

11. Dzeverin, I. O. (Ed.). (1988). *Ukrainska literaturna entsyklopediia* [Ukrainian literary encyclopaedia]. (Vols. 1–5). Kyiv: Holov. red. URE imeni M. P. Bazhana [in Ukrainian].
12. Khamitov, N., Harmash, L., & Krylova, S. (2000). *Istoriia filosofii. Problema liudyny ta yii mezh* [History of Philosophy. The problem of man and his limits]. Kyiv: Naukova dumka [in Ukrainian].

Sytchenko A. L.,
 orcid.org/0000-0003-3725-1893

Korniienko I. A.,
 orcid.org/0000-0002-2991-0476

TO THE PROBLEM OF KNOWLEDGE OF A LITERARY WORK

The article highlights the key problems of studying literature in general secondary education institutions, related to the logical and conceptual analysis of the work of art and its emotional and aesthetic perception by schoolchildren. The purpose of studying a work of art is considered to be emotional-mental and moral-aesthetic development of readers-students, which corresponds to the paradigm of personality-oriented education, is determined by the specifics of the art of speech and is provided by the nature of cognitive activity of readers-students.

Cognition of a work of art is based on the teachings of O. Potebnia about the word-image, its subjective meaning in a certain context, as a result of which the word acquires an additional meaning, which gives it a figurative character. In this way, not only the pictorial function of the word is realized but also the expressive one.

The authors have analysed scientific works that indicate the analytical process of aesthetic perception of a work of art, as well as reveal the possibilities of technological teaching of literature as an effective factor in mental development and personal formation of students. It is proposed to combine in teaching algorithmic schemes of activity, characterized by more or less accurate reproduction of mental actions and their results, and search technologies, which are less regulated and provide a creative nature of cognitive activity.

There are examples that illustrate the logic and sequence of mental actions of the algorithmic type, as well as the order of search work, which stimulates the creative efforts of students. On the example of studying the novel-chronicle of P. Kulish "Black Council", students demonstrated hypotheses to explain national problems of Ukrainian people and options for possible development of artistic and historical events, which contributed to the activation of students' cognitive activity and education of their national consciousness.

Key words: cognition of the work, analysis of the work, emotional and aesthetic perception, algorithmic learning, search schemes, competent reader.

Дата надходження статті: 11.01.2021 р.

Рецензент: доктор педагогічних наук, доцент Рускуліс Л. В.

УДК 373.3.091.3:004

DOI <https://doi.org/10.37915/pa.vi48.209>

Власій О. О.,
 orcid.org/0000-0001-7310-9611

МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ З ОСВІТНЬОЮ МЕТОЮ

У статті розглянуто актуальну проблему використання ігрових технологій навчання, зокрема квест-технологій, в умовах цифровізації освіти. Проаналізовано можливості використання цифрових інструментів для імплементації ігрових засобів навчання та виховання

*© Власій О. О.

в освітній процес, обґрунтовано необхідність формування цифрової та мовної компетентності школярів за умов широкого впровадження інформаційно-комунікаційних технологій; запропоновано використання квест-технологій як практичного інструментарію реалізації ігрових методів навчання; презентовано структуру освітнього онлайн-ресурсу «В гостях у Мовного Чистуна», який містить систематизацію ресурсів для повторення матеріалу з української мови, а також – два онлайн-квести різного рівня складності для перевірки здобутих у процесі навчання знань: «Мовний Чистунчик» – веб-квест із завданнями початкового рівня складності, «Мовний Чистун» – веб-квест з більшою кількістю завдань різного рівня складності; запропоновано розробку власних мультимедійних інтерактивних завдань для веб-квестів за допомогою сервісу LearningApps; для реалізації освітнього ресурсу та створення веб-квестів використано сервіси Google for Education, що дає можливість поєднувати традиційні та інноваційні форми і методи навчання, що особливо важливо в умовах запровадження дистанційної та змішаної форм навчання; наведено результати апробації освітнього ресурсу «В гостях у Мовного Чистуна» та апробації веб-квестів, які проводилися на базі Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника для дітей міста Івано-Франківська під час проведення тижня «Цікаві канікули» в рамках реалізації проєкту «Університет обдарованої дитини»; результати апробації дають підстави стверджувати доцільність використання освітнього онлайн-ресурсу «В гостях у Мовного Чистуна» з метою формування цифрової та мовної компетентності школярів. Обґрунтовано, що використання веб-квестів дозволяє в ігровій формі активізувати розумову діяльність дітей, мотивувати та зацікавлювати їх, підвищувати якість навчання та його результативність, а також відійти від традиційних форм навчання учнів і значно розширити рамки освітнього простору за рахунок використання цифрових інструментів.

