

Зінченко Анна Володимирівна,
кандидат філологічних наук, асистент,
кафедра германської філології,
Сумський державний університет
ORCID iD: 0000-0002-5672-2331
a.zinchenko@gf.sumdu.edu.ua

Сердюк Аліна Віталіївна,
студентка,
факультет іноземної філології та соціальних комунікацій,
Сумський державний університет
alinaserduk2001@gmail.com

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБКВЕСТУ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті досліджено вебквести як навчальну технологію та її ефективність у процесі навчання іноземних мов.

Сучасні умови та прогресивний розвиток суспільства значно вплинули на організацію навчання. У статті приділено увагу креативним методам як актуальним підходам до викладання, зокрема іноземних мов. З-поміж усього переліку креативних навчальних технологій прийом квестів привернув увагу дослідників та викладачів за рахунок адекватності та адаптивності до складних і мінливих навчальних умов. У дослідженні розглянуто сутність саме технології вебквесту як такої, що задовольняє вимоги дистанційного освітнього процесу. Також було вивчено актуальні типи вебквестів та їхні особливості. Конструювання навчальних вебквестів вимагає ретельної підготовки від викладача. Можливість створення вебквестів на онлайн-платформах значно спрощує підготовчу роботу викладача та сприяє популяризації вебквестів серед студентів. У статті докладно описано процес створення вебквесту з дисципліни “Німецька мова” на платформі Genial.ly. Автори поетапно виклали основні етапи підготовки та конструювання вебквесту, пояснили доцільність добору певних типів завдань та місце створеного вебквесту в ході викладання цієї дисципліни. У статті викладено основні результати проведеного експерименту із залученням вебквесту в рамках занять з дисципліни “Німецька мова” в студентів першого року навчання спеціальності “Філологія” і доведено ефективність вебквестів у навчанні іноземних мов, зокрема на етапі повторення навчального матеріалу.

Ключові слова: креативний метод, навчання іноземних мов, навчальний квест, вебквест.

Zinchenko, Anna,
Candidate of Philological Sciences,
Assistant Lecturer,
Department of Germanic Philology,
Sumy State University
ORCID iD: 0000-0002-5672-2331
a.zinchenko@gf.sumdu.edu.ua

Serdiuk, Alina,
Student,
Faculty of Foreign Philology and Social Communications,
Sumy State University
alinaserduk2001@gmail.com

WEBQUEST TECHNOLOGY IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

The article investigates webquests as an educational technology and examines its effectiveness in teaching foreign languages.

Current conditions and the progressive development of society have significantly influenced the organization of education. Creative methods as relevant approaches to teaching, especially foreign languages, were studied in the article. Among the entire list of creative teaching technologies, the use of quests has attracted the attention of researchers and teachers due to its adequacy and adaptability to complex and changing learning environments. The study examines the essence of webquest technology, which meets the requirements of the online educational process. The current types of webquests and their characteristic features were also studied. Designing educational webquests requires careful preparation by the teacher. The possibility of creating webquests on online platforms greatly simplifies the preparatory work of the teacher and promotes the popularization of webquests among students. The process of creating a webquest for the discipline “German language” on the Genial.ly platform was described in detail in the article. The authors outlined the main stages of webquest preparation and design. The feasibility of selecting certain types of tasks within the created webquest while teaching this discipline was also described. The article presents the main results of the experiment with the use of webquests during the “German language” discipline for first-year students majoring in Philology and proves the effectiveness of webquests in teaching foreign languages, in particular.

Key words: creative method, foreign language teaching, teaching quest, webquest.

Постановка проблеми. Із процесами глобалізації прийшло розуміння необхідності оволодіння більше ніж однією мовою задля налагодження ефективної міжкультурної комунікації. Технологічний розвиток значно полегшив викладацьку справу, надавши численні інструменти для урізноманітнення навчального процесу. Утім, за останні роки українська освіта

зазнала дестабілізуючого впливу карантинних обмежень, пізніше – воєнних дій. Зворотним боком дистанційного навчання стали втрата мотивації до вивчення нового матеріалу та запам'ятовування вже вивченого, втрата уваги та зосередженості, що суттєво позначилося на вивченні іноземних мов.

