Наукові перспективи
Видавнича група

ISSN 2786-5274 (Print)
DOI:10.52058/2786-5274-2025-10(50)

Ми б'ємось за те, чому
нема ціни в усьому світі —
за Батьківщину.
О. Довженко



Наукові інновації та передові технології

СЕРІЯ "УПРАВЛІННЯ ТА АДМІНІСТРУВАННЯ"
СЕРІЯ "ПРАВО"
СЕРІЯ "ЕКОНОМІКА"
СЕРІЯ "ПСИХОЛОГІЯ"
СЕРІЯ "ПЕДАГОГІКА"

50 Ювілейний випуск

№10(50) 2025

Всеукраїнська Асамблея докторів наук із державного управління

у рамках роботи Видавничої групи «Наукові перспективи»

«Наукові інновації та передові технології»

(Серія «Управління та адміністрування», Серія «Право», Серія «Економіка», Серія «Психологія», Серія «Педагогіка»)

Випуск № 10(50) 2025

Київ – 2025

Ukrainian Assembly of Doctors of Sciences in Public Administration

within the work of the Publishing Group «Scientific Perspectives»

«Scientific innovations and advanced technologies»

(Series « Management and administration», Series «Law», Series «Economics», Series «Psychology», Series «Pedagogy»)

Issue № 10(50) 2025

Kyiv – 2025

Коваленко С.О., Гунько П.М., Фролова Л.С. **1952**
ОСОБЛИВОСТІ ОСВІТНІХ ПРОГРАМ ІЗ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ТА СПОРТУ В УНІВЕРСИТЕТІ ПАЛАЦЬКОГО (ЧЕСЬКА РЕСПУБЛІКА)

Когут І.І. **1962**
КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ЗАГАЛЬНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНЬОГО БАКАЛАВРА ПРАВА

Колісніченко А.І., Капелюшна Т.В. **1973**
ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ, МЕДІАГРАМОТНІСНОЇ ТА ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЧЕРЕЗ ПРОЄКТНУ ДІЯЛЬНІСТЬ: ДОСВІД РОЗРОБКИ ВЕБ-КВЕСТІВ

Корець М.С., Іщенко С.М. **1984**
РОЛЬ І МІСЦЕ КОМУНІКАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ГАЛУЗІ ДЛЯ ФАХОВОГО СТАНОВЛЕННЯ ПЕДАГОГІВ ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ З ХАРЧОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Круглик О.С. **1994**
ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО РОЗВИТКУ АНАЛІТИЧНИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ-ЕКОНОМІСТІВ ЗАСОБАМИ ІНТЕГРАЦІЇ CHATGPT З BI-ІНСТРУМЕНТАМИ (POWER BI, QLIK SENSE)

Лапузіна О.М. **2003**
ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ ЕМОЦІЙНОГО ІНТЕЛЕКТУ ФАХІВЦІВ СОЦІАЛЬНОЇ СФЕРИ

Ластовецька-Соланська З.М. **2013**
ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА МУЗИЧНО-ТЕОРЕТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ

Лемешко О.В. **2021**
МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВІДБОРУ, АДАПТАЦІЇ ТА ОЦІНЮВАННЯ ESP-МАТЕРІАЛІВ У ВІЙСЬКОВІЙ ОСВІТІ

УДК 378.018.8:37.011.3-051:81'243]:[37.013.3:[070+004]:81'373.45]-047.22]-043.83:378.091.313](045)

https://doi.org/10.52058/2786-5274-2025-10(50)-1973-1983

Колісніченко Ангеліна Іванівна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри англійської мови та методики її навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, м. Умань, https://orcid.org/0000-0002-2727-5042

Капелюшна Тетяна Вікторівна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри англійської мови та методики її навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини м. Умань, https://orcid.org/0000-0001-5339-7118

ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ, МЕДІАГРАМОТНІСНОЇ ТА ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЧЕРЕЗ ПРОЄКТНУ ДІЯЛЬНІСТЬ: ДОСВІД РОЗРОБКИ ВЕБ-КВЕСТІВ

Анотація. У статті розглянуто методичні аспекти створення та використання веб-квестів для навчання іноземних мов, контексті формування іншомовної, цифрової та медіаграмотнісної компетентностей майбутніх учителів іноземних мов на прикладі англійської. Обгрунтовано важливість вивчення методики створення веб-квестів у рамках курсу «Цифрові технології у навчанні іноземних мов».

