Ренау та М. Песуто стало порівняння ефективності традиційного навчання з навчанням через веб-квест, де останній продемонстрував вищу результативність щодо розвитку комунікативних навичок [12]. Веб-квест – ефективний засіб реалізації гуманістичного підходу до освіти (з опорою на принципи особистісно-зорієнтованого навчання, розвитку мотивації, системності й послідовності засвоєння навчального матеріалу) і формування цифрової компетентності сучасного педагога, що є одним із ключових завдань професійної підготовки майбутніх учителів [7; 9].

Актуальним залишається питання ефективності використання веб-квестів в інтегрованому навчанні мовно-літературних і мистецьких дисциплін з методикою їх викладання для студентів спеціальності «Початкова освіта».

Мета статті – обґрунтувати педагогічний потенціал веб-квестів, проаналізувати ефективність їх використання як інноваційного засобу інтеграції мовно-літературної та мистецької освіти студентів ЗВО з метою формування ключових і фахових компетентностей майбутніх учителів початкової школи.

Виклад основного матеріалу. На основі аналізу наукових праць та практичних педагогічних розробок веб-квест розглядаємо як інтерактивне навчальне завдання, створене з використанням інтернет-ресурсів, яке передбачає вирішення пізнавальної або дослідницької проблеми шляхом виконання послідовних кроків (етапів), що стимулюють пошукову діяльність, критичне мислення, співпрацю в команді та творчу самореалізацію учасників. Це інноваційна форма проєктної діяльності, яка поєднує елементи дидактичної гри, наукового пошуку та дослідження, а також групової взаємодії над завданнями. Веб-квест спрямований на активне опрацювання інформації, її критичний аналіз, інтерпретацію й творчу презентацію результатів, що сприяє розвитку дослідницьких, комунікативних і когнітивних умінь здобувачів освіти.

Веб-квести є ефективним засобом вивчення та інтеграції мовно-літературної та мистецької освітньої галузей і методик їх викладання у початковій школі студентами ЗВО спеціальності «Початкова освіта». У процесі проходження веб-квестів вони опановують зміст мовно-літературної та мистецької освіти й набувають фахових навичок організації різних форм роботи з текстом та мистецьким контекстом на уроках у початковій школі, набувають нових навичок роботи з цифровими ресурсами, вчать створювати власні веб-квести для учнів. Продемонструємо це на прикладі веб-квесту, проведеного зі студентами

Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника на інтегрованому занятті з дисциплін «Дитяча література та методика навчання літературного читання» (викл. проф. Т. Б. Качак) та «Теорія та методика навчання мистецької освітньої галузі» (викл. доц. І. Б. Бай). Метою заняття було вивчення сучасної української дитячої літератури, зокрема аналіз оповідань Галини Кирпи «Мій тато став зіркою» та «Наймоїша мама», опанування методики вивчення оповідань у початковій школі та засвоєння теми «Розвиток нестандартного мислення і творчих здібностей молодших школярів».

Робота з творами Галини Кирпи «Мій тато став зіркою» та «Наймоїша мама» у формі веб-квесту дає змогу студентам осмислити складні життєві ситуації і проблеми крізь призму дитячого бачення. В цих оповіданнях йдеться про любов до батьків, біль втрати, силу родинних почуттів, людяність на тлі війни, емпатія до ближніх. Вони дуже добре проілюстровані, тому паралельно відбувається робота з візуальним компонентом дитячої книжки.

У межах заняття студенти працюють у групах, обравши одне оповідання. Підсумкове завдання – створення інтерактивного плаката на основі аналізу твору й ілюстрацій до нього з картою веб-квесту для наймолодших читачів, де ключові зупинки маршруту подано у формі QR-кодів, що ведуть на вправи у LearningApps, творчі завдання, вікторини, інтерактивні ілюстрації, аудіофайли та інші ресурси.

Здобувачам освіти було запропоновано веб-квест, який складався з п'яти етапів:

1. Прочитати оповідання, визначити його тематику, розглянути ілюстрації, продумати ідею створення навчального плаката для проведення веб-квесту за оповіданнями з учнями початкової школи.