Ключові слова: веб-квест, ігрові методи навчання, інформаційно-комунікаційні технології, мовна компетентність, освітній онлайн-ресурс, цифрова компетентність, цифрові технології.

Постановка проблеми. За умов модернізації системи освіти сьогодні знання, уміння та навички школярів дедалі частіше розглядаються не тільки як основна мета навчання, а радше як інструментальна основа формування ключових компетентностей учнів. Оскільки пізнавальний інтерес стає важливим чинником активізації освітнього процесу, використання інноваційних освітніх технологій у навчанні перетворюється на важливий інструмент цього процесу. Науковці та педагоги до числа інновацій в організації освітнього процесу слушно відносять ігрові методи навчання, зокрема квест-технології, які за умов розвитку цифрової освіти знаходять гідне місце з-поміж інших новітніх педагогічних технологій.

Аналіз досліджень. Проблеми застосування ігрових моделей навчання були в центрі уваги таких дослідників, як: О. Аксьонової, Н. Борисової, А. Вербицького, В. Єфимова, С. Карпова, М. Касьяненко, М. Крюкова, В. Нікандрова, І. Носаченко, Л. Петрушина, П. Підкасистого, О. Пометун, А. Смолкіна та ін. Проблема використання квест-технології в освітньому процесі відображена в публікаціях низки учених як закордоння (О. Багузіна, Я. Биховський, Б. Додж, Т. Марч та ін.), так і України (В. Биков, М. Гриневич, І. Дичківська, Л. Желізняк, С. Заріцька, С. Іць, Н. Кононець, О. Овчарук, О. Пархоменко, Л. Паук, І. Сокол, О. Хващевська та ін.).

Мета статті: проаналізувати можливості використання цифрових інструментів для впровадження ігрових методів навчання, зокрема квест-технологій, з метою формування цифрової та мовної компетентностей учнів.

Виклад основного матеріалу. На сучасному етапі розвитку шкільної освіти, відповідно до норм нового Закону України «Про освіту», учитель отримав академічну свободу, тобто можливість орієнтуватися на творчий підхід до організації освітнього процесу: вибирати програму і підручники із декількох альтернативних варіантів, оцінювати їх із позицій теорії методики викладання свого предмета, а в окремих випадках – самостійно розробляти програми та методичний супровід до них. Великі

можливості для організації освітнього процесу відкривають цифрові технології, що дають багатий вибір цифрових інструментів до рук сучасного педагога для імплементації ігрових засобів навчання та виховання в освітній процес. Тому проблема використання цифрових інструментів для реалізації ігрових технологій навчання є актуальною, а у зв'язку із швидкими темпами цифровізації освіти, а також стрімкими темпами появи нових та вдосконалення існуючих інформаційно-комунікаційних технологій, вимагає постійної уваги та глибшого дослідження.

Цифрові технології, що лежать в основі модернізації сучасного освітнього процесу в навчальних закладах, формують нові моделі навчальної діяльності та здатні розвивати навчальну мотивацію в школярів [3; 8]. Інтерактивна навчальна діяльність значно відрізняється від звичного для всіх учнів пошуку інформації в мережі Інтернет, вона надає учням можливість знайти щось нове для себе, зацікавити новітніми технологіями. Одними із доцільних у цьому випадку, без сумніву, є ігрові методи навчання, які характеризуються наявністю ігрових моделювань об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки в дітей; високим ступенем участі школярів у навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії учнів між собою та вчителем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю школярів у ситуації ухвалення рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін [5].