Здійснено аналіз педагогічного потенціалу веб-квестів як інтегративного засобу формування іншомовної та цифрової компетентностей і медіаграмотності майбутніх учителів іноземних мов, а також узагальнено досвід створення веб-квестів здобувачами вищої освіти, які розроблялись у рамках навчального курсу і включали аналіз, взаємооцінювання проєктів та рефлексію. Досліджено поняття «веб-квесту» у контексті навчання іноземних мов. Описано теоретичні засади створення веб-квесту, зокрема, структуру та дидактичні можливості. Представлено методику організації роботи з веб-квестами, що включає етапи ознайомлення з теорією, аналіз цифрових ресурсів, розробку власного проєкту, інтеграцію елементів медіаграмотності та взаємооцінювання. Узагальнено результати та відгуки студентів, які свідчать про позитивний вплив методу на мотивацію, розвиток креативності, критичного мислення та командної взаємодії. Визначено основні переваги (можливість інтеграції мовної практики та розвитку когнітивних умінь, підвищення мотивації до навчання, поєднання цифрових технологій та критичного мислення, розвиток креативності, міжкультурної компетентності) і виклики (часові витрати, недостатній рівень технічної

підготовки) застосування веб-квестів, а також перспективи їх інтеграції в інші дисципліни підготовки майбутніх учителів іноземних мов.

Ключові слова: веб-квест, цифрові технології, медіаграмотність, іншомовна компетентність, комунікативний підхід, проєктна діяльність, підготовка майбутніх учителів іноземних мов.

Kolisnichenko Anhelina Ivanivna Candidate of pedagogical sciences, Associate Professor of English and its Methodology Teaching Department Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, Uman, https://orcid.org/0000-0002-2727-5042

Kapeliushna Tetiana Viktorivna Candidate of pedagogical sciences, Associate Professor of English and its Methodology Teaching Department Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, Uman, https://orcid.org/0000-0001-5339-7118

DEVELOPING FOREIGN LANGUAGE, MEDIA LITERACY, AND DIGITAL COMPETENCIES OF FUTURE FSL TEACHERS THROUGH PROJECT-BASED LEARNING: THE EXPERIENCE OF DESIGNING WEBQUESTS

Abstract. The article discusses methodological aspects of creating and using webquests for foreign language teaching in the context of developing foreign language, digital, and media literacy competencies of future foreign language teachers, using English as an example. The importance of studying the methodology of webquest design within the framework of the course *Digital Technologies in Foreign Language Teaching* is substantiated. The pedagogical potential of web quests is analysed as an integrative tool for fostering foreign language and digital competences as well as media literacy among future teachers. The article also summarises the experience of higher education students in creating web quests as part of the course, which involved project design, peer assessment, and reflection. The concept of "webquest" is explored in the context of foreign language learning. Theoretical foundations for web quest development are outlined, including their structure and didactic potential. A methodology for organising work with web quests is presented, comprising stages such as theoretical familiarisation, analysis of digital resources, project design, integration of media literacy components, and peer evaluation.

The article generalises students' results and feedback, which demonstrate the positive impact of the method on motivation, creativity, critical thinking, and teamwork. The key advantages (integration of language practice and cognitive skills development, increased learning motivation, combination of digital technologies and critical thinking, enhancement of creativity and intercultural competence) and challenges (time consumption, insufficient technical preparedness) of web quest implementation are identified, along with prospects for their integration into other disciplines in the training of future foreign language teachers.

Keywords: webquest, digital technologies, media literacy, foreign language competence, communicative approach, project activity, future foreign language teachers training.

Постановка проблеми. Сучасна підготовка майбутніх учителів іноземних мов вимагає інтеграції новітніх цифрових технологій у навчальний процес, адже цифрова компетентність педагога стала одним із ключових компонентів його професійної майстерності. В умовах інформаційного суспільства важливим завданням вищої освіти є не лише розвиток іншомовних комунікативних навичок студентів, але й формування в них умінь орієнтуватися в потоці інформації, критично її оцінювати та використовувати для навчальних і професійних потреб.