Зважаючи на описані умови, вчені-лінгводидакти почали активно вивчати креативні методи як дієвий інструмент розв'язання зазначених проблем на заняттях з іноземних мов. Креативна діяльність викладача має розвивати психолого-педагогічні зв'язки між учасниками освітнього процесу та сприяти вдосконаленню творчої діяльності педагога й формуванню творчої особистості студентів (Близнюк, 2022). Одним із креативних методів навчання є технологія вебквесту.

Об'єктом пропонованого дослідження є вебквест як навчальна технологія, а **предметом** – визначення її ефективності на заняттях з іноземної мови. **Метою розвідки постає** аналіз ефективності вебквесту, створеного на базі сервісу *Genial.ly*, у процесі викладання німецької мови студентам-філологам.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вебквест як метод навчання, що поєднує інтерактивні вправи, тестування та інтернет-ресурси, активно розглядають у працях зарубіжних (Додж Б., Марч Т.) та українських (Кадемія М. Ю., Ізбаш С. С., Сокол І. М., Тимченко О. В., Симоненко С. В.) науковців.

Виклад основного матеріалу дослідження. В умовах онлайн-навчання іноземних мов викладачі мають змогу доповнити навчальний процес різними елементами гри у форматі вікторин, дидактичних пазлів, флешкарток, ребусів, кросвордів, коміксів, вебквестів тощо (Осіна, б. д.). У ракурсі нашого дослідження, вебквест викликає особливе зацікавлення, оскільки цей метод використовує різноформатні інтерактивні вправи та орієнтований на підсилення креативної діяльності педагога та студентів.

Власне термін “вебквест” (англ. *webquest*) походить з англійської мови та являє собою поєднання двох слів “веб” (англ. *web*, “павутиння” (Крисенко, 2005) і “квест” (англ. *quest*, “пошук” або “дідання” (Крисенко, 2005)). Слово “веб” є узагальненим поняттям Всесвітньої інформаційної мережі Інтернет або Всесвітньої павутини (англ. *World Wide Web*) (Rouse, n. d.). А “квест” за визначенням тлумачного словника української мови, – це жанр інтелектуально-логічних ігор, що полягає в розгадуванні різноманітних загадок, пошуку відповідей на запитання, виконанні завдань (Словник UA., б. д.). Спираючись на наведені вище визначення, можна сказати, що вебквестом є дослідницька гра, розроблена за допомогою комп'ютерних технологій.

Освітнім вебквестом Кадемія М. Ю. називає проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовують інформаційні ресурси

Інтернету (Кадемія, 2011), що, на нашу думку, найточніше передає сутність цього поняття.

Освітні вебквести з'явилися в середині 1990-х років, коли зростання популярності Інтернету призвело до виникнення нових методів навчання. Концепцію вебквестів розробив Додж Б., викладач комп'ютерних наук в університеті Сан-Дієго (США) у 1995 році. Разом зі своїм учнем Марчем Т. він намагався інтегрувати Всесвітню павутину в навчальний процес. Згідно з їхньою моделлю повна або часткова інформація, з якою працюють учні, надходить з інтернет-ресурсів, однак ключовим моментом є сприяння перетворенню цієї інформації на новостворене, осмислене розуміння (Dodge, n. d.).

Вебквест містить концепції проектного методу та ігрових технологій, які застосовуються у вебсеминарах за допомогою інструментів диджиталізації. За своєю суттю, вебквести базуються на проектній методиці, яка спрямована на самостійну активність студентів, включаючи індивідуальну, групову або роботу в парах, що відбувається протягом певного періоду часу (Кадемія, 2012, с. 382–387).

Виокремлюють два основних види вебквестів: довготривалі та короткострокові. Довготривалі вебквести орієнтовані на тривалу навчальну роботу студентів, яка зазвичай займає один тиждень або один місяць. Таке освітнє завдання передбачає проведення глибоких та розгорнутих активностей з метою розширення знань та використання різних когнітивних процесів, таких як абстрагування, індукція, дедукція, класифікація та інші (What Types Of WebQuest Are There And What Features Do They Have?, n. d.). Довготривалі вебквести можуть використовуватися для поглибленого аналізу однієї теми, вивчення окремої ідеї в рамках більшої концепції або для проведення підсумкового оцінювання студентів (WebQuest: An Inquiry-oriented Approach in Learning., n. d.). Короткострокові вебквести – це навчальні завдання, які реалізують протягом короткого періоду часу, зазвичай в рамках одного або кількох уроків (What Types Of WebQuest Are There And What Features Do They Have?, n. d.). Такі вебквести використовують для дослідження нової короткої теми, повторення вивченого матеріалу або швидкої перевірки засвоєних знань (WebQuest: An Inquiry-oriented Approach in Learning., n. d.). Обидва види квестів спрямовані на досягнення певних освітніх цілей та розвиток конкретних навичок або знань, що дозволяє студентам заглибитися в предметну сферу, розвивати критичне мислення, розв'язувати проблеми та вдосконалювати навички самостійної і колективної роботи.