Реалізація ігрових методів навчання є багатоплановим процесом, кожна складова якого у той чи інший спосіб сприяє виробленню певних умінь та навичок. Науковці виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри тощо [8].

Значення гри неможливо переоцінити, адже, будучи розвагою, відпочинком, вона може перерости в навчання, у творчість, у терапію, у модель типу людських взаємин і проявів у праці. До ефективних інноваційних методик навчання належать квест-технології. Теорія веб-квестів з'явилася у США в Університеті Сан-Дієго в 90-х рр. ХХ ст., її засновниками вважають професорів Б. Доджа і Т. Марча, які запропонували використовувати у процесі навчання пошукову систему, в якій передбачалося знаходити рішення поставленого завдання з проходженням проміжних стадій, на кожній з яких потрібно виконати якусь дію або знайти ключ для виходу на наступний рівень [9]. Американські науковці описали його структуру, до якої входять вступ (тут чітко схарактеризовано головні ролі учасників, сценарій квесту, орієнтовний план роботи, огляд усього квесту); центральне завдання, що має проблемний характер, підсумковий результат самостійної роботи; список інформаційних ресурсів; опис методики роботи; характеристика критеріїв і параметрів оцінювання квесту; керівництво до дій для організаторів навчальної роботи (часові рамки, рекомендації з використання електронних джерел, форми представлення результатів та ін.); висновок (тут не тільки підсумовується набутий досвід учасниками квесту, а й імовірно окреслюються нові завдання) [10; 11]. Як бачимо, квест-технологія – педагогічна технологія, що має інтегрований характер, позаяк об'єднує ідеї проектного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді; цілеспрямований пошук у процесі виконання ключового проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами і (або) грою за певним сюжетом [9].

Веб-квести – це нова й перспективна технологія в сучасній освіті. Застосування веб-квестів можливе на всіх етапах освітнього процесу. Такі квести, наприклад, доцільно використовувати як при закріпленні матеріалу і перевірці знань з пройденої теми, так і на етапі формування навичок: лексичної, граматичної, фонетичної. Застосування веб-квестів так само можливо при навчанні видів мовної діяльності: монологічного і діалогічного мовлення, навчання читання та письма і буде ефективним за умови, що викладач не буде забувати й освітній потенціал веб-квестів, а саме – готувати дітей до спілкування, опосередкованого технічними пристроями [8].

У науково-методичній літературі є багато визначень веб-квестів. Методист І. Блідар зазначає, що веб-квест – це «сучасна технологія, яка основана на проектному методі

навчання, що включає пошукову діяльність учнів з чіткими вказівками вчителя із застосуванням нових інформаційно-комунікаційних засобів» [1]. Дослідниця О. Личко трактує поняття квесту наступним чином: «Квест — це ігрова технологія, 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 21 століття» [4]. І. Сокол у своїх працях піднімає проблему неоднозначного підходу до визначення веб-квестів та наводить їх класифікацію за різними критеріями [6; 7]. Можна узагальнити, що веб-квест – це дидактична структура, у межах якої вчитель має можливість урізноманітнити пошуково-навчальну діяльність учнів та окреслити параметри цієї діяльності. Ця навчальна технологія – одна з популярних моделей використання Інтернету в освітньому процесі. Вчитель перестає бути джерелом знань: він створює необхідні умови для пошуку та опрацювання інформації. Така діяльність перетворює учнів на активних суб'єктів навчання, це підвищує не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але й відповідальність за результати цієї діяльності та їх презентацію.

Під керівництвом автора статті в рамках виконання наукової теми «Інноваційні методи навчання математики та інформатики» студенткою спеціальності «Середня освіта (Інформатика)» Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника Оксаною Дем'янчук розроблено освітній онлайн-ресурс «В гостях у Мовного Чистуна» (<https://sites.google.com/comp-sc.if.ua/movni-kompetentnosti/home>). Для створення вказаного ресурсу було обрано сервіс Google Sites з безкоштовним хостингом від Google. Варто зауважити зручність інтеграції цього сервісу з іншими Google-додатками, що має особливу цінність в умовах запровадження використання в освітніх закладах пакету сервісів Google for Education.