Одним із ефективних інструментів, який поєднує у собі навчання іноземної мови, розвиток медіаграмотності та формування навичок роботи з цифровими ресурсами, є **веб-квест**. Цей вид навчальної діяльності передбачає виконання дослідницьких або творчих завдань з використанням інтернет-ресурсів, що стимулює самостійну пізнавальну активність, сприяє розвитку критичного мислення та міжкультурної компетентності. Особливість веб-квесту впливати на розвиток кількох компетентностей одночасно обумовила включення відповідної теми у зміст курсу *«Цифрові технології у навчанні іноземних мов»* для здобувачів вищої освіти факультету іноземних мов освітнього рівня «бакалавр» Уманського державного педагогічного університету. Метою цієї навчальної дисципліни є поєднання методики навчання іноземних мов з практичними навичками роботи в онлайн середовищі та формування достатнього рівня цифрової компетентності для подальшого використання технологій у професійній діяльності під час підготовки майбутніх учителів іноземних мов у ЗВО.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Швидка інтеграція цифрових технологій в освіту вимагає від вчителів розвитку цифрових та педагогічних компетенцій на достатньому та високому рівнях. У звіті Організації економічної співпраці і розвитку (Organisation for Economic Co-operation and Development) «Перспективи цифрової освіти» (2023) такі компоненти, як технологічні і педагогічні компетенції, зміст навчання та знання (TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), визначені як необхідні для підготовки вчителів до цифрового освітнього середовища. Такі проєкти, як розробка веб-квестів, безпосередньо залучають майбутніх вчителів іноземних мов до розвитку цих цифрових компетенцій, вимагаючи справжньої інтеграції цифрових ресурсів та навичок критичного оцінювання, що є основою медіаграмотності [1]. Нещодавні дослідження підкреслюють позитивний вплив веб-квестів на викладання іноземних мов для вузько окреслених професійних цілей. Дослідження українських науковців 2025 року показало, що тематично розроблені веб-квести, такі як «Створення IT-стартапу», значно покращили засвоєння професійної лексики, спільне спілкування та навички самостійного навчання серед студентів, зокрема тих, хто має особливі освітні потреби. Ці результати підкреслюють

подвійну роль веб-квестів у підтримці розвитку мови, цифрової та медійної грамотності, що є важливим для сучасного освітнього та професійного середовища [2].

Використання веб-квестів для інтеграції проєктного та дослідницького навчання також продемонстрували свою цінність, що підтверджується результатом дослідження 2025 року за участю турецьких майбутніх вчителів англійської як іноземної мови. Було з'ясовано, що спільна розробка веб-квестів на теми глобального громадянства не лише сприяла інклюзивним практикам навчання, але й покращила здатність майбутніх вчителів створювати диференційовані, медіа-наповнені навчальні завдання, що підходять для будь якого освітнього середовища, починаючи з дошкільного рівня. Такий підхід сприяв розвитку цифрових та педагогічних компетенцій, медіаграмотності та обізнаності про глобальні проблеми в навчальних програмах з іноземних мов [3].

Кілька емпіричних досліджень (2022–2025) підтвердили, що веб-квести можуть значно покращити навички учнів з іноземних мов, зокрема в письмі та критичному читанні. Наприклад, нещодавні експерименти продемонстрували покращення результатів тестів після втручання з письма та критичного читання серед учнів, які вивчають англійську як іноземну мову, використовуючи веб-квести, пояснюючи цей прогрес доступом до автентичних матеріалів та інтерактивних веб-ресурсів для співпраці [4]. Ці досягнення, разом із підвищеною мотивацією учнів та самоефективністю, свідчать про те, що добре розроблені веб-квести можуть бути потужним засобом для одночасного розвитку комунікативних, цифрових та медіаграмотних навичок.

Метою статті є аналіз педагогічного потенціалу веб-квестів як інтегративного засобу формування іншомовної та цифрової компетентностей і медіаграмотності майбутніх учителів іноземних мов, а також узагальнення досвіду створення веб-квестів здобувачами вищої освіти, які розроблялись у рамках навчального курсу і включали аналіз взаємооцінювання проєктів та рефлексію.

Виклад основного матеріалу. Міжнародні політичні документи та провідні освітні організації, такі як Cambridge English та OECD, наголошують на тому, що майбутні вчителі повинні не лише володіти цифровими навичками, а й бути здатними змістовно впроваджувати їх у практику навчання іноземних мов. Вчителям рекомендують безперервний професійний розвиток у сфері цифрової та медійної грамотності, співпрацю з колегами, обмін ресурсами та цілеспрямоване використання проектних заходів, таких як веб-квести, для підготовки майбутніх вчителів до мінливих освітніх реалій.