Ізбаш С. С. виокремила головні компетентності учнів, які формуються за допомогою проходження вебквестів:

1) інформаційні (робота, аналіз, узагальнення інформації; встановлення асоціативних зв'язків);

2) комунікативні (здатність ініціювати та підтримувати спілкування, а також ефективно відстоювати свою позицію);

3) інтерактивні (робота в команді; кооперація; допомога один одному; розподіл ролей);

4) проєктивні (здатність генерувати ідеї, шукати різні варіанти розв'язання проблем, а також передбачати можливі наслідки в процесі прийняття рішень);

5) медійні (уміння працювати з комп'ютерними технологіями) (Ізбаш, 2017).

На сьогодні значну частку квестів становить формат “ескейп-руму” (анг. *escape room*), який широко використовують в освіті, корпоративних тренінгах та інших заходах (LibGuides, n. d.). Сутність цього формату полягає в тому, що залучені в командну гру учасники знаходять підказки, розв'язують головоломки та виконують завдання в одній або кількох реальних чи віртуальних “кімнатах”, щоб “втекти” та “перемогти” (Nicholson, 2015). Залежно від сюжетної лінії “кімнатами” може бути будь-яке місце – покинутий дім, фабрика, музей тощо. Концепцію ескейп-руму застосовують у навчанні для залучення учнів до вивчення певного предмета, зокрема іноземних мов. Освітній ескейп-рум – це організована форма проблемно-орієнтованого навчання, яка використовує аспекти освітньої програми в контексті цікавого сценарію (Bradford, 2021) та може бути створена як для окремих учасників, так і для всієї групи.

Оскільки в нашій роботі зосереджуємо увагу на онлайн-застосунку для створення квестів, ми проаналізували не всі види сценаріїв ескейп-румів, а лише ті, якими ми послуговувалися в межах бібліотеки додатка (Duske, n. d.).

1. *Квест “Пошук скарбів”*. Під час цього виду гри учні мають знайти захований скарб або набір прихованих предметів. Їм доведеться користуватися картою та відправитися в подорож у різні країни світу або міста, уникати пасток, шукати підказки, вирішувати серію інтерактивних загадок у вигляді різних завдань, що ґрунтуються на конкретній темі уроку, щоб знайти місцезнаходження скарбу або ключ до нього (Escape Rooms For The Classroom, n. d.).

2. *Детективний квест*. Це форма ігрової діяльності, під час якої учасники повинні розв'язати кримінальне питання або загадку за допомогою збору інформації, аналізу доказів тощо. Детективний квест зазвичай має сюжет, у якому учні грають роль детективів. Вони можуть взаємодіяти з різними персонажами, наприклад, Шерлоком Холмсом, шукати приховані предмети та інші речі, що допоможуть їм знайти відповіді на питання (Годованець, 2017, с. 61).

3. *Хорор-квест*. Цей сценарій відрізняється від інших своєю атмосферою та тематикою. Він передбачає залучення учасників до таємничих історій, що створює особливий настрій та підвищує зацікавленість учнів. Хорор – це піджанр фантастики та може

мати частини містифікованого чи фантастичного жанрів, де ключовим елементом є страх (Сикало, б. д.). Це може бути покинутий будинок або замок з привидами, зняття учнями закляття чаклунок за допомогою вирішення різноманітних завдань на відповідну тему заняття тощо. Усі ці елементи є складовими створення напруженої атмосфери, що робить гру більш емоційною та захопливою (Common Horror Escape Rooms: What Makes Them Popular, n. d.).

Для досягнення високої ефективності використання вебквесту необхідно здійснити правильну підготовку його компонентів. Правильно структурована діяльність забезпечує логічну послідовність викладу інформації, а також дозволяє уникнути дезорієнтації учнів та незрозумілості в процесі роботи з наданим матеріалом.