Головний образ – «Мовний Чистун» – експерт з грамотності, який завжди дбає про чистоту української мови та правильне написання слів, а також допомагає охочим знати українську мову краще. Саме такого персонажа ми зробили центральною дієвою фігурою освітнього онлайн-ресурсу, спрямованого на сприяння формування мовної та цифрової компетентності школярів. Створенню самого образу Мовного Чистуна було приділено велику увагу, адже з ним будуть працювати діти і його зовнішній вигляд повинен їх не просто зацікавити, а й спонукати до праці. У результаті співпраці з художницею Олександрою Дем'янчук було відтворено на папері персонажа, який відповідає критеріям уявного героя (рис. 1).



Рис. 1. Образ головного героя веб-квесту

Структуру освітнього онлайн-ресурсу «В гостях у Мовного Чистуна» представлено у вигляді ментальної карти на рис. 2.

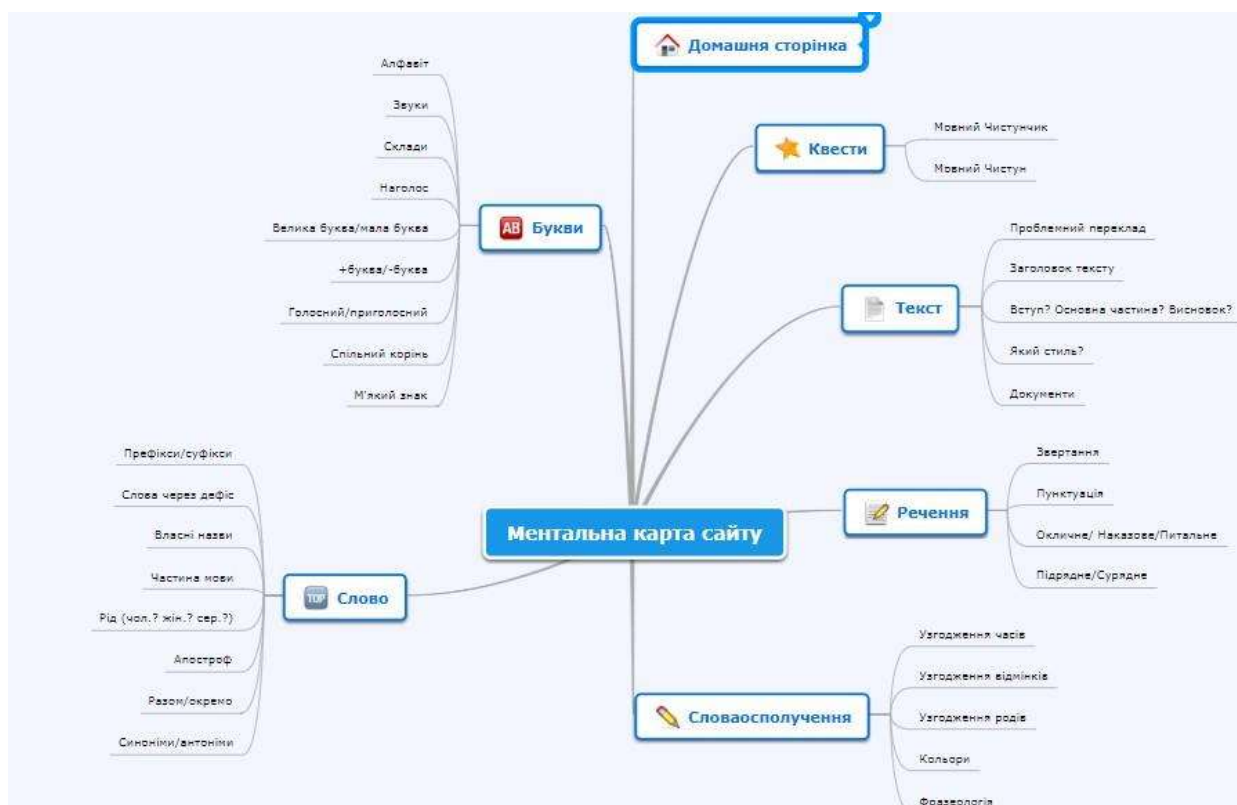


Рис. 2. Ментальна карта онлайн-ресурсу «В гостях у Мовного Чистуна»