Поняття *веб-квест* (*WebQuest*) було вперше запропоноване Берні Доджем (*Bernie Dodge*) у 1995 році як форма навчальної діяльності, що передбачає використання інтернет-ресурсів для виконання завдань дослідницького чи творчого характеру [5]. В попередньо оприлюднених працях зазначена також структура класичного веб-квесту, яка включає такі компоненти: *вступ* (створення

мотивації), *завдання* (чітко сформульовані цілі), *процес* (етапи роботи), *ресурси* (добір перевірених джерел), *оцінювання* (критерії виконання), *висновок* (підбиття підсумків) відомо з [6].

Веб-квест широко досліджується та описується в сучасній науці та охоплює різні напрямки його використання. Наприклад, у дослідженні про вплив веб-квесту на розвиток академічних досягнень і навичок електронного спілкування майбутніх вчителів з математики з'ясовано, що WebQuest є ефективним для обох із зазначених аспектів [7]. Також є дослідження використання веб-квестів у процесі навчання майбутніх медичних працівників, у якому підкреслюється когнітивні переваги веб-квесту як методу навчання та його здатність сприяти самостійній роботі з навчальними матеріалами в міждисциплінарних освітніх умовах [8]. У контексті навчання іноземних мов нашу увагу привернула публікація, що розглядає тенденції та закономірності веб-квесту в дослідженнях, визначаючи теми та переваги для викладання англійської мови, особливо у сфері навичок письма та читання [9].

У методиці викладання іноземних мов веб-квест розглядається як інструмент інтеграції мовної практики та розвитку когнітивних умінь, адже його виконання передбачає пошук, аналіз та узагальнення автентичних матеріалів іноземною мовою [10]. Такий формат роботи відповідає принципам *комунікативного підходу,* де основна увага приділяється використанню мови як засобу реальної взаємодії, як зазначено у [11], а також *методу проєктів*, яка орієнтується на створення завершеного продукту та формування навичок співпраці.

Окреме значення у навчанні за допомогою веб-квестів має *медіаграмотність* – здатність критично оцінювати та інтерпретувати інформацію з різних джерел, перевіряти її достовірність і відокремлювати факти від маніпуляцій зазначено у [12].

Завдяки роботі з веб-квестами студенти не лише розвивають іншомовні компетентності, але й навчаються здійснювати фактчекінг, працювати з інформаційними масивами та створювати власні цифрові матеріали.

Дослідження останніх років відомо з [13, 14, 15] підкреслюють, що веб-квести ефективно поєднують навчання іноземної мови, цифрові технології та критичне мислення. Вони дозволяють:

- організувати навчальний процес у форматі змішаного або дистанційного навчання;
- адаптувати завдання до різних рівнів мовної підготовки;
- сприяти формуванню міжкультурної компетентності через роботу з автентичними джерелами;
- підвищувати мотивацію студентів за рахунок ігрового та дослідницького компонентів.

Таким чином, веб-квест виступає інтегративним дидактичним інструментом, який поєднує методичні підходи сучасної лінгводидактики, вимоги цифрової освіти та принципи формування інформаційної культури.

Методика організації роботи з веб-квестами у підготовці майбутніх учителів іноземних мов розкрита у курсі *«Цифрові технології у навчанні іноземних мов»* для студентів факультету іноземних мов і передбачає оволодіння практичними навичками створення та використання цифрових інструментів у навчальному процесі, який безпосередньо пов'язаний з вивчення іноземних мов. Одним із завдань курсу є формування вмінь розробляти та впроваджувати веб-квести як інтерактивну форму організації навчання. Процес навчання здобувачів вищої освіти роботі з веб-квестами здійснювався у кілька етапів:

1. **Ознайомлення з теоретичними основами**. На початковому етапі студенти отримували знання про структуру та принципи створення веб-квестів, розглядали приклади з міжнародної практики та аналізували переваги й обмеження цього методу у викладанні іноземних мов.

2. **Демонстрація готових зразків**. Здобувачі вищої освіти переглянули кілька веб-квестів, створених на платформах *Google Sites*, що дозволило побачити різні підходи до візуалізації та інтерактивності.