2. Розподілити ролі в команді і виконати завдання: текстові аналітики підбирають ключові цитати та створюють завдання на розуміння змісту (тестові запитання, завдання на відповідність, хмари слів); візуалізатори малюють ілюстрації до епізодів, створюють колажі або добирають відповідні зображення для розгляду твору в мистецькому контексті; інтерактивні розробники створюють вправи на платформі LearningApps (класифікації, пазли, тести, відповідність, послідовності); кодери генерують QR-коди до вправ і вставляють їх у макет плаката; редактори плаката оформлюють загальний вигляд карти маршруту, включно з вступом, етапами, завданнями, ілюстраціями та результатами.

3. Презентація кожною групою своєї карти веб-квесту.

4. Проходження веб-квесту, запропонованого командами суперників

5. Рефлексія, підведення підсумків, визначення переможців (хто швидше і правильно пройшов розроблений іншою командою веб-квест).

На рис. 1 продемонструємо результати роботи двох команд, які працювали з твором «Наймоїша мама» Галини Кирпи. Ці плакати для веб-квесту підготовлені у паперовому й електронному варіантах (Canva Genially).



Рис.1. Результати веб-квесту, проведеного на інтегрованому занятті з дисциплін «Дитяча література та методика навчання літературного читання» (викладач: професор Т. Б. Качак) та «Теорія та методика навчання мистецької освітньої галузі» (викладач: доцент І. Б. Бай).

Ця форма діяльності сприяла не лише розвитку фахових компетентностей студентів, а й формуванню педагогічної креативності, вміння працювати в команді, генерувати методичні ідеї, наповнювати інтегрованим змістом завдання для учнів. Створені навчальні плакати у форматі карт веб-квесту стали прикладом практичного застосування інтерактивних методів навчання та засобом осмислення творів Галини Кирпи крізь призму сучасного освітнього підходу. Таким чином, веб-квест виступив ефективним інструментом підготовки майбутніх учителів до реалізації змісту й завдань мовно-літературної та мистецької галузей у початковій школі.

Після проведення веб-квесту зі студентами ми обговорили функції такої форми роботи й визначили, що ключовими є такі:

- інтегративна функція, що поєднує літературний, мовний і мистецький компоненти для формування цілісного розуміння художнього твору і розглянути його в культурному контексті;
- мотиваційна функція, яка активізує пізнавальний інтерес через ігрові елементи і цифрові технології;
- розвивальна функція, спрямована на формування критичного, креативного мислення та емоційного інтелекту;
- комунікативна функція, що розвиває навички спілкування, командної роботи та аргументованого висловлення думок;
- методична функція, що ознайомлює з інноваційними формами навчання і алгоритмом створення веб-квестів;
- інформаційно-пошукова функція, яка стимулює самостійну роботу з різними джерелами інформації, використання цифрових ресурсів;

- ціннісно-орієнтаційна функція, що формує естетичне сприйняття та гуманістичні цінності;
- рефлексивна функція, яка сприяє усвідомленню пізнавальної діяльності і розвитку навичок самоаналізу та саморефлексії.

Для ефективного використання веб-квестів на інтегрованих заняттях з дитячої літератури, методики навчання літературного читання та мистецької галузі у підготовці студентів спеціальності «Початкова освіта» важливо дотримуватися низки педагогічних принципів. Серед них – принцип інтеграції змісту, що передбачає поєднання літературного, мовно-естетичного та художнього компонентів у єдиному навчальному завданні на основі міжпредметних зв'язків. Принцип діяльнісного підходу орієнтує студентів на активну пізнавальну і творчу діяльність, де знання формуються в процесі власного дослідження. Принцип особистісно орієнтованого навчання забезпечує врахування індивідуального досвіду та інтересів студентів, створюючи умови для їх самореалізації. Важливим є також принцип проблемності, який стимулює розвиток критичного мислення через використання відкритих проблемних запитань, а принцип мультимедійності передбачає застосування різноманітних інформаційних ресурсів (тексти, відео, музика), що посилюють емоційне сприйняття матеріалу. Принцип співпраці акцентує увагу на колективній взаємодії студентів під час виконання завдань і створення спільних продуктів.