Ознайомившись із ментальною картою, можна зрозуміти структуру ресурсу. Він складається із семи сторінок, а саме: «Домашня сторінка», «Букви», «Слово», «Словосполучення», «Речення», «Текст» і «Квести». У таблиці 1 наведено змістове наповнення сторінок ресурсу.

Таблиця 1

Змістове наповнення освітнього онлайн-ресурсу «В гостях у Мовного Чистуна»

Назва сторінки	Змістове наповнення
Домашня сторінка	Основна інформація про сайт
Букви	Завдання: Алфавіт, Звуки, Склади, Наголос, Велика буква/мала буква, +буква/-буква, М'який знак, Голосний/приголосний
Слово	Префікси/суфікси, Слова через дефіс, Власні назви, Частини мови, Рід, Апостроф, Разом/окремо, Синоніми/антоніми
Словосполучення	Узгодження часів, Узгодження відмінків, Узгодження родів, Кольори, Фразеологія
Речення	Звертання, Пунктуація, Окличне/називне/питальне, Підрядне/сурядне
Текст	Проблемний переклад, Заголовок тексту, Вступ? Основна частина? Висновок?, Який стиль?, Документи
Квести	веб-квести різного рівня складності від казкового героя Мовного Чистуна задля перевірки здобутих у процесі навчання знань

Наприкінці кожної навчальної сторінки подається покликання на освітнє джерело з детальнішим вивченням теми цього рівня.

На сторінці «Квести» розміщено покликання на два веб-квести, а саме: «Мовний Чистунчик» – веб-квест із завданнями та «Мовний Чистун» – веб-квест з більшою кількістю різнорівневих завдань.

Вікова категорія учасників веб-квесту не обмежена, участь у квесті можуть брати усі бажаючі з метою перевірки власних знань, оскільки виконання завдань веб-квесту передбачає ознайомлення з навчальним матеріалом з української мови за середню школу. Участь у квесті може брати необмежена кількість учасників, проте кожен виконує завдання індивідуально.

Мета квесту – формувати мовну компетентність школяра. Такий навчальний проєкт можна використовувати випускникам для підготовки до ДПА з української мови чи ЗНО.

Стисло схарактеризуємо змістове наповнення онлайн-квесту «Мовний Чистун». Квест передбачає виконання дев'яти завдань різної складності та тематики. Кожне наступне завдання є складнішим, ніж попереднє. Всі завдання розроблені на основі ігрових технологій із застосуванням ІКТ з метою формування цифрової та мовної компетентностей учнів середньої школи. Для реалізації цих завдань було використано платформу LearningApps.org – це безкоштовний онлайн-сервіс, який надає можливість створювати власні інтерактивні вправи, використовуючи запропоновані шаблони: заповнити пропуски, вікторина, знайти пару, просте упорядкування, класифікація тощо. На багатофункціональність цього сервісу та широкі можливості використання його з освітньою метою звертає свою увагу все більше дослідників, адже розробка інтерактивних завдань за допомогою сервісу LearningApps.org. є перспективною при вивченні різних дисциплін, що сприятиме оптимізації навчального процесу [2].

Наведемо приклади створених завдань в Learning Apps з використанням шаблонів. В завданні «Цікава абетка» потрібно розташувати подані двадцять слів у алфавітному порядку, для реалізації завдання було використано шаблон «Числова пряма». Такі завдання розвивають логічне мислення, пам'ять та уважність. В завданні «Частини мови, члени речення» необхідно розподілити слова на три категорії: «Члени речення», «Самостійні частини мови» та «Службові частини мови», а в завданні «Іменник. Конкретні та абстрактні назви» необхідно поділити слова на дві категорії: абстрактні та конкретні. Для цих завдань було використано шаблон «Класифікація». Завдання «Вживання великої літери» вимагає знань у учнів, які слова потрібно писати з великої літери, а які пишуться з малої, для цього було використано ігровий метод: складання пазлів за шаблоном «Пазли».