3. **Розробка власного веб-квесту**. Студенти працювали в малих групах, обираючи тему з урахуванням власних інтересів, рівня володіння іноземною мовою уявної групи учнів та міжкультурного контексту. Структура їхніх робіт включала: вступ із мотиваційною частиною, чітко сформульоване завдання, покроковий процес виконання, перелік перевірених ресурсів, критерії оцінювання та заключний етап з підбиттям підсумків.

4. **Інтеграція медіаграмотності**. Особлива увага приділялася навичкам відбору надійних джерел, перевірці фактів та уникненню недостовірної інформації. Здобувачі вищої освіти вчилися оцінювати релевантність матеріалів і розрізняти факти та інтерпретації, що особливо важливо у глобалізованому інформаційному середовищі.

5. **Презентація та взаємооцінювання**. Кожна група презентувала свій веб-квест, а учасники інших груп здійснювали взаємооцінювання за визначеними критеріями, що сприяло розвитку критичного мислення та навичок надання конструктивного фідбеку. Критерії для взаємооцінювання наведені у таблиці 1 є перекладом з мови викладання навчальної дисципліни (англійської).

Таблиця 1

Критерії взаємооцінювання веб-квестів

№	Критерій	Опис	Бали (0–5)
1	**Змістова наповненість**	Чітко сформульована тема, відповідність рівню учнів, розвиток комунікативних навичок	
2	**Методичний підхід**	Наявність мети й результатів, розвиток критичного мислення, баланс співпраці та автономії	

№	Критерій	Опис	Бали (0–5)
3	**Мовна якість**	Коректність мови, зрозумілі інструкції, автентичні матеріали	
4	**Структура та організація**	Логічність етапів (вступ, завдання, процес, ресурси, оцінювання, висновок)	
5	**Креативність та інтерактивність**	Використання цифрових інструментів, оригінальність, гейміфікація, візуальна привабливість	
6	**Практична цінність**	Реалістичність і релевантність завдань, вплив на формування міжкультурної іншомовної компетентності.	

Для обговорення ролі веб-квестів для навчання іноземних мов та враження від процесу створення таких проєктних робіт майбутнім учителям іноземних мов, було запропоновано рефлексію у вигляді обговорення на форумі, створеному у додатку *Google Chat.* Узагальнена думка здобувачів вищої освіти констатує, що створення веб-квесту вимагає комплексного підходу: поєднання мовної компетенції, цифрової грамотності, уміння структурувати матеріал та застосовувати принципи дизайн-мислення. Серед найбільш цінних результатів, що були означені у дописах є такі:

- удосконалення навичок роботи з цифровими інструментами та ресурсами;
- зростання впевненості у використанні автентичних іншомовних джерел;
- розвиток умінь формулювати завдання, орієнтовані на комунікативний результат;
- розуміння важливості етичного використання інформації.

Варто також зазначити, що більшість учасників обговорення відзначили високу мотивацію та залученість у процес створення веб-квестів, що обумовлюється творчою природою завдань та можливістю реалізувати власні ідеї. Позитивними сторонами цього виду проєктної діяльності було названо *практичність* – отримані знання можна одразу застосовувати у майбутній педагогічній діяльності; *інтерактивність* – використання мультимедійних матеріалів, що підвищує інтерес учнів; *міжкультурний обмін* – дослідження матеріалів іноземною мовою допомагає краще розуміти культурні контексти.

У ході більш детального аналізу рефлексивних відповідей студентів стосовно труднощів, із якими вони зіткнулися при розробці власних вебквестів. Виявлено, що сприйняття цього процесу варіювалося від мінімального відчуття складнощів до підкреслення значної кількості проблем.

Частина студентів (50%) зазначила, що суттєвих бар'єрів не виникало, проте вони зосередили увагу на технічних аспектах (освоєння інтерфейсу

цифрових інструментів, форматування тексту, пошук платформ для створення). Для них основним викликом виявився відбір відповідних ресурсів: зокрема, коротких і зрозумілих відео, доступних сайтів та матеріалів, які відповідають мовному рівню студентів. Додатково було виокремлено труднощі із формулюванням об'єктивних і зрозумілих критеріїв оцінювання.