Педагогічні умови впровадження веб-квестів включають методично обґрунтовану структуру, що містить логічно послідовні етапи: вступ, завдання, ресурси, процес, оцінювання та висновки, і відповідає цілям інтегрованого заняття. Забезпечення міждисциплінарної єдності реалізується через зміст завдань, які відображають художній твір, методику його викладання у початковій школі та можливості мистецького супроводу. Важливо формувати дослідницьку та проєктну компетентності студентів, включаючи завдання з аналізу, творчої інтерпретації та створення освітніх проєктів. Для якісного навчання слід використовувати сучасні цифрові ресурси – електронні бібліотеки, відеоматеріали, інструменти та програми для візуалізації навчального матеріалу, створення вправ, завдань, ігор (Canva, LearningApps, Wordwall та ін.). Не менш важливим є забезпечення зворотного зв'язку і рефлексії, що передбачає самооцінювання, взаємооцінювання і обговорення навчального досвіду. Успішність реалізації веб-квестів залежить також від підготовленості викладача, який має володіти цифровою і методичною компетентністю, вміти координувати роботу групи та організовувати диференційоване навчання.

Інтегруючи змістові компоненти мовно-літературного та мистецького плану, враховуючи навички здобувачів з методики навчання літературного читання та методики викладання мистецьких дисциплін в початковій школі можна також запропонувати інші приклади веб-квестів.

Веб-квест за віршем Мар'яни Савки «Україна» з малюванням карти України може складатися з таких п'яти етапів:

1. Ознайомлення з поетичним твором: прослуховування аудіо або перегляд відео з читанням вірша «Україна».
2. Виконання інтерактивних вправ у середовищі LearningApps (вікторини, завдання на відповідність, встановлення послідовності) для глибшого розуміння змісту.
3. Перехід до мистецького компонента: створення великої карти України.
4. Дослідження культурних особливостей окремих регіонів через QR-коди, розміщені на карті (перехід до відповідних ресурсів, презентацій, зображень).
5. Презентація візуального проєкту, що інтегрує зміст поезії з інформацією історико-культурного плану.

Вивчення адресованої дітям творчості Олександра Гавроша можна провести з акцентом на аналізі повісті «Різдвяна історія Ослика Хвостика». Результат такої проєктної роботи може поєднувати презентацію книги з виготовленням вертепу чи підготовкою костюмованої інсценізації її фрагментів. Можна передбачити такі п'ять етапів веб-квесту:

1. Ознайомлення з вибраними фрагментами твору, аналіз основних персонажів і сюжетної лінії.
2. Виконання вправ та завдань на основі прочитаного у програмі LearningApps (класифікація персонажів, тематичні пазли, тести).
3. Створення QR-кодів, які ведуть до мультимедійних матеріалів (відео, аудіо, ілюстрацій) про твір, різдвяні традиції українців чи інший контекст інтерпретації повісті.
4. Мистецька частина: виготовлення традиційного або інноваційного вертепу для інсценізації ключових сцен.
5. Презентація вертепу у вигляді театрального виступу або відеозапису з коментарем щодо культурного контексту твору.

Кожен алгоритм передбачає комплексне поєднання літературного аналізу, мистецького вираження і цифрових технологій для активізації творчої діяльності студентів і формування компетентностей у мовно-літературній та мистецькій освіті. Така робота студентів сприяє формуванню інтегрованих професійних компетентностей, стимулює творчу активність, розвиває цифрову грамотність і готовність до впровадження інноваційних форм навчання у початковій школі.