Для того, щоб завдання складали цілісну гру, в якій наступне завдання недоступне, поки не виконаєш попереднє (як у класичних квестах), було передбачено перехід між завданнями за посиланням, яке учасник квесту отримує тільки в результаті правильно виконаного завдання (рис. 3).

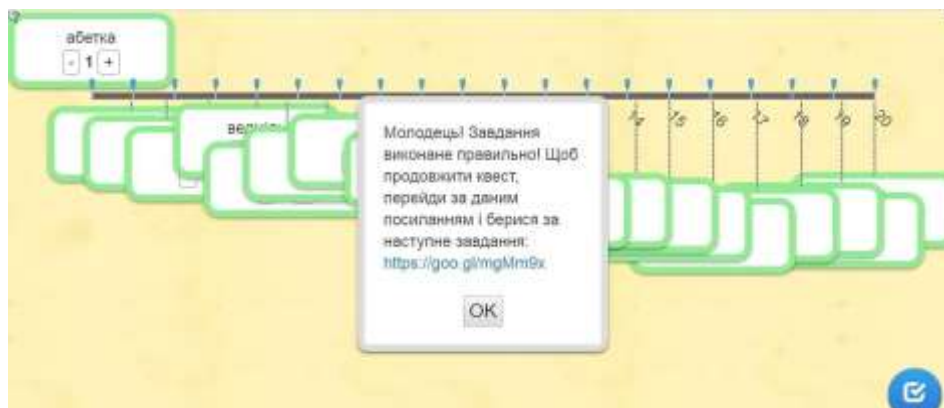


Рис. 3. Скріншот переходу до наступного завдання за отриманим покликанням

Після виконання останнього завдання учасник отримує фінальний вислів і повертається на сайт квесту для його завершення і заповнює форму учасника, для створення якої були використані Google Forms (рис. 4).



Рис. 4. Скріншот сторінки для організації завершення веб-квесту

Опис параметрів оцінки веб-квесту. Критерієм правильно виконаних завдань є отримання фінального висловлювання. Оцінювання завдань не передбачається, оскільки квест має на меті невимущену свідому активізацію пізнавальної діяльності учасників.

Керівництво до дій: фінальне висловлювання, отримане в процесі проходження квесту, копіюється і вставляється в необхідному полі Фінальної Форми. Дані з Фінальної Форми надсилаються на електронну пошту організаторам квесту. Переможцем стає той, хто найшвидше пройшов квест і заповнив Фінальну Форму, вказавши правильно фінальне висловлювання.

Отже, така діяльність перетворює учнів на активних учасників освітньої діяльності, підвищуючи не лише мотивацію до процесу здобуття знань, але і відповідальність за результати навчальної праці. Така освітня технологія заслуговує на широке впровадження в освітній процес сучасного закладу освіти.

Квест від Мовного Чистуна пройшов апробацію на базі Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника під час проведення тижня «Цікаві канікули» (2018–2020 рр.) у рамках реалізації проекту «Університет обдарованої дитини». Такий вид роботи викликав неабиякий інтерес не лише у дітей, а й у їхніх батьків, які привели школярів на свято. Учасники квесту з цікавістю виконували всі завдання, а найкращий помічник Мовного Чистуна отримав винагороду. Варто зазначити ненав'язливий вплив такої форми роботи на формування цифрової та мовної компетентностей школярів, адже учасники квесту долають кожний етап, шукаючи правильні відповіді, пригадуючи засвоєний навчальний матеріал та аналізуючи свої знання мови. Цікавою для дітей може бути пропозиція пройти веб-квест удома разом із батьками.