Інша група опитаних (25%) більш критично оцінила процес, наголошуючи на його трудомісткості. Вони підкреслили проблеми з пошуком якісних джерел, створенням мотиваційних завдань, балансуванням між надмірною та недостатньою кількістю інструкцій, а також врахуванням різних стилів навчання.

Частина студентів (25%) зазначала про труднощі, що стосувалися технічних аспектів використання платформ і потреби у чіткому визначенні навчального фокусу вебквесту. Також студенти наголошували на складності логічного планування завдань.

Отже, проведений аналіз дозволяє виділити кілька груп викликів, характерних для студентів під час створення вебквестів:

- технічні труднощі (освоєння нових платформ, інтерфейс, форматування);
- добір навчальних ресурсів (відповідність рівню учнів, доступність, автентичність);
- методичні виклики (формулювання завдань, баланс інструкцій, визначення навчального фокусу);
- оцінювання (розробка критеріїв оцінювання);
- емоційно-часові лімітування (відчуття навантаження, часові рамки).

Підсумовуючи рефлексію, варто зазначити, що незважаючи на загалом позитивні відгуки, щодо виконання завдання, його оцінку як здебільшого цікавого та мотивувального виду діяльності, для більшості опитаних майбутніх учителів іноземних мов характерним було усвідомлення багатокомпонентності процесу створення веб-квесту, що поєднує технічні, методичні й когнітивні аспекти.

Це свідчить про необхідність додаткової підтримки майбутніх учителів іноземних мов у методичному аспекті, а також про потенціал використання подібних завдань для розвитку професійних і цифрових компетентностей та підвищення рівня медіаграмотності майбутніх учителів іноземних мов. На основі аналізу відгуків учасників курсу можна виокремити ключові досягнення:

- формування іншомовної компетентності (удосконалення лексичного запасу та граматичних навичок через роботу з автентичними матеріалами, підвищення рівня академічного письма та усного мовлення);
- підвищення рівня цифрової грамотності (упевнене використання інструментів Google Sites, Canva, Google Docs, Google Slides; опанування інтерактивних елементів та мультимедійних вставок);
- підвищення рівня медіаграмотності (розвиток умінь перевіряти достовірність джерел, розрізняти факти та інтерпретації, уникати плагіату);

- розвиток креативності через проєктну діяльність (планування етапів роботи, розподіл обов'язків, командна взаємодія та презентаційні навички);
- розвиток навичок оцінювання (розробка критеріїв оцінювання та взаємооцінювання за запропонованими критеріями).

Отримані результати підтверджують високу ефективність веб-квестів як інтерактивного інструменту у підготовці майбутніх учителів іноземних мов. Учасники курсу продемонстрували не лише потенціал зростання рівня іншомовної комунікативної компетентності, але й помітний прогрес у цифровій грамотності та медіакомпетентності. Важливим аспектом є підвищення мотивації студентів, про свідчать результати цього дослідження, які підтверджують факт, що здобувачі вищої освіти охоче залучалися до роботи та проявляли ініціативу у виборі тем і способів презентації результатів. Разом із тим, отримані дані вказують на певні виклики. Зокрема, студенти повідомляли про значні часові витрати на пошук та перевірку матеріалів. Порівняння з іншими дослідженнями дозволяє зробити висновок, що веб-квест є найбільш ефективним у поєднанні з проектним підходом та елементами змішаного навчання, коли частина роботи виконується індивідуально в онлайн-форматі, а обговорення та рефлексія відбуваються під час аудиторних занять. Така модель забезпечує оптимальний баланс між автономією студента та педагогічною підтримкою викладача. Загалом, це дослідження підтверджує, що впровадження веб-квестів у курс *«Цифрові технології у навчанні іноземних мов»* відповідає сучасним тенденціям розвитку вищої освіти та сприяє формуванню багатокомпонентних професійних компетентностей, необхідних для майбутніх учителів іноземних мов.

