

4. Михайлюк Д. Р. Комп'ютерно-орієнтовані телекомунікаційні технології на уроках мови та літератури. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2015. № 10. С. 2–12.

5. Наукові основи методики літератури: навч.-метод. посіб.; за ред. Н. Й. Волошиної. Київ : Ленвіт, 2002. 344 с.

6. Олійник А. А. Використання ІКТ на уроках мови та літератури як засіб зацікавлення учнів. 2015. URL: <https://surl.li/pjkmht>

7. Солодюк Н.В., Сахацька В.В., Олексенко В.М. Вплив цифрових технологій на сучасну педагогіку: можливості та виклики для навчального процесу. *Наукові інновації та передові технології*. 2025. № 2(42). С. 1660–1673.

Сагайдак Альона Миколаївна – здобувачка СВО бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність 014.01 Середня освіта (Українська мова і література)).
Наукові інтереси: методика навчання літератури.

Анна Ткач

Наук. керівник – к. пед. н., доц. Солодюк Н.В.

ВЕБКВЕСТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ УМІНЬ УЧНІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ (НА ПРИКЛАДІ ТВОРУ І. НЕЧУЯ- ЛЕВИЦЬКОГО «КАЙДАШЕВА СІМ'Я»)

Анотація. У статті розглянуто теоретичні засади та практичні можливості використання технології вебквесту як інструменту формування творчих умінь учнів на уроках української літератури. Проаналізовано сутність поняття «вебквест», його структурні компоненти та дидактичний потенціал. На прикладі повісті І. Нечуя-Левицького «Кайдашева сім'я» розроблено конкретний зразок вебквесту з

описом завдань. Обґрунтовано ефективність застосування цієї технології для розвитку в учнів умінь аналізу та інтерпретації тексту, творчого письма й критичного мислення.

Ключові слова: вебквест, творчі вміння, українська література, інформаційно-комунікаційні технології, «Кайдашева сім'я».

Annotation. *The article examines the theoretical foundations and practical possibilities of using webquest technology as a tool for developing students' creative skills in Ukrainian literature lessons. The essence of the concept of a «webquest», its structural components, and its didactic potential are analyzed. Using the novella «Kaidasheva Simya» by I. Nechui-Levytskyi as an example, a specific webquest model with a description of tasks is developed. The effectiveness of applying this technology for developing students' skills in text analysis and interpretation, creative writing, and critical thinking is substantiated.*

Keywords: *webquest, creative skills, Ukrainian literature, information and communication technologies, «Kaidasheva Simya».*

У світлі цифровізації та реформи Нової української школи [1] перед педагогами ставляться нові вимоги. Здатність учнів до творчого мислення й аналізу є важливою. Як зазначають дослідники, «планомірне та систематичне застосування ігрових методів навчання сприяє розвитку творчого мислення, фантазії, продукує бажання та вміння безперервно вчити та покращувати мовленнєву культуру» [6, с. 26]. Ці слова однаковою мірою стосуються й технологічних інновацій у навчанні літератури.

Розвиток цифрових технологій змінює освітній процес. Сьогодні учні є поколінням, яке органічно існує в мережевому середовищі, тому використання інтернет-технологій до навчального процесу є необхідним. Серед різноманіття інноваційних педагогічних технологій активно застосовується вебквест – структурована пізнавально-пошукова діяльність учнів в інтернет-середовищі.

Вебквест як освітня технологія виник у 1995 році завдяки науковцям Б. Доджу та Т. Марчу й відтоді використовується в шкільній практиці різних країн. Зокрема, Т. О. Яценко наголошує, що «веб-квест може бути представлений у вигляді гіпертексту, презентації чи веб-сайту, в якому завдяки використанню зовнішніх і внутрішніх гіперпосилань та вбудованих об'єктів учні мають можливість відобразити логіку розв'язування завдання» [7, с. 6].

Попри значний інтерес до цієї технології, питання систематичного використання вебквестів саме на уроках української літератури залишається недостатньо дослідженим. Більшість наявних розробок стосується іноземних мов чи уроків з інших предметів. Тому ця стаття присвячена обґрунтуванню та практичній демонстрації можливостей вебквесту як ефективного інструменту формування творчих умінь учнів на уроках саме української літератури.

Доцільність використання технології вебквесту у своїх працях обґрунтували А. Віннічук, В. Крупка, Н. Солодюк [4], О. Мхитарян, О. Олійник [2], Л. Нежива, С. Паламар [3], Т. Турбар, Ю. Зубцова, К. Денисова [6], Т. Яценко [7]. Їхні дослідження висвітлюють різні аспекти застосування вебквестів у навчальному процесі, зокрема розвиток пізнавальної активності, самостійності та творчого мислення учнів. Водночас питання адаптації цієї технології до специфіки уроків української літератури потребує подальшого наукового та методичного опрацювання.

Мета статті – теоретично обґрунтувати та практично продемонструвати можливості технології вебквесту для формування творчих умінь учнів на уроках української літератури.

В умовах сучасного суспільства технологія вебквесту постає як «цілеспрямований пошук необхідної інформації на основі опрацювання матеріалів конкретних сайтів в Інтернет-мережі, у ході якого кожен із учасників виконує поставлене

завдання з метою поглиблення й інтеграції знань» [2, с. 76]. Такий підхід перетворює учня на активного дослідника, що відповідає принципам особистісно зорієнтованого навчання.

Відповідно до розробленої Б. Доджем та Т. Марчем концепції, будь-який освітній вебквест містить обов'язкові структурні елементи:

1. Вступ – ознайомлення з темою, визначення ролей учасників або сценарію квесту, огляд усієї роботи.

2. Завдання – ключова проблема, що потребує розв'язання, формулювання конкретних дослідницьких або творчих завдань.

3. Процес – покроковий опис виконання завдань із зазначенням ролей учасників та порядку роботи.

4. Ресурси – список інформаційних джерел: вебсайти, друковані матеріали, аудіо- та відеоматеріали.

5. Оцінювання – чіткі критерії та параметри оцінки результатів роботи.

6. Висновок – підсумок набутого досвіду, рефлексія учасників.

Слід зазначити, що вебквести поділяються на короткострокові (розраховані на кілька занять) та довгострокові, які практикуються впродовж семестру або навчального року. Для уроків літератури доцільнішими є короткострокові квести, які охоплюють один або кілька уроків з конкретної теми.

Розвиток творчого мислення є одним із пріоритетних завдань сучасної освіти. На думку науковців, «основними змістовими характеристиками поняття «творче мисленн» є неповторність та унікальність, уміння знаходити креативні рішення проблемних ситуацій» [6, с. 24]. Саме ці риси активно формуються під час роботи з вебквестами.

Узаємозв'язок між цією технологією і творчим розвитком учнів виявляється в кількох ключових аспектах. По-перше, виконання нестандартних завдань квесту безпосередньо

розвиває уяву й навички творчого письма. По-друге, пошук та аналіз інформації за визначеними ресурсами стимулює критичне мислення та вміння інтерпретувати художній текст. По-третє, групова рольова робота формує комунікативну компетентність і вміння відстоювати власну позицію.

Творчі вміння в контексті вивчення літератури – це інтегрована система здатностей учня, що забезпечує його активну, самостійну та продуктивну взаємодію з художнім твором і створення власних текстових продуктів. На аналізі праць науковців виокремлено основні творчі уміння, що формуються на уроках літератури:

1. Аналіз й інтерпретація тексту – здатність розуміти художній твір на різних рівнях (сюжетному, образному, ідейному), самостійно тлумачити символіку, мотиви вчинків персонажів, авторський задум.

2. Створення власних висловлювань – уміння писати твори різних жанрів (есе, характеристики, листи, сценарії, альтернативні фінали), конструювати аргументовані судження.

3. Критичне мислення – здатність зіставляти різні бачення, оцінювати факти та явища, формулювати обґрунтовані висновки.

4. Комунікативна компетентність – уміння представляти результати роботи, дискутувати, аргументувати власну думку в усній та письмовій формах.

Представники академічної спільноти наголошують на значенні ігрових та проєктних технологій для розвитку цих умінь: «ігрові методи навчання сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, створюють умови для розвитку творчого мислення, посилюють інтерес до навчання, формують у вихованців компетенції щодо застосування креативного підходу до опрацювання навчальної інформації» [6, с. 26]. Вебквест органічно поєднує ігровий, проєктний та дослідницький підходи. Це дозволяє йому бути ефективним для формування перелічених умінь.

Важливо, що творчі вміння не формуються ізольовано – вони взаємопов’язані та розвиваються в комплексі. Учень, який уміє критично аналізувати текст, краще справляється зі створенням власних висловлювань; розвинута уява сприяє глибшій інтерпретації художнього образу. Саме тому технологія вебквесту, яка передбачає поєднання різних видів навчальної діяльності, є ефективним інструментом їх комплексного розвитку.

Ефективність використання вебквестів у процесі вивчення української літератури було апробовано на прикладі розробки за повістю Івана Нечуя-Левицького «Кайдашева сім’я». Обрана тема є показовою, оскільки дозволяє поєднати психологічний аналіз персонажів із дослідженням етнографічного контексту та актуалізацією вічних соціальних проблем.

Для реалізації проєкту було обрано платформу «Всеосвіта», яка забезпечує високий рівень інтерактивності та візуалізації. Вебквест побудований за моделлю «виходу з кімнати», де кожна локація є частиною автентичного простору Семигорів. Ознайомитися з повною версією розробки можна за посиланням: <https://surl.li/tvpeku>

Практична реалізація вебквесту спрямована на досягнення таких результатів:

1. Когнітивний аспект: Перевірка знання тексту через пошукову діяльність.
2. Розвиток креативного мислення: Завдання квесту спонукають до інтерпретації образів-символів (наприклад, засохлої груші чи розбитого глечика) як метафор духовного занепаду.
3. Формування ключових компетентностей: Робота з цифровим ресурсом розвиває інформаційно-комунікаційну грамотність, а необхідність вирішувати «проблемні ситуації» герої – соціальну та громадянську компетентності.

На початку проходження учні отримують рольову установку – стати «експертами-конфліктологами» або «літературними детективами». Процес проходження передбачає:

- Пошук активних зон у віртуальному кабінеті.
- Виконання тестових завдань на розрізнення рис характерів героїв (Мотрі та Мелашки, Карпа та Лавріна).
- Розв'язання ребусів та логічних загадок, що базуються на етнографічних деталях твору.

Така форма роботи перетворює пасивне сприйняття класичного твору на активний дослідницький процес. Використання вебквесту на уроці в 10-му класі дозволяє змінити фокус із простого переказу сюжету на глибоке осмислення психологічних типів та етичних виборів героїв.

Висновки. Технологія вебквесту є ефективним методом формування творчих умінь учнів на уроках української літератури, оскільки поєднує в собі дослідницький, ігровий та проєктний підходи в цифровому середовищі.

Структурована організація (вступ із мотивацією, проблемні завдання, рольовий розподіл, чіткі ресурси та критерії оцінювання) забезпечує системний розвиток ключових творчих умінь: аналізу та інтерпретації художнього тексту, творчого письма, критичного мислення та комунікативної компетентності. На прикладі повісті «Кайдашева сім'я» продемонстровано, що виконання творчих завдань дозволяє учням краще осягнути художній твір.

Упровадження вебквестів відповідає вимогам Концепції НУШ щодо компетентісного, особистісно зорієнтованого навчання та інтеграції цифрових технологій у навчальний процес. Перспективами подальших досліджень є розробка системи вебквестів для різних класів шкільного курсу літератури, а також створення оцінювальних інструментів для вимірювання рівня сформованості творчих умінь учнів у процесі вебквєстової діяльності.

Література

1. Концепція «Нова українська школа».
<https://surl.li/cylpmv>

2. Мхитарян О., Олійник О. Особливості використання технології веб-квесту на уроках української літератури. *Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. 2018. № 4 (63). С. 75–81.

3. Нежива Л., Паламар С. Інноваційні технології в літературній освіті майбутніх учителів початкової школи. *Освітологічний дискурс*. 2020. Вип. 31, вип. 4. С. 129–142.

4. Солодюк Н., Віннічук А., Крупка В. Веб-квести як інструмент розвитку творчого мислення та активізації творчих здібностей школярів на уроках української літератури. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 17. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15321117>

5. Ткач А.В. Вебквест «Кайдашева сім'я».
URL: <https://surl.li/zipghh>

6. Турбар Т. В., Зубцова Ю. Є., Денисова К. В. Розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобами ігрових методів навчання. *Педагогічні науки: теорія та практика*. 2023. № 4 (48). С. 21–28.

7. Яценко Т. О. Специфіка уроку української літератури в умовах інформатизації навчального процесу. *Інститут педагогіки НАПН України*. 2018. С. 1–12.

Ткач Анна Володимирівна – здобувачка СВО магістра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність А4.01. Середня освіта (Українська мова і література)). **Наукові інтереси:** Методика навчання літератури.