



ISSN 2959-1953
ISSN 2959-1961
<https://osvita.eeipsy.org>
<https://doi.org/10.38014/osvita.2024.94.11>

ГРЕБІНЬ-КРУШЕЛЬНИЦЬКА Н.Ю.

кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри тюркології,
Київський національний університет
імені Тараса Шевченка,
м. Київ, Україна

КРИВША О.Ю.

Київський національний університет
імені Тараса Шевченка,
м. Київ, Україна

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ІНСТРУМЕНТ РЕСУРСНО-ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ТУРЕЦЬКОЇ МОВИ У СУЧАСНІЙ ШКОЛІ

HREBIN-KRUSHELNYTSKA N.Yu., KRYVSHA O.Yu. **WebQuest as a tool for resource-based learning in Turkish language lessons in modern school.** *The article defines the concept of resource-based learning as a set of forms, methods, and teaching tools aimed at a holistic approach to organizing the educational process. The notion of WebQuest is considered as an effective technology in the context of resource-based learning, outlining its key structural components.*

Methods of working with WebQuests in Turkish language lessons in modern schools are proposed, and the advantages of this technology in developing students' key competencies are analyzed, particularly in fostering critical thinking, research skills, and independent learning. Special attention is given to the role of WebQuests in creating an interactive educational environment and enhancing students' cognitive activity. The distinctive features of WebQuests that differentiate them from project-based and distance learning methods are identified. The structure of the step-by-step implementation of this technology in the process of foreign language learning is outlined. Examples of using online platforms for designing and conducting lessons in the WebQuest format within the context of studying specific topics in the Turkish language are provided.

Keywords: *WebQuest, resource-based learning, Turkish language, digital technologies, interactive learning.*

ГРЕБІНЬ-КРУШЕЛЬНИЦЬКА Н.Ю., КРИВША О.Ю. **Веб-квест як інструмент ресурсно-орієнтованого навчання на уроках турецької мови у сучасній школі.** У статті визначено поняття ресурсно-орієнтованого навчання як комплексу форм, методів та засобів навчання, спрямованих на цілісний підхід до організації освітнього процесу. Розглянуто поняття веб-квесту як ефективну технологію в контексті ресурсно-орієнтованого навчання, його основні структурні компоненти.

Запропоновано методи роботи з веб-квестами на уроках турецької мови в сучасній школі, проаналізовано переваги цієї технології у формуванні ключових компетентностей учнів, зокрема розвиток критичного мислення, дослідницьких навичок та самостійності у навчанні.

Особливу увагу приділено ролі веб-квестів у створенні інтерактивного освітнього середовища та активізації пізнавальної діяльності школярів. Визначено особливі риси веб-квестів, що вирізняють їх від методу проєктів та дистанційного навчання.

Окреслено структуру поетапного застосування цієї технології у процесі навчання іноземної мови. Запропоновано приклади використання онлайн-платформ для створення і проведення уроків у форматі веб-квестів у контексті вивчення учнями окремих навчальних тем з турецької мови.

Ключові слова: веб-квест, ресурсно-орієнтоване навчання, турецька мова, цифрові технології, інтерактивне навчання.

1. Постановка проблеми

Сучасний освітній простір зорієнтований на урізноманітнення процесу навчання методами, формами та засобами навчання, що сприятимуть розвитку когнітивних, комунікативних та соціокультурних компетентностей учнів. У такому контексті особливого значення набуває підхід ресурсно-орієнтованого навчання (РОН), який передбачає активне використання доступних освітніх ресурсів, зокрема цифрових технологій, для оптимізації навчального процесу. Одним з актуальних для роботи з навчальним матеріалом інструментів у межах використання методологічного підходу РОН вважаємо веб-квести – інтерактивні завдання, що базуються на використанні інтернет-ресурсів і сприяють формуванню самостійних навичок пошуку, аналізу та інтерпретації інформації.