Результатом веб-квесту на інтегрованих заняттях із мовно-літературної та мистецької галузей може стати індивідуальний або груповий навчальний продукт, який поєднує літературне осмислення твору з мистецьким відображенням і використанням цифрових інструментів. Це може бути інтерактивна презентація чи інтерактивний плакат з текстовими, візуальними та аудіоелементами, підготовлена з використанням ресурсів Genially, Canva, PowerPoint. Як засвідчують попередньо проведені дослідження, студенти використовують ці ресурси [10, с. 161], а «підвищенню якості освітнього процесу, ефективності формування інтегральних, загальних, фахових компетентностей майбутніх учителів початкової школи сприяє активне використання цифрових інструментів

(інтерактивні плакати, ментальні карти, програми для створення вправ і тестувань, дидактичних ігор тощо) [10, с. 164].

Не менш ефективними у педагогічній роботі вчителя будуть й інші розробки, створені в результаті веб-квесту: буктрейлер або відеоінтерпретація, що популяризує твір; ментальні карти, які є «ефективним інструментом для візуалізації та систематизації інформації, аналізу та узагальнення вивченого матеріалу; закріплення ідей та процесу мислення навколо певної теми» [11, с. 98]; літературно-мистецький колаж чи інфографіка; цифровий артбук або інтерактивна сторітелінг-книга з авторськими малюнками і QR-кодами; сторінка або віртуальна дошка (Padlet, Miro) з картами персонажів і культурними контекстами; навчальний міні-квест для школярів як результат метарефлексії; ілюстрований альбом чи арт-збірка; методичний кейс із завданнями для початкової школи; або онлайн-виставка, інтерактивна «віртуальна галерея» з мультимедійним наповненням. Такі продукти не лише демонструють глибоке розуміння художнього тексту, а й активно сприяють формуванню ключових і професійних компетентностей майбутніх учителів. Зокрема, розвиваються аналітичне мислення (через текстовий аналіз і добір дидактичних завдань), креативність (у процесі візуалізації й художнього оформлення), методична грамотність (завдяки інтеграції знань із методики викладання) та цифрова компетентність (через створення інтерактивного контенту, QR-кодів і роботу з онлайн-платформами). Створені веб-квести можуть бути включені до професійного портфоліо студента як приклад готового авторського навчального продукту, що відповідає вимогам Нової української школи.

У веб-квесті успішно поєднуються класичні (традиційні) та сучасні (інноваційні) методи навчання. Наприклад, лекційно-пізнавальний підхід доповнюється проблемно-орієнтованим навчанням: традиційно викладач проводить вступну лекцію або коротку презентацію, окреслюючи тему та основні поняття, наприклад, опрацьовує біографію та творчість сучасних українських дитячих письменників, а інноваційно студенти отримують проблемне запитання – «Як вивчати оповідання Галини Кирпи з молодшими школярами?», «Які методи аналізу поезії будуть ефективні при вивченні поетичних текстів Івана Андрусика?», «Як обговорити з учнями складну тему “діти і війна” крізь призму творів дитячої літератури?» та ін. – і самостійно шукають відповіді, долучаючись до інтерактивних досліджень та розробки завдань. Аналіз художнього тексту поєднується з інформаційно-пошуковою діяльністю: традиційно студенти колективно аналізують уривки, працюють з оригінальним текстом і коментують ключові образи, а інноваційно – виконують і розробляють інтерактивні вправи на платформах LearningApps або Genially, самостійно добираючи додаткові джерела у вигляді відео, аудіозаписів чи ілюстрацій, розглядаючи текст у мистецькому контексті.

Дискусія в групі поєднується з асинхронним колективним конструюванням знань: традиційно проходить жива дискусія або круглий стіл щодо прочитаного твору чи то Андрія Бачинського, Зірки Мензатюк, Володимира Рутківського, а інноваційно студенти працюють на онлайн-платформах (Padlet, Jamboard, Miro), де залишають свої думки, малюнки чи коментарі, а потім колективно презентують спільний продукт. Робота з методичними рекомендаціями доповнюється проектною діяльністю: традиційно студенти ознайомлюються з підручниками та методиками викладання, а інноваційно – створюють власний веб-квест або методичний кейс для молодших школярів, розробляють завдання, QR-коди з посиланнями на онлайн-ресурси та оформлюють усе в інтерактивну презентацію. Фронтальна перевірка знань поєднується з формувальним оцінюванням у реальному часі: традиційно це тест або усний контроль, а інноваційно – миттєве опитування через Mentimeter або Google Forms з відображенням результатів на екрані, а також рефлексійні блоги у Google Classroom, де студенти оцінюють власний прогрес і планують подальші кроки. Нарешті, класичний рефлексивний звіт у вигляді письмового есе доповнюється мультимедійною рефлексією: студенти записують відеокоментарі або подкасти, завантажують їх на навчальну платформу та аналізують власний досвід, труднощі й здобутки.