Висновки. Проведене дослідження засвідчило, що веб-квест є ефективним інтегративним інструментом у підготовці майбутніх учителів іноземних мов, поєднуючи розвиток іншомовної комунікативної компетентності, цифрової грамотності та медіаграмотності. Впровадження цього методу в межах курсу *«Цифрові технології у навчанні іноземних мов»* сприяло активізації пізнавальної діяльності студентів, формуванню навичок пошуку, критичного аналізу та творчого використання інформаційних ресурсів. Серед ключових результатів слід відзначити: зростання мовної компетентності завдяки роботі з автентичними матеріалами та виконанню комунікативно орієнтованих завдань; розвиток умінь використання сучасних цифрових інструментів для створення інтерактивних навчальних продуктів; формування навичок перевірки достовірності інформації, відбору якісних ресурсів і створення авторського контенту; удосконалення навичок командної роботи, організаційних здібностей та презентаційних навичок; формування навичок об'єктивного оцінювання. Студентський зворотній зв'язок підтвердив, що веб-квести не лише підвищують мотивацію до навчання, але й дозволяють розвивати креативність, міжкультурну компетентність та навички критичного мислення. Водночас, було виявлено низку труднощів, зокрема значні часові витрати на підготовку та потребу в додатковій технічній підготовці, що слід враховувати при плануванні навчального процесу.

Результати дослідження можуть бути використані для подальшого удосконалення освітніх компонентів для підготовки майбутніх учителів іноземних мов, з акцентом на розширення видів завдань з елементами медіаграмотності та інтеграції веб-квестів у інші навчальні дисципліни.

Література:

1. OECD (2023), OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem, OECD Publishing, Paris, https://doi.org/10.1787/c74f03de-en.

2. Chaikovska O., O. Stoliarenko, L. Komarnytska, and M. Voloshchuk, "Webquests as a Tool for Developing the Professional Communication Skills of Future Software Engineers in an Inclusive Educational Environment", ETR, vol. 3, pp. 69–73, Jun. 2025. DOI: https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8555.

3. Işıl Günseli Kaçar. A Case Study into Turkish EFL Pre-Service Teachers' CALLMediated Professional Development for Global Citizenship Education Through Inclusive Webquest Task Design. Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ). 2025. 26(2), 118-148.

4. Salem AAMS. The Impact of WebQuest-Based Sheltered Instruction on Improving Academic Writing Skills, Soft Skills, and Minimizing Writing Anxiety. Front. Educ. 2022. 7:799513. DOI: 10.3389/feduc.2022.799513.

5. Dodge, B. Some Thoughts About WebQuests. San Diego State University. 1995. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf

6. March, T. The Learning Power of WebQuests. Educational Leadership. 2003. 61(4), 42-47.

7. Majed Ali Al Sharidah & Abouelftouh M. Alkramiti. The Effectiveness of WebQuest Strategy in Developing the Academic Achievement and E-Communication of Students in the Education College. Information Sciences Letters. 2023. 12(10), 2549-2564. URL: https://www.naturalspublishing.com/download.asp?ArtcID=27714

8. Badiyepeymaie Jahromi Z, Mosalanejad L. Integrated method of teaching in Web Quest activity and its impact on undergraduate students' cognition and learning behaviors: a future trend in medical education. Glob J Health Sci. 2015 Jan 14;7(4):249-59. DOI:10.5539/gjhs.v7n4p249.

9. Khairunnisa, K. A. Systematic Literature Review on the Studies of WebQuest as a Learning Media Published in Selected Journals. Thesis, Universitas Jambi. 2021. URL: https://repository.unja.ac.id/23053/

10. Thomas, M. Project-Based Language Learning with Technology. Routledge. 2018.

11. Richards, J. C. Communicative Language Teaching Today. Cambridge University Press. 2006.

12. Hobbs, R. News Literacy: What Works and What Doesn't. Paper presentation at the Association for Education in Journalism and Mass Communication (AEJMC) conference, Denver, Colorado, August 7, 2010. URL: https://mediaeducationlab.com/sites/mediaeducationlab.com/files/Hobbs,%20NEWS%20LITERACY%20AEJMC%202010.pdf

13. Kessler, G. Technology Standards for Language Teaching and Learning. In C. Chapelle (Ed.), The Handbook of Tech and Second Language Teaching and Learning. 2020. pp. 39–55. Wiley.