Після виконання всіх завдань, школярі мали змогу оцінити такий вид навчання. На запитання «Чи хотів би ти регулярно брати участь у квестах?» ми отримали такі результати: 78 % відповіли «Так», 22 % – «Можливо». Позитивним є те, що жоден учень не обрав відповідь «Ні».

Висновки. Впровадження в освітній процес ігрових методів навчання, зокрема квест-технологій, сприяє підвищенню якості навчання, навчальної мотивації учнів,

розвитку ключових компетентностей. Завдяки залученню в педагогічну діяльність освітніх онлайн-ресурсів, учитель перестає бути джерелом знань, але створює необхідні умови для пошуку та опрацювання здобувачами освіти інформації, що дає змогу їм відчувати себе активними суб'єктами освітньої діяльності і бути відповідальними за результат освітньої праці. Освітній онлайн-ресурс «В гостях у Мовного Чистуна» слугує формуванню цифрової та мовної компетентності школярів, а веб-квести від казкового героя Мовного Чистуна дозволяють дітям відчувати впевненість у собі, у своїх знаннях. Використання веб-квестів дозволяє сучасному педагогу відійти від традиційних форм навчання учнів і значно розширити рамки освітнього простору. Проведене дослідження не вичерпує багатогранності теоретичних і практичних пошуків розв'язання вказаної проблеми. Подальшого дослідження потребує проблема підготовки майбутніх учителів до використання квест-технологій у професійній діяльності в умовах цифровізації освіти та суспільства в цілому.

Список використаних джерел:

1. Блідар І. М. Веб-квест як педагогічна технологія: посібник для формування нових знань і навичок щодо використання сучасних ІТ-технологій. 2017. URL: http://licey.kr.ua/images/metod_rob/Публікації/Посібник%20Веб-квести.pdf
2. Волошина О. В. Формування навчально-пізнавальної компетентності майбутніх педагогів за допомогою сервісу LearningApps.org. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*. 2020. Вип. 3. doi: [10.31651/2524-2660-2020-3-52-56](https://doi.org/10.31651/2524-2660-2020-3-52-56)
3. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
4. Личко О. В. Шляхи ефективного впровадження квест-технологій. 2015. URL: <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog5/title-287>
5. Паук Л. Компетентнісний підхід до організації навчальної та ігрової діяльності молодших школярів в умовах модернізації освіти. *Початкова освіта. (Шкільний світ)*. 2009. № 6. С. 49–51.
6. Сокол І. М. Класифікація квестів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. Запоріжжя: КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369–375.
7. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник. Запоріжжя: Акцент Інвесттрейд, 2014. 87 с.
8. Хващевська О. О. Сучасні педагогічні технології підготовки майбутнього вчителя початкової школи в контексті НУШ. Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти. 2018. Вип. 8 (2). doi: [10.31865/2414-92.8\(2\).2018.153790](https://doi.org/10.31865/2414-92.8(2).2018.153790)
9. Хващевська О. О., Хорунжа В. С. Характерні особливості квест-технології як ефективного засобу навчання молодших школярів. *Інноваційна педагогіка*. 2019. С. 143–146.
10. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html
11. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. URL: <https://tommmarch.com/strategies/webquests/bestwebquests/>

References:

1. Blidar, I. M. (2017). *Veb-kvest yak pedahohichna tekhnolohiia* [Web-quest as a pedagogical technology]. Retrieved from http://licey.kr.ua/images/metod_rob/Publikatsii/Posibnyk%20Veb-kvesty.pdf [in Ukrainian].
2. Voloshyna, O. V. (2020). Formuvannia navchalno-piznavalnoi kompetentnosti maibutnikh pedahohiv za dopomohoiu servisu LearningApps.org. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Seriiia «Pedahohichni nauky»*, 3. Doi: [10.31651/2524-2660-2020-3-52-56](https://doi.org/10.31651/2524-2660-2020-3-52-56) [in Ukrainian].
3. Dychkivska, I. M. (2004). *Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii* [Innovative pedagogical technology]. Kyiv: Akademvydav [in Ukrainian].
4. Lychko, O. V. (2015). *Shliakhy efektyvnoho vprovadzhennia kvest-tekhnolohii* [Ways of effective implementation of quest technologies]. Retrieved from <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog5/title-287> [in Ukrainian].