Сокол І. М. запропонував об'єднати процес створення вебквестів у три базові етапи, а саме початковий, рольовий та заключний. Початковий етап передбачає розроблення викладачем завдань для учасників квесту, рольовий етап охоплює діяльність учнів у нестандартних форматах, наприклад, здійснення пошукових або дослідницьких завдань, а заключний етап полягає в оцінюванні та обговоренні отриманих результатів (Сокол, 2016).

Розробники технології вебквесту Додж Б. і Марч Т. надали перелік основних, на їхню думку, структурних елементів вебквесту:

- 1) вступна частина, у якій визначено тему квесту;
- 2) завдання у формі різних запитань, на які потрібно знайти відповіді;
- 3) інструкція щодо виконання завдань та використання інформації;
- 4) джерела з переліком необхідних ресурсів для проходження квесту;
- 5) оцінювання згідно з визначеними критеріями;
- 6) висновки з рекомендаціями щодо поліпшення відповідної роботи (Dodge, n. d.)

Методисти пропрацювали вищезазначені елементи вебквестів та доповнили їх відповідно до сучасних умов навчального процесу. Ми проаналізували деякі з них і дійшли висновку, що найбільш деталізованою є структура, запропонована Тимченко О. В. (Тимченко, 2021, с. 174–176), яку ми взяли за основу для нашого дослідження.

Організація навчально-ігрової діяльності студентів охоплює чотири етапи. На першому етапі здійснюється попереднє планування вебквесту, а саме викладач ознайомлюється з компонентами квесту, аналізує зміст та структуру наявних у мережі освітніх квестів, продумує ідею для власного продукту, розглядає Інтернет-ресурси для реалізації подальших завдань, обирає онлайн-платформу для створення вебквестів, знайомиться з її функціональним наповненням та можливостями (Тимченко, 2021, с. 174–176).

На другому етапі здійснюється формування програми реалізації квесту. Викладач визначає назву та тематику, досліджує цільову аудиторію, враховуючи її вікові особливості та освітні можливості, ставить мету вебквесту, визначає форми роботи (індивідуальна, групова і т. п.) та встановлює часові обмеження (Тимченко, 2021, с. 174–176). Крім цього, на цьому етапі варто створити добірку джерел з різними завданнями, вибрати сюжет квесту, сформулювати ключове цікаве проблемне запитання, визначити ролі учасників, а також розробити власні критерії оцінювання діяльності студентів.

Третій етап охоплює наповнення сторінок майбутнього вебквесту вибраним матеріалом, медіа-контентом, посиланнями тощо, надання доступу до продукту, розміщеного на вибраній онлайн-платформі, тестування вебквесту для виявлення недоліків та можливого коригування елементів (Тимченко, 2021, с. 174–176). На останньому етапі викладач представляє студентам створений квест, управляє навчально-ігровою діяльністю учасників та оцінює ефективність і результативність проведеної роботи.

Для того щоб оцінити ефективність та доцільність застосування технології вебквесту на заняттях з німецької мови, було проведено дослідження та створений вебквест на базі сервісу *Genial.ly* (Genially, n. d.) для студентів першого курсу.

Genial.ly – це онлайн-платформа, завдяки якій викладачі можуть розробляти квести на будь-яку тему, завантажувати зображення, відео та аудіофайли, щоб зробити більш цікавий та привабливий для студентів презентаційний продукт. Платформа надає можливість додавати різні типи завдань, такі як тестування з вибором відповідей, заповнення пропусків, сортування, встановлення послідовності та багато іншого. Крім цього, можна використовувати готові шаблони, комбінувати їх, а також налаштовувати та редагувати елементи. Однією з головних переваг *Genial.ly* є його зрозумілий інтерфейс (Супрун, 2021, с. 188–189).

Наша робота була спрямована на підготовку студентів першого курсу спеціальності “Філологія” до модульного тестування з німецької мови, а саме на повторення пройденого матеріалу за підручником *Motive A1 – B1* тем 3 (*Was ist für Sie wichtig?*) та 4 (*Muss ich heute..?*): відмінювання модальних дієслів та артиклів у знахідному відмінку; зміна кореневих голосних у сильних дієсловах; заперечні речення; дієслова з відокремлюваними префіксами; лексика на тему “Обмін речами”, “Їжа та напої”, “Почуття”; відповіді на запитання “Котра година?” у формальному стилі. Саме такий обсяг матеріалу дозволив нам випробувати різні безкоштовні шаблони квест-ігор платформи *Genial.ly* та створити один загальний вебквест, наповнений п’ятьма різносюжетними міні-квестами. Робота складається із ста шістдесяти п’яти слайдів.