14. Супрун, Олена Застосування технологій веб-квесту на заняттях з іноземної мови. Людинознавчі студії : зб. наук. праць ДДПУ ім. І. Франка / М-во освіти і науки України, ДДПУ ім. І.Франка; [ред. кол.: М.М.Чепіль(гол. ред.), О.М.Кобрій, О.Є.Карпенко та ін.]. Дрогобич : РВВ ДДПУ ім. І. Франка, 2021. Вип. 12/44 : Педагогіка. С. 183-191. URL: http://www.ir.dspu.edu.ua/jspui/handle/123456789/1169

15. Ковальова В. Огляд інструментальних можливостей для створення веб-квестів освітнього призначення. Науково-дослідна робота студентів як чинник удосконалення професійної підготовки майбутнього вчителя : зб. наук. пр. (Харків, 2023 р.) Вип. 22. С. 72–80. URL: https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/13525

References:

1. OECD (2023), OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem, OECD Publishing, Paris, https://doi.org/10.1787/c74f03de-en.

2. Chaikovska O., O. Stoliarenko, L. Komarnytska, and M. Voloshchuk. (2025). Webquests as a Tool for Developing the Professional Communication Skills of Future Software Engineers in an Inclusive Educational Environment, ETR, vol. 3, pp. 69–73. DOI: https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8555.

3. Işıl Günseli Kaçar. (2025). A Case Study into Turkish EFL Pre-Service Teachers' CALLMediated Professional Development for Global Citizenship Education Through Inclusive Webquest Task Design. Computer Assisted Language Learning Electronic Journal (CALL-EJ), 26(2), 118-148.

4. Salem AAMS. (2022). The Impact of WebQuest-Based Sheltered Instruction on Improving Academic Writing Skills, Soft Skills, and Minimizing Writing Anxiety. Front. Educ. 7:799513. DOI: 10.3389/feduc.2022.799513.

5. Dodge, B. (1995). Some Thoughts About WebQuests. San Diego State University. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf

6. March, T. (2003). The Learning Power of WebQuests. Edu Leadership,61(4),42-47.

7. Majed Ali Al Sharidah & Abouelftouh M. Alkramiti. (2023). The Effectiveness of WebQuest Strategy in Developing the Academic Achievement and E-Communication of Students in the Education College. Information Sciences Letters, 12(10), 2549-2564. https://www.naturalspublishing.com/download.asp?ArtcID=27714

8. Badiyepeymaie Jahromi Z, Mosalanejad L. (2015). Integrated method of teaching in Web Quest activity and its impact on undergraduate students' cognition and learning behaviors: a future trend in medical education. Glob J Health Sci. 2015 Jan 14;7(4):249-59. DOI:10.5539/gjhs.v7n4p249.

9. Khairunnisa, K. (2021). A Systematic Literature Review on the Studies of WebQuest as a Learning Media Published in Selected Journals. Thesis, Universitas Jambi. https://repository.unja.ac.id/23053/

10. Thomas, M. (2018). Project-Based Language Learning with Technology. Routledge.

11. Richards, J. C. (2006). Communicative Language Teaching Today. Cambridge University Press.

12. Hobbs, R. (2010). News Literacy: What Works and What Doesn't. Paper presentation at the Association for Education in Journalism and Mass Communication (AEJMC) conference, Denver, Colorado, August 7, 2010. URL: https://mediaeducationlab.com/sites/mediaeducationlab.com/files/Hobbs,%20NEWS%20LITERACY%20AEJMC%202010.pdf

13. Kessler, G. (2020). Technology Standards for Language Teaching and Learning. In C. Chapelle (Ed.), The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning. 39–55. Wiley.

14. Suprun, O., Zaitseva, N., & Symonenko, S. (2021). Zastosuvannia tekhnolohii vebkvestu na zaniattiakh z inozemnoii movy [The use of web-quest technology in foreign language classes]. Liudynoznavchi studiii - Human Studies: Collection of Scientific Works DDPU after I. Franko (Vol. 12/44, pp. 183–191). URL: http://www.ir.dspu.edu.ua/jspui/handle/123456789/1169

15. Kovalova, V., & Ostapenko, L. (2023). Ohliad instrumentalnykh mozhlyvostei dlia stvorennia vebkvestiv osvitnioho pryznachennia. [Review of instrumental possibilities for creating educational web quests]. Naukovo-doslidna robota studentiv yak chynnyk udoskonalennia profesiinoi pidhotovky maibutnoho vchytelia [Scientific Research Work of Students as a Factor in Improving the Professional Training of a Future Teacher] Scholarly Proceedings. Kharkiv. Vol. 22, pp. 72–80. URL: https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/13525