Висновки. Веб-квести як інноваційна форма інтегрованого навчання є ефективним засобом професійної підготовки студентів спеціальності «Початкова освіта». Його використання в освітньому процесі сприяє реалізації міжгалузевих зв'язків між мовно-літературною та мистецькою освітою, розвитку ключових і фахових компетентностей, креативного та критичного мислення. Веб-квест стимулює цифрову та проектну активність, дозволяє майбутнім учителям моделювати навчальні ситуації, працювати з текстом у сучасному форматі, створювати ефективні й сучасні освітні продукти.

Реалізація веб-квесту за творами Галини Кирпи продемонструвала ефективність інтерактивної групової роботи. Завдяки чітко структурованим етапам, розподілу ролей та використанню цифрових інструментів, здобувачі освіти розвивали навички аналізу художнього тексту, створювали дидактичний матеріал для молодших школярів, удосконалювали візуальну та цифрову грамотність. Формат змагання та рефлексії сприяв підвищенню мотивації та закріпленню практичних умінь, необхідних для майбутньої професійної діяльності.

Запропоновані алгоритми, функції та принципи створення веб-квестів забезпечують не лише ефективне лінгвістичне й літературознавче опрацювання художнього твору, визначення його педагогічного потенціалу, аналіз книжкових й створення власних ілюстрацій, а й формують готовність студентів до впровадження змістових та методичних інновацій в умовах Нової української школи. Розроблені веб-квести, ментальні карти, інтерактивні плакати, артбуки та методичні кейси стали прикладами авторських цифрових рішень, які можуть бути інтегровані у навчальну діяльність школярів.

Література:

1. Довгопола Л. І., Степура Т. О. Використання онлайн-технології «веб-квест» у навчанні біології старшокласників. *Перспективи та інновації науки. Серія: Педагогіка. Психологія. Медицина.* 2023. № 10(28). С. 155–166. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-10\(28\)-155-166](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-10(28)-155-166)
2. Іванова Г. Веб-квест як засіб педагогічного стимулювання позитивної мотивації студентів до розумової праці. *European Humanities Studies: State and Society.* 2020. Вип. 21(1). С. 55–68. <https://doi.org/10.38014/ehs-ss.2020.1.05>
3. Кадемія М. Ю. Використання веб-квест у процесі підготовки вчителя технологій. *Наукові записки. Серія: Педагогіка.* 2011. № 3. С. 353 – 356.
4. Пасічник О. О. Сучасні технології навчання як засіб самореалізації студентів в освітньому середовищі ЗВО. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи.* 2019. Вип. 69. С. 162–165. <https://doi.org/10.31392/2311-5491/2019-69.38>
5. Рибак Т. М., Мороз М. В., Кирдан Т. В. Використання веб-квестів у навчанні іноземної мови студентів немовних спеціальностей. *Інноваційна педагогіка.* 2020. Вип. 20, Т. 2. С. 116–117. <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2020-20-2-24>
6. Aydin S. WebQuests as language-learning tools. *Computer Assisted Language Learning.* 2015. Vol. 28(8). P. 765–778. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1061019>
7. Blyznyuk T. Formation of Teachers' Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University.* 2019. Vol. 5. № 1. P. 40–46. <https://doi.org/10.15330/jpnu.5.1.40-46>
8. Dodge B. *Some Thoughts About WebQuests.* San Diego State University, 1995. http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
9. Kachak T., Blyznyuk T., Fomin K., Yatsiv S., Kachak Kh., Lytvyn N. Information and Communication Competence of Future Teachers in the Context of Studying the Humanities. *Journal for Educators, Teachers and Trainers.* 2023. Vol.14(4). P. 95-111 <https://doi.org/10.47750/jett.2023.14.04.009>
10. Kachak T. B. Digital Instruments of Literary Education of Future Primary School Teachers in the Conditions of Distance Learning. *Information Technologies and Learning Tools.* 2021. Vol. 86. No. 6. P. 144–16. <https://doi.org/10.33407/itlt.v86i6.4079>
11. Kachak T., Kachak Kh. Mind Maps as a Tool for Visualization and Structuring of Linguistic and Literary Material in the Process of Teaching Students. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University.* 2022. Vol. 9. No. 1 (Apr. 2022). P. 92-100. <https://doi.org/10.15330/jpnu.9.1.92-100>
12. Renau M., Pesudo M. Analysis of the implementation of a Webquest for learning English in a secondary school in Spain. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology.* 2016. Vol. 12, No. 2. P. 26–49. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/173451/>