За основу обрано шаблон “*Breakout Adventure*”, який відповідає сценарію “Пошук Скарбів”. Учаснику надається карта з відміченими хрестиком локаціями та закритий сейф, пін-код якого невідомий. Кожна “локація” має декілька завдань з вибором однієї правильної відповіді. У разі успішного проходження всіх тестів, учаснику почергово відкриватимуться цифри пін-коду. У кінці гри потрібно ввести отриману комбінацію цифр та відкрити сейф.

Відтак, створена освітня гра може бути умовно поділена на шість основних блоків. Перший блок інформаційний: він складається з п’яти слайдів і містить назву, інструкцію, місію з вигаданою передісторією, героїв квесту та мапу з позначеними локаціями:

- 1) назва: “*Пригоди в Німеччині*” (рис. 1);
- 2) інструкція: “*Для того, щоб пройти квест до кінця, вам потрібно виконати правильно всі завдання*”;
- 3) місія: “*У kota Гарфілда, який вважає себе королем, викрали корону. Грабіжники помістили її в сейф, однак пін-код зашифрований. У пошуках цифр коду йому допомагатимуть троє шукачів пригод – Гаррі Поттер, Шерлок Холмс та Паддінгтон. Кожен з них вирушить до Німеччини, щоб виконати свою місію, але потім вони об’єднають зусилля. Допоможіть їм зібрати усі цифри секретного коду, щоб відкрити сейф. Бажаю успіхів!*”.

Обрано сучасних відомих казкових героїв, які відомі своїми пригодами. Крім цього, була прикріплена карта Німеччини та п’ять земель-локацій, а саме Баварія, Бранденбург, Саксонія, Гамбург та Берлін.



Рис. 1. Титульний слайд вебквесту “Пригоди в Німеччині”

Варто зазначити, що завдяки такому методу навчання можна подати матеріал не лише з освітнього боку, а й з лінгвокраїнознавчого. У нашому випадку студенти першого курсу, які нещодавно почали вчити німецьку мову, імовірно, не багато знають про Німеччину. Тому в кожному наступному блоці коротко була подана інформація про землі Німеччини, які задіяні в нашій грі. Крім цього, на фоні були розміщені зображення, пов’язані з відповідними місцями, для візуального сприйняття.

Другий блок присвячений локації “Баварія”. Ця частина налічує тридцять завдань з вибором однієї правильної відповіді на повторення модальних дієслів німецької мови. Було використано готові тестові завдання, раніше пройдені зі студентами в програмі *Wordwall* (Können, n. d.; Müssen, n. d.; Wollen, n. d.). Для цього блоку було додано слайди шаблону квест-гри “*Horror Escape Room*” та поєднано її сюжет із відомим замком Нойшванштайн, розташованим у Баварії (рис. 2). В інструкції зазначено декілька фактів про цей замок та переказано захопливу історію, ніби в ньому поселилися привиди, які заховали першу цифру секретного коду від сейфу. Учасники послідовно виконують завдання, збирають інвентар для отримання наступних підказок, отримують міні-коди, щоб проходити нові тести та дізнатися першу цифру від сейфу. У разі неправильної відповіді автоматично вмикається слайд зі словом “*Falsh*”, після якого учні мають можливість обрати інший варіант. Шаблон має темний фон, містить зображення привидів, моторошні аудіо та анімації, що притаманно сюжету хорор.



Рис. 2. Титульний слайд міні-квесту № 1

Третій блок присвячений локації “Бранденбург”. Фоном було зроблено краєвид цієї землі, а також прикріплено невеликий опис для лінгвокраїнознавчого ознайомлення. Ця земля поєднана з відомим детективом Шерлоком Холмсом, який є одним із героїв нашої гри. Саме тому шаблоном для другого мініквесту є “*Detective Quiz*”. Він повністю пов’язаний із детективним сюжетом і має відповідні візуальні та звукові елементи. Гравці мають вибрати одну із трьох можливих відповідей на запитання, які подані і в текстовому, й у візуальному форматах.