5. Pauk, L. (2009). Kompetentnisnyi pidkhid do orhanizatsii navchalnoi ta ihrovoi diialnosti molodshykh shkoliariv v umovakh modernizatsii osvity [Competence approach to the organization of educational and game activity of junior schoolchildren in the conditions of modernization of education]. *Pochatkova osvita. (Shkilnyi svit)*, 6, 49–51 [in Ukrainian].
6. Sokol, I. M. (2014). Klasyfikatsiia kvestiv [Classification of quests]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*, 36 (89), 369–375 [in Ukrainian].
7. Sokol, I. M. (2014). *Vprovadzhennia kvest-tekhnologii v osvitnii protses* [Introduction of quest technology in the educational process]. Zaporizhzhia: Aktsent Investtreid [in Ukrainian].
8. Khvashchevska, O. O. (2018). Suchasni pedahohichni tekhnologii pidhotovky maibutnoho vchytelia pochatkovoї shkoly v konteksti NUSh [Modern pedagogical technologies of training future primary school teachers in the context of NUS]. *Profesionalizm pedahoha: teoretychni y metodychni aspekty*, 8 (2). Doi: 10.31865/2414-92.8(2).2018.153790 [in Ukrainian].
9. Khvashchevska, O. O., & Khorunzha, V. S. (2019). Kharakterni osoblyvosti kvest-tekhnologii yak efektyvnoho zasobu navchannia molodshykh shkoliariv [The special features of quest technology as an effective means of teaching primary school students]. *Innovatsiina pedahohika*, 143–146 [in Ukrainian].
10. Dodge, B. Some thoughts about webquests. Retrieved from http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html [in English].
11. March, T. Criteria for assessing best webquests. Retrieved from <https://tommarth.com/strategies/webquests/bestwebquests/> [in English].

Vlasi O. O.,

orcid.org/0000-0001-7310-9611

POTENTIALITY OF USING DIGITAL TOOLS FOR THE IMPLEMENTATION OF QUEST-TECHNOLOGIES WITH EDUCATIONAL PURPOSE

The topical problem of using game learning technologies, in particular quest technologies, in the conditions of digitalization of education is considered in the article. Possibilities of using digital tools for implementation of game means of teaching and education in the educational process are analyzed, the necessity of formation of digital and language competence of schoolchildren in conditions of wide introduction of information and communication technologies is substantiated; the use of quest technologies as a practical tool for implementing game teaching methods is proposed; The educational online resource «Visiting the Language Cleaner» is presented, it contains a complex of online resources for repetition of material from the Ukrainian language, as well as - two online quests of different levels of difficulty to test knowledge: «Small Language Cleaner» – a web-quest tasks of the initial level of complexity, «Language Cleaner» – a web-quest with more tasks of different levels of complexity; the way of development of own multimedia interactive tasks for web-quests using the LearningApps service is proposed; Google for Education services were used to implement the educational resource and create web-quests, which make it possible to combine traditional and innovative forms and methods of learning, which is especially important in the context of the introduction of distance and blended learning; the results of approbation of the educational resource «Visiting the Language Cleaner» and approbation of web-quests conducted in Vasyl Stefanyk Precarpathian National University for children of Ivano-Frankivsk region during the weeks «Interesting vacation» in the framework of the project «University of Gifted Children» are described; the results of the approbation give grounds to assert the expediency of using the educational online resource «Visiting the Language Cleaner» in order to form the digital and language competence of students. It is substantiated that the use of web-quests allows to activate children's mental activity in the form of games, motivate and interest them, improve the quality of learning and its effectiveness, as well as move away from traditional forms of learning and significantly expand the educational space through digital tools.

Key words: web-quest, game teaching methods, information and communication technologies, language competence, educational online resource, digital competence, digital technologies.

Дата надходження статті: 19.01.2021 р.

Рецензент: доктор педагогічних наук, професор Білавич Г. В.