References:

1. Dovhopola L. I., Stepura T. O. Use of the «Web-Quest» online technology in teaching biology to high school students. *Prospects and innovations of science.* Series: Pedagogy, Psychology, Medicine. 2023. No. 10(28). P. 155–166. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-10\(28\)-155-166](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-10(28)-155-166) [in Ukrainian].
2. Ivanova G. Web-quest as a means of pedagogical stimulation of students' positive motivation to mind work. *European Humanities Studies: State and Society.* 2020. Vol. 21(1). P. 55–68. <https://doi.org/10.38014/ehs-ss.2020.1.05> [in Ukrainian].
3. Kademiia M. Yu. The use of web-quests in the process of training technology teachers. *Scientific Notes. Series: Pedagogy.* 2011. No. 3. P. 353–356 [in Ukrainian].

4. Pasichnyk O. O. Modern educational technologies as a tool of students' self-realization in Higher Educational Institutions. *Naukowi Chasopys Dragomanov Ukrainian State University. Series 5. Pedagogical sciences: reality and perspectives*. 2019. Vol. 69. P. 162–165 [in Ukrainian].
5. Rybak T. M., Moroz M. V., Kyrdan T. V. The application of web-quests in teaching foreign language to students of non-language specialties. *Innovative Pedagogy*. 2020. Vol. 20. T. 2. P. 116–117. <https://doi.org/10.32843/2663-6085-2020-20-2-24> [in Ukrainian].
6. Aydin S. WebQuests as language-learning tools. *Computer Assisted Language Learning*. 2015. Vol. 28(8). P. 765–778. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1061019>
7. Blyznyuk T. Formation of Teachers' Digital Competence: Domestic Challenges and Foreign Experience. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*. 2019. Vol. 5. № 1. P. 40–46. <https://doi.org/10.15330/jpnu.5.1.40-46>
8. Dodge B. *Some Thoughts About WebQuests*. San Diego State University, 1995. http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
9. Kachak T., Blyznyuk T., Fomin K., Yatsiv S., Kachak Kh., Lytvyn N. Information and Communication Competence of Future Teachers in the Context of Studying the Humanities. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*. 2023. Vol.14(4). P. 95-111 <https://doi.org/10.47750/jett.2023.14.04.009>
10. Kachak T. B. Digital Instruments of Literary Education of Future Primary School Teachers in the Conditions of Distance Learning. *Information Technologies and Learning Tools*. 2021. Vol. 86. No. 6. P. 144–16. <https://doi.org/10.33407/itlt.v86i6.4079>
11. Kachak T., Kachak Kh. Mind Maps as a Tool for Visualization and Structuring of Linguistic and Literary Material in the Process of Teaching Students. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*. 2022. Vol. 9. No. 1 (Apr. 2022). P. 92-100. <https://doi.org/10.15330/jpnu.9.1.92-100>.
12. Renau M., Pesudo M. Analysis of the implementation of a Webquest for learning English in a secondary school in Spain. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*. 2016. Vol. 12, No. 2. P. 26–49. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/173451/>