Метою мінівікторини є повторення артиклів німецької мови у родовому відмінку (Akkusativ, n. d), а також лексики на тему “Обмін речами” (рис. 3). Усього гра містить дванадцять запитань із вищезазначених двох тем, які чергуються між собою. У кінці з’являється слайд із другою цифрою коду.



Рис. 3. Слайд шостого запитання мініквесту № 2

Четвертий блок орієнтований на локацію “Саксонія”. Після опрацювання інформації про цю землю Німеччини, виявилось, що там є цікава споруда – міст Ракотцбрюке. За легендою, міст був збудований нечистими силами, через що він і його відображення у воді утворюють вигляд ідеального кола. Ця специфічна країнознавча інформація вплинула на вибір героя та шаблону для третього мініквесту. Так, шаблон “*Witchcraft Escape Room*” має містичний сюжет, пов’язаний із чаклунством (рис. 4). Легенда гри повідомляла, що біля мосту Ракотцбрюке чаклунки заховали третю цифру коду та наклали закляття, зняти яке може лише “випробування чотирьох магічних кіл”.



Рис. 4. Титульний слайд мініквесту № 3

Перше “магічне коло” містить шість завдань на повторення сильних дієслів зі змінною кореневою голосною (Verben mit Vokalwechsel 2, n. d.). У другому “колі випробувань” учасники мають обрати пропущену літеру чи комбінацію літер п’яти сильних дієслів. Третє “магічне коло” складається із чотирьох тестів на вибір правильного перекладу лексики на тему “Почуття”. Поряд із чотирма варіантами відповідей, зображена карта, на яку можна навести мишкою та побачити анімований кадр у форматі GIF, що передає зміст запитання. Його можна самостійно додавати та використовувати як цікаву підказку. У

четвертому “випробуванні” гравці повинні обрати правильний варіант перекладу на німецьку мову слів на тему “Почуття”. Ця частина містить чотири запитання. Наприкінці гри учасники отримують третю цифру коду.

П'ятий блок орієнтований на локацію “Гамбург” та наповнений слайдами шаблону “*Mystery Breakout*”. Сценарій цього мініквесту пов'язаний із лінгвокраїнознавчим аспектом портового міста Гамбург. Туди ніби потрапляє ще один герой нашої гри – Паддінгтон, якому потрібно вибратися з міста, яке називають “воротами у світ”. Уночі “ворота” закриті, а саме місто сповнене небезпек. Основою цього шаблону постає вид нічного міста: потрібно виконувати завдання, отримувати комбінації цифр і відкривати таємні ходи для просування містом. Ця частина квесту містить вісімнадцять завдань на повторення заперечних речень у німецькій мові (“Kein(e)” oder “nicht” – Quiz, n. d.) та словам із відокремленим префіксом.

Одним із найцікавіших, на наше переконання, блоків вебквесту є шостий блок. Цей блок пов'язаний із локацією “Берлін” та розрахований на колективну роботу студентів. Для цього було використано шаблон інтерактивної вебгри “*Jumanlly*”, виконаний за мотивами фантастико-пригодницького фільму “Джуманджі” (рис. 5). Гра розрахована на чотирьох учасників, складається з інструкції та ігрового поля. У чотирьох кутках поля перебувають герої-гравці, від яких відходять різнокольорові доріжки, поділені на маленькі частини. Ці частини містять інтерактивний елемент для вставлення тексту чи зображення із завданням. Доріжки переплітаються між собою та з'єднуються у колі посередині поля. Гравців можна перетягувати по доріжці та визначати кількість кроків за допомогою інтерактивного кубика. Той гравець, який першим дістанеться центрального кола, є переможцем.

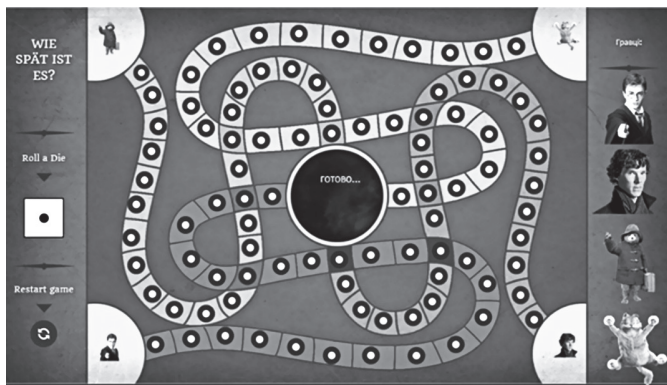


Рис. 5. Слайд ігрового поля міні-квесту № 5

Студенти були розділені на чотири команди, кожній з яких відповідає один із героїв нашого квесту. Учасники по черзі відповідали на запитання “Котра година?” у формальному стилі відповідно до зобра-

жень годинника (Interactive Clock, n. d.) на інтерактивних елементах ігрового поля. У разі неправильної відповіді команда має пройти три кроки назад. У центральному колі розміщене посилання на вікторину, створену в додатку для вікторин *Quizzes* (Quizizz, n. d.), яка містить двадцять чотири питання за лексичною темою “Їжа та напої”.