Незважаючи на очевидні переваги веб-квестів у навчальному процесі, їх використання у викладанні турецької мови у школі залишається недостатньо дослідженим. З одного боку, застосування веб-квестів дає інтегрувати автен-

тичні джерела, мультимедійні матеріали та інтерактивні платформи у навчальний процес. З іншого боку, педагогічні аспекти ефективного впровадження цієї методики потребують наукового обґрунтування. Важливо визначити, які саме механізми веб-квестів найбільш ефективні для розвитку мовленнєвих навичок учнів, а також які педагогічні умови є ключовими для успішного використання веб-квестів у межах РОН.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю впровадження інтерактивних методик у сучасний освітній процес. В умовах швидкого зростання обсягів інформації традиційні методи навчання стають менш ефективними, тоді як веб-квест і ресурсно-орієнтоване навчання (РОН) сприяють розвитку самостійного пошуку, критичного мислення та дослідницьких компетентностей. Зокрема, веб-квест як технологія навчання не лише забезпечує доступ до інформації, а й стимулює активну взаємодію студентів із навчальним матеріалом. Ресурсно-орієнтоване навчання, зі свого боку, дає змогу гнучко використовувати різні джерела знань, формуючи індивідуальні освітні траєкторії. Поєднання цих методів робить навчальний процес більш ефективним і мотивуючим, що зумовлює актуальність їхнього застосування у сучасній освіті.

2. Аналіз останніх досліджень і публікацій

Ресурсно-орієнтоване навчання (РОН) є актуальним напрямом педагогічних досліджень, що спрямований на активне використання різних інформаційних і матеріальних ресурсів в освітньому процесі. Вітчизняні дослідники, зокрема О. Солошенко [7], М. Гриньова, Н. Кононець [2] та інші, розглядають РОН у контексті викладання гуманітарних дисциплін, професійної освіти, самостійного навчання та формування дослідницької компетентності. Зарубіжні науковці Х. Віджая [16], М. Ганнафін, Дж. Гілл [13] досліджують потенціал РОН у цифровому навчанні, інтеграції ресурсів у навчальні матеріали та розвиток інформаційної грамотності. Загалом ця методика довела свою ефективність у різних освітніх сферах, сприяючи персоналізації навчання, розвитку критичного мислення та інтерактивного засвоєння знань.

Концепція веб-квесту була вперше представлена у середині 1990-х рр. професорами Університету Сан-Дієго Б. Доджем і Т. Марчем [11; 15]. Вони визначили веб-квест як довідково-орієнтовану дослідницьку діяльність, у процесі якої учні здійснюють пошук, аналіз та обробку інформації, використовуючи інтернет-ресурси та інші цифрові інструменти. Саме ці науковці заклали основи для подальшого розвитку технології веб-квесту як інноваційного методу навчання.

Питання використання веб-квестів у навчальному процесі є предметом дослідження багатьох науковців. Зокрема, дослідниця Н. Кононець [4] розглядає веб-квест як технологію навчання, що поєднує методи і засоби активного

засвоєння знань. Подібний підхід демонструє і Т. Груба [3], яка визначає веб-квест як інноваційну форму роботи з навчальним матеріалом, що сприяє розвитку дослідницьких навичок учнів. Науковці Г. Корицька та І. Подлесна [5] акцентують увагу на тому, що веб-квест є ефективною технологією навчання, яка дозволяє структурувати інформацію та застосовувати її у навчальному процесі. Вчені М. Шматко та О. Шкуренко [9] також підкреслюють дидактичний потенціал веб-квестів, зосереджуючись на їх ролі в активізації пізнавальної діяльності учнів. Автори дослідницьких робіт Н. Борисенко [1] та О. Синявська [6] аналізують веб-квест як освітню технологію, здатну забезпечити гнучкість навчального процесу та підвищити його ефективність. Окремий аспект використання веб-квестів досліджує В. Халітоглу [12], який визначає цю технологію як інтерактивну навчальну діяльність, що поєднує різні джерела інформації, зокрема інтернет-ресурси та відеоконференції.

Метою дослідження є наукове обґрунтування та визначення педагогічної ефективності використання веб-квестів як інструменту ресурсно-орієнтованого навчання на уроках турецької мови у середній школі. Дослідження спрямоване на аналіз теоретичних засад застосування веб-квестів у навчальному процесі, оцінку їхнього впливу на формування мовних компетентностей учнів та розробку практичних рекомендацій щодо їхнього впровадження в навчальний процес.

3. Виклад основного матеріалу

У сучасну епоху діджиталізації та цифровізації суспільства сфера освіти переживає суттєві трансформації, що зумовлені зміною способів сприйняття інформації та комунікації. Освітні заклади стикаються з необхідністю адаптації навчального процесу до нових реалій, адже сучасного учня оточує велика кількість відволікаючих факторів – соціальні мережі, відеоконтент, ігри та інші цифрові розваги. Відповідно, завдання сучасної української школи полягає в тому, щоб не лише конкурувати із цими факторами, а й інтегрувати інформаційно-комунікативні технології в навчальний процес, роблячи його більш привабливим, інтерактивним і ефективним. На нашу думку, у досягненні цієї мети важливу роль відіграє використання веб-квестів як одного з ключових інструментів ресурсно-орієнтованого навчання (РОН).

Як визначає Н. Кононець, ресурсно-орієнтоване навчання (РОН) – це комплекс форм, методів та засобів навчання, спрямованих на цілісний підхід до організації освітнього процесу. Воно не лише забезпечує засвоєння знань і набуття навичок, а й розглядається як динамічний процес формування у тих, хто навчається, здібностей самостійно й активно працювати в межах інформаційного середовища. Це досягається через пошук, дослідження, практичне застосування інформаційних ресурсів та використання інформаційно-комунікаційних технологій [4].

Відмінною рисою цього підходу є відхід від традиційної моделі «вчитель – носій знань», що передбачає переважно монологічне викладання матеріалу. Натомість у межах РОН значна частина навчальної взаємодії відбувається за допомогою мультимедійних, цифрових та інших навчальних ресурсів, які допомагають учням самостійно конструювати власні знання та набувати компетентності [10, с. 7].

Основною метою ресурсно-орієнтованого навчання є не лише передача знань, а й формування в учнів здатності самостійно працювати з інформацією, аналізувати її, адаптувати до власних потреб і практично застосовувати. Завдяки цьому навчальний процес стає більш гнучким, а учні отримують можливість взаємодіяти з матеріалами у власному темпі.

Важливо зазначити, що ресурсно-орієнтоване навчання не є тотожним дистанційній освіті, хоча широко використовує технологічні інструменти. Воно сприяє трансформації освітніх систем, даючи змогу залучати більшу кількість учнів до якісного навчання та підвищуючи ефективність засвоєння матеріалу. Водночас успішність цього підходу значною мірою залежить від якості розроблених ресурсів: їхньої наукової обґрунтованості, методичної продуманості та адаптованості до потреб учнів [10].

Останнім часом спостерігається тенденція до використання інноваційних методів та технологій навчання у процесі навчання іноземних мов. Розглядаючи проблему недостатнього використання новітніх технологій у контексті викладання у сучасній школі турецької мови, можемо стверджувати, що однією із дієвих технологій є технологія веб-квестів.

Отже, технологія веб-квесту (від англ. web – павутина, quest – пригода, пошук) є навчальною моделлю, яка зосереджена на дослідницькій діяльності, що здійснюється за допомогою доступних інтернет-ресурсів. Веб-квести спонукають учнів до активної взаємодії, що може включати спільну роботу, обговорення та навіть відеоконференції для презентації знайденої інформації [11; 15].

Дослідниці Г. Корицька та І. Подлесна розглядають веб-квест як сучасну педагогічну технологію у контексті викладання мовного матеріалу, відповідно, це технологія, яка забезпечує продуктивну пошукову діяльність в електронному освітньому середовищі із використанням певних застосунків мережі «Інтернет», що здійснюється за одним або декількома заздалегідь підготовленими автором (авторами) мовними маршрутами, що ведуть до досягнення поставленої мети [5, с. 4].

Як зазначає Т. Марч, веб-квест забезпечує структурований підхід до навчання, пропонуючи учням реальні завдання, які сприяють розвитку їхніх дослідницьких навичок. Завдяки продуманій організації веб-квести стимулюють учнів до встановлення зв'язків між різними темами, сприяють глибшому

засвоєнню матеріалу і допомагають розвивати їхні когнітивні навички. Як наслідок, учні отримують можливість не лише навчатися, а й вибудовувати у такий спосіб свій навчальний досвід. Застосування веб-квестів у навчальному процесі сприяє розвитку не лише інформаційно-комунікаційних навичок, а й вміння до самонавчання та самоорганізації, формування навичок роботи в команді, здатність аналізувати проблемні ситуації, пропонувати різні варіанти їх розв'язання та аргументувати власний вибір. Крім того, веб-квести стимулюють творчий потенціал учнів, розвивають їхню здатність до публічних виступів, покращують загальнонавчальні та професійні навички, а також сприяють поглибленню знань з навчальних дисциплін [4; 15].

Науковці наголошують на важливості дотримання чіткої структури під час планування роботи за технологією веб-квесту. Зокрема, Б. Додж пропонує вчителям на етапі підготовки веб-квесту сформулювати такі його елементи:

Вступ, що містить короткий опис теми та необхідну додаткову інформацію для подальшої роботи. Він спрямований на продукування мотивації та залучення учнів до виконання завдання.

Завдання, яке має бути чітко сформульованим, цікавим та таким, що передбачає можливість його виконання в межах веб-квесту.

Ресурси, необхідні для виконання завдання. Вони можуть включати веб-документи, доступ до пошукових баз даних, а також друковані матеріали, доступні в навчальному закладі. Важливо, що всі необхідні джерела зазначаються в межах веб-квесту, що забезпечує цілеспрямований пошук інформації та мінімізує хаотичне використання інтернет-ресурсів.

Опис процесу виконання завдання, який містить чіткі кроки, що дають змогу учням систематизовано працювати над навчальним матеріалом.

Методи організації отриманої інформації, які можуть включати питання-навігатори, побудову схем, концептуальних карт або діаграм причинно-наслідкових зв'язків. Це сприяє логічному осмисленню та глибшому засвоєнню учнями матеріалу.

Оцінювання діяльності учнів – передбачає опис критеріїв оцінювання виконаної учнями роботи з наступним наданням їм рекомендацій щодо самовдосконалення.

Висновки, що узагальнюють виконану роботу, наголошують на основних отриманих знаннях та стимулюють учнів до подальших досліджень у відповідній галузі [11].

Оцінювання веб-квестів здійснюється за допомогою спеціальної схеми, розробленої Т. Марчем, яка враховує кілька ключових аспектів. Зокрема, оцінюється, наскільки цікавою є вступна частина, чи чітко сформульоване завдання, чи створено необхідну базу знань для всіх учасників. Важливими критеріями є реалістичність розподілу ролей, ефективність використання

вебресурсів, залучення учнів до критичного мислення та застосування отриманих знань у реальному житті. Також аналізується, чи передбачено механізм зворотного зв'язку та чи забезпечує висновок логічне підсумування роботи, допомагаючи учням усвідомити отримані знання [14].

Науковець Н. Сорокіна зауважує, що веб-квест, хоча й має багато спільного з проектною технологією, все ж відрізняється від неї за низкою параметрів. Його особливості визначають структуру та спосіб організації навчального процесу. Зазначається, що веб-квест передбачає використання наперед визначених ресурсів, які містять необхідну для виконання завдань інформацію. Вони можуть бути представлені в різних форматах, включаючи електронні та друковані матеріали, посилання на вебсайти тощо. Також важливою характеристикою є чітка послідовність дій, яку мають виконати учасники для досягнення поставленої мети. Однією з ключових складових веб-квесту є перелік компетентностей, які формуються у процесі роботи. Важливим аспектом, як вважає авторка, є й наявність ігрових елементів, які впливають на взаємодію між учасниками, оскільки кожен виконує певну роль у межах групової роботи [8].

Для ефективного використання веб-квестів у навчанні турецької мови важливо враховувати кілька методичних аспектів. Передусім як учні, так і вчителі повинні володіти необхідними цифровими навичками для роботи з онлайн-ресурсами. У разі потреби варто передбачити навчальну підтримку щодо використання інформаційних технологій. Також необхідно забезпечити рівні можливості доступу до інтернет-ресурсів для всіх учнів. Під час розробки завдань важливо використовувати візуальні та інтерактивні елементи, що підвищують зацікавленість учнів і сприяють кращому засвоєнню матеріалу. Важливо також враховувати, що веб-квест має включати чітко структуровані завдання та забезпечувати можливість зворотного зв'язку, щоб учні могли ставити запитання та отримувати підтримку в процесі навчання. Крім того, варто використовувати надійні та перевірені джерела, такі як офіційні мовні інституції, для підбору навчального матеріалу. Планування змісту квесту має відповідати навчальним цілям і враховувати індивідуальні особливості учнів [9].

Безумовно, важливо створювати цікаві завдання для учнів, аби зберігати на рівні їхню мотивацію і зацікавленість навчанням. Б. Додж пропонує саме такі різновиди завдань для веб-квестів: переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел у новому форматі (створення презентації, плаката, розповіді); планування та проектування – розробка плану або проєкту на основі заданих умов; самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості; компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел (віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури); творче завдання (творча робота у певному жанрі) – створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика; аналітична задача – пошук та систематизація інформації; детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;

обґрунтування певної точки зору; журналістське розслідування – об’єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів); переконання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб; наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн-джерел; консенсус – вироблення рішення щодо гострої проблеми тощо [7, с. 129].

Для того, аби створити базу завдань для веб-квесту з метою урізноманітнення форм роботи з мовним матеріалом на заняттях із турецької мови, пропонуємо розглядати такі платформи та сайти:

- Blogger – платформа для створення вебсайтів і блогів без потреби в спеціальних технічних знаннях. Використовується для розміщення завдань, ресурсів і матеріалів веб-квесту.
- Thinglink – сервіс для створення інтерактивного контенту, що дає змогу об’єднувати посилання, таблиці, зображення, відео та текстові матеріали в одному ресурсі. Ідеально підходить для створення візуально насичених ігрових завдань або віртуальних екскурсій.
- Genial.ly – багатофункціональний інструмент для створення інтерактивних презентацій, інфографіки, вікторин, стрічок часу та віртуальних навчальних посібників, що може значно урізноманітнити формат веб-квестів.
- Jimdo – ще один зручний сервіс для швидкого створення веб-квестів та навчальних платформ із можливістю персоналізації дизайну.
- Всеосвіта – українська платформа, яка пропонує готові шаблони для створення навчальних квестів та інших інтерактивних завдань.
- Joomla – безкоштовна платформа для створення вебсайтів та інтерактивних освітніх платформ.
- Wix – конструктор сайтів із простим у використанні інтерфейсом. Дає змогу створювати веб-квести без знання програмування, додаючи інтерактивні елементи, мультимедійні матеріали та форми зворотного зв’язку [4; 7].
- Canva – популярний графічний редактор, який можна використовувати для створення інтерактивних карт, інфографіки, постерів і навчальних матеріалів, що слугують основою для веб-квесту.
- LearningApps – онлайн-ресурс, що дає змогу створювати інтерактивні вправи, тести, головоломки та ігрові завдання, які можна інтегрувати у веб-квести для підвищення їхньої динамічності та залученості учнів у навчальний процес.
- Wordwall – сервіс для створення інтерактивних завдань, зокрема тестів, ігор, анаграм, карт відповідностей та інших форматів, які можна використовувати у веб-квестах для перевірки знань учнів.

- Piktochart – інструмент для створення інфографіки, презентацій та постерів тощо, що може стати корисним для візуалізації завдань у веб-квестах тощо.

Пропонуємо розглянути декілька варіантів веб-квестів за окремими темами навчального плану з турецької мови для учнів старших класів.

Зокрема, для засвоєння теми з турецької мови «Мода і одяг» можемо запропонувати учням створити тематичний сайт на платформі Jimdo, присвячений конкретній епосі турецької моди. У ньому вони представляють історію стилю, типові матеріали, приклади одягу та аксесуарів, а також роль моди у суспільстві відповідної доби (Османська імперія, період Танзимату, період Турецької Республіки тощо) із виокремленням чоловічого та жіночого одягу та аксесуарів. Мета такого завдання – ознайомити учнів із розвитком моди в Туреччині у різні історичні періоди та формувати вміння аналізувати культурні зміни крізь призму моди. Виділяємо такі етапи проведення тематичного веб-квесту:

Вступний етап – ознайомлення учнів з темою веб-квесту та платформою Jimdo. Спочатку вчитель демонструє можливості платформи, потім розподіляє учнів на невеликі групи та озвучує завдання: дослідити моду певної епохи в історії Туреччини, її особливості та продемонструвати елементи одягу та аксесуари, притаманні певній епосі.

Дослідницький етап – учні у межах групи досліджують питання, використовуючи доступні їм інтернет-ресурси.

Практичний етап – створення учнями вебсайту, наповнення його знайденими текстами, зображеннями, відеоматеріалами тощо, створення інтерактивних елементів сайту.

Презентаційний етап – захист проєкту перед класом турецькою мовою.

Завдання зі створення сайту про моду можна реалізувати також за допомогою таких платформ, як Canva, Blogger, Joomla, Wix.

Також цікавим, на нашу думку, може бути проведення індивідуального веб-квесту для опрацювання теми «Моя улюблена книга / фільм». Ідея полягає в тому, аби учні створили власний блог на платформі Blogger, у якому публікують рецензію та цікаву інформацію про свою улюблену книгу або фільм. Мета такого веб-квесту – навчити учнів аналізувати літературні та кінематографічні твори, сформувати навички написання оглядів та рецензій. Відповідно, проведення такого веб-квесту здійснюється за такими етапами:

Вступний етап – вчитель проводить з учнями обговорення структури якісної рецензії на окремому прикладі.

Аналітичний етап – учні обирають книгу або фільм, пишуть турецькою мовою рецензію за наданими вчителем рекомендаціями. Вони описують сюжет, головних героїв, основні ідеї кінематографічного чи літературного

твору та власні враження. Учні можуть також знайти інформацію про процес створення фільму / написання книги та додаткову інформацію про творця чи автора.

Практичний етап – створення учнями блогу на платформі Blogger, додавання окремих інтерактивних елементів.

Етап обговорення – взаємне коментування блогів однокласниками.

Як додаткові завдання в межах такого веб-квесту можна запропонувати учням створити постер або обкладинку для обраних книги / фільму, чи змонтувати коротке відео або презентацію. Допоміжними для реалізації таких форм роботи можуть стати додатки Canva або Genially.

Наступним за темою «Ким я бачу себе через 10–15–20 років» пропонується такий веб-квест: учні створюють інтерактивну дошку у додатку Canva, де візуалізують своє майбутнє – професію, спосіб життя, досягнення тощо. Мета такої індивідуальної активності – залучити учнів до самопізнання, самоаналізу. Веб-квест реалізується за відповідними етапами:

Вступний етап – дискусія про кар'єрні можливості та самореалізацію, плани на майбутнє. Вчитель оголошує завдання веб-квесту та знайомить учнів з онлайн-платформою.

Дослідницький етап – аналіз доступної інформації про професії, які цікавлять учнів, процес саморефлексії учнів.

Креативний етап – учні створюють інтерактивну дошку з назвою «Ким я є у майбутньому» у Canva з власними цілями, фото, цитатами тощо.

Презентаційний етап – демонстрація робіт та їх обговорення.

Додатково учні можуть також написати «Лист у майбутнє» та прикріпити його до інтерактивної дошки. У пригоді також можуть стати такі платформи, як Thinglink або Piktochart.

Запропоновані веб-квести є ефективними інструментами для розвитку критичного мислення, творчих навичок і самостійності учнів. Їх реалізація дає змогу урізноманітнити навчальний процес і мотивувати школярів до активного засвоєння навчального матеріалу.

4. Висновки

У сучасних умовах розвитку освіти важливим завданням є пошук ефективних методів навчання, які б відповідали викликам інформаційного суспільства. Одним із таких інструментів є технологія веб-квестів, що поєднує у собі принципи ресурсно-орієнтованого навчання та інтерактивного підходу до засвоєння знань. Ресурсно-орієнтоване навчання сприяє активному залученню учнів, розвитку критичного мислення та самостійності, забезпечуючи гнучкість і інтерактивність освітнього процесу. Веб-квести також є ефективним засобом його

реалізації, оскільки стимулюють дослідницьке навчання, підвищують мотивацію та розвивають когнітивні й комунікативні навички. Їх використання у навчанні турецької мови урізноманітнює форми роботи на уроці та формує в учнів практичні компетентності. Дотримання методичних принципів, таких як чітка структура, якісні інтернет-ресурси та зворотний зв'язок, забезпечує ефективність веб-квестів у контексті їхнього використання на уроках турецької мови.

Список використаних джерел:

1. Борисенко Н. А. Веб-квест як сучасна освітня технологія на уроках технологій. Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка. Педагогічні науки. Глухів, 2024. Т. 1, № 54. С. 186–192.
2. Гриньова М. В., Кононець Н. В., Дяченко-Богун М. М., Рибалко Л. М. Ресурсно-орієнтоване навчання студентів в умовах здоров'язбережувального освітнього середовища. Інформаційні технології і засоби навчання. Київ, 2019. Т. 72, № 4. С. 182–193.
3. Груба Т. Л., Ніколайчук Ю. М. Особливості використання веб-квестів на уроках української мови в старших класах в умовах дистанційного навчання. Грааль науки. Вінниця, 2023. № 30. С. 78–82.
4. Кононець Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання. Педагогічні науки: зб. наук. праць. Полтава, 2012. Вип. 54. С. 76–80.
5. Корицька Г., Подлесна І. Реалізація проблемно-пошукової дослідницької діяльності учнів засобами веб-квест технології. Українська мова і література в школах України. 2016. № 11 (163). С. 3–7.
6. Синявська О. Є. Технологія веб-квесту в освітньому процесі: базові положення. Міжнародний науковий журнал «Грааль науки». Вінниця, 2023. № 30. С. 293–297.
7. Солошенко О. М. Використання методики ресурсно-орієнтованого навчання при викладанні дисциплін гуманітарного циклу: теоретичний аспект. Методологія освіти. Новий Колегіум. Харків, ХНУБА, 2018. № 3 (93). С. 62–67.
8. Сорокіна Н. Методи і технології навчання іноземних мов у ЗВО. Методика навчання іноземних мов у закладах вищої освіти: монографія. Київ, 2021. С. 13–31.
9. Шматко М. В., Шкуренко О. В. Впровадження технології веб-квесту з інформатики в позашкільному навчанні молодших школярів. Молодий вчений. Київ, 2023. № 10 (122). С. 128–134.
10. Butcher N. A Basic guide to open educational resources (OER). 2015. 133 p.
11. Dodge B. Some thoughts about WebQuests [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf [дата звернення: 26.02.2025].

12. Halitoğlu V. Use of the Web Adventure Method in Teaching Turkish as a Foreign Language (Example of A2 Level). *International Journal of Progressive Education*. 2021. Vol. 17, No. 6. P. 270–288.
13. Hill J. R., Hannafin M. J. Teaching and Learning in Digital Environments: The Resurgence of Resource-Based Learning. *ETR&D*. 2001. Vol. 49, No. 3. P. 37–52.
14. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://tommmarch.com/strategies/webquests/assessing-best-webquests> [дата звернення: 26.02.2025].
15. March T. The learning power of webquests [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.ascd.org/el/articles/the-learning-power-of-webquests> [дата звернення: 26.02.2025].
16. Wijaya H. Resource-based Learning: A Paradigm Shift in Materials Design. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. 2019. Vol. 330. P. 119–125.

Transliteration of References:

1. Borysenko, N. A. (2024). Vebkvest yak suchasna osvitnia tekhnolohiia na urokakh tekhnolohii. *Visnyk Hlukhivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Oleksandra Dovzhenka. Pedahohichni nauky. Hlukhiv*, 1 (54), 186–192.
2. Gryniova, M. V., Kononets, N. V., Dyachenko-Bohun, M. M., & Rybalko, L. M. (2019). Resursno-oriientovane navchannia studentiv v umovakh zdoroviazberezhualnoho osvitnoho seredovyshcha. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, 72 (4), 182–193.
3. Hrubá, T. L., & Nikolaichuk, Y. M. (2023). Osoblyvosti vykorystannia vebkvestiv na urokakh ukrainskoi movy v starshykh klasakh v umovakh dystantsiinoho navchannia. *Hraal nauky. Vinnytsia*, 30, 78–82.
4. Kononets, N. V. (2012). Pedahohichni innovatsii vyshchoi shkoly: resursno-oriientovane navchannia. *Pedahohichni nauky: zbirnyk naukovykh prats. Poltava*, 54, 76–80.
5. Korytska, H., & Podlyesna, I. (2016). Realizatsiia problemno-poshukovoi doslidnytskoi diialnosti uchniv zasobamy veb-kvestu tekhnolohii. *Ukrainska mova i literatura v shkolakh Ukrainy*, 11 (163), 3–7.
6. Syniavska, O. Y. (2023). Tekhnolohiia veb-kvestu v osvitnomu protsesi: bazovi polozhennia. *Mizhnarodnyi naukovyi zhurnal «Hraal nauky»*. Vinnytsia, 30, 293–297.
7. Soloshenko, O. M. (2018). Vykorystannia metodyky resursno-oriientovanoho navchannia pry vykladanni dystsyplin humanitarnoho tsyклу: teoretychnyi aspekt. *Metodolohiia osvity. Novyi Kolehium*, 3 (93), 62–67.

8. Sorokina, N. (2021). *Metody i tekhnologii navchannia inozemnykh mov u ZVO. Metodyka navchannia inozemnykh mov u zakladakh vyshchoi osvity: monohrafiia*, 13–31.
9. Shmatko, M. V., & Shkurenko, O. V. (2023). *Vprovadzhennia tekhnologii veb-kvestu z informatyky v pozashkilnomu navchanni molodshykh shkoliariv. Molodyi vchenyi*. Kyiv, 10(122), 128–134.
10. Butcher, N. (2015). A basic guide to open educational resources (OER), 133.
11. Dodge, B. (2005). Some thoughts about WebQuests. Available at: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf [accessed February 26, 2025].
12. Halitoğlu, V. (2021). Use of the Web Adventure Method in Teaching Turkish as a Foreign Language (Example of A2 Level). *International Journal of Progressive Education*, 17 (6), 270–288.
13. Hill, J. R., & Hannafin, M. J. (2001). Teaching and learning in digital environments: The resurgence of resource-based learning. *ETR&D*, 49(3), 37–52.
14. March, T. Criteria for assessing best WebQuests. Available at: <https://tommmarch.com/strategies/webquests/assessing-best-webquests/> [accessed February 26, 2025].
15. March, T. The learning power of WebQuests. Available at: <https://www.ascd.org/el/articles/the-learning-power-of-webquests> [accessed February 26, 2025].
16. Wijaya, H. (2018). Resource-based learning: A paradigm shift in materials design. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 330), 119–125.



HREBIN-KRUSHELNYTSKA N.Yu.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Turkology, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-3478-6975>
E-mail: nadiia.hk05@gmail.com

KRYVSHA O.Yu.

4th-year student at the Educational and Research Institute of Philology, Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine
ORCID <https://orcid.org/0009-0003-7026-3076>
E-mail: kсениакривша@gmail.com

WEB-QUEST AS A TOOL FOR RESOURCE-BASED LEARNING IN TURKISH LANGUAGE LESSONS IN MODERN SCHOOL