Наприкінці вікторини потрібно повернутися на платформу *Genial.ly* та продовжити квест. Після натискання на коло в центрі ігрового поля вмикається слайд із останньою цифрою, а потім і саме поле для введення повного пін-коду. Комбінація цифр коду згенерована самою програмою, тому її не можна змінювати. Після правильного введення комбінації учасникам відкривається останній слайд із сейфом (рис. 6).



Рис. 6. Останній слайд квесту “Пригоди в Німеччині”

За вигаданою історією там лежить викрадена корона кота Гарфілда. За допомогою анімації було додано зображення самого кота, корони та віконечко зі словом “*Danke!*”. На цьому етапі вебквест завершується.

В умовах воєнного стану під час онлайн-занять з вивчення німецької мови студенти першого курсу мали змогу познайомитися із вебквестом “Пригоди в Німеччині” та продемонструвати свій рівень знань з дібраних тем. Після завершення цього виду роботи, яка тривала вісімдесят хвилин, студентам було запропоновано оцінити вебквест за допомогою опитування, створеного на *Google Forms*. Опитування містило десять критеріїв оцінювання за п'ятибальною шкалою, які ми сформуваємо, спираючись на особливості створеного продукту, а саме:

- 1) вибір теми квесту;
- 2) інформативність квесту (чи дізналися щось нове?);
- 3) доцільність дібраних завдань;
- 4) наповнення квесту інтерактивними елементами;
- 5) доцільність використання різноформатних завдань;
- 6) креативність вебквесту;

- 7) доцільність використання аудіоелементів;
8) добір візуальних елементів квесту;
9) складність роботи (чи складно було працювати у такому форматі?);

10) ефективність квесту (чи допоміг такий вид роботи краще засвоїти матеріал?).

Згідно з результатами опитування дев'ять показників відповідають найвищій оцінці “п’ять”, що свідчить про ефективність вебквесту “Пригоди в Німеччині”. Також студенти оцінили інформативність роботи у 87,5 %. Такий результат показує, що незважаючи на повторення вже пройденого матеріалу, вебквест виявився для студентів інформативним. Це, у свою чергу, дає змогу стверджувати, що, дібрана фоновна лінгвокраїнознавча інформація гри підвищила знання студентів про країну Німеччину. Крім цього, студенти мали змогу написати свої враження від пройденої віртуальної гри (рис. 7). Багато з них зазначили, що з таким форматом працювали вперше і що це справді ефективний спосіб засвоєння навчального матеріалу.

Напишіть свої враження від пройденого вебквесту
8 відповідей

Було дуже цікаво та інформативно. Вперше проходила веб-квест і мені дуже сподобалося. Було легко повторювати вивчений матеріал

Веб-квест дуже креативний та пізнавальний. Кожне завдання у квесті надзвичайно цікаве та, на мою думку, допомогло нам вивчити багато чого нового. Також було використано безліч візуальних та аудіоелементів, що сприяє кращому розумінню інформації. Дякуємо!

Дуже цікавий і корисний квест, який допоміг у нестандартному форматі все повторити, що вивчили раніше

Було дуже цікаво та незвично, гарно підібрані завдання, присутня командна робота. Інтерактивний квест допоміг краще засвоїти та узагальнити нові знання з тем, що були опрацьовані за перший модуль. Загалом мені сподобалася. Дякуємо!

Мені дуже сподобався цей квест. Було зроблено багато роботи і дуже якісно. Він був для мене дуже корисним, адже під час проходження цього квесту я повторила і закріпила вивчений матеріал. Також було дуже цікаво його проходити, адже завдання були гарно підібрані, продумані та креативні, особливо мені сподобалася сама ідея з місцем проходження та персонажами.

Рис. 7. Скриншот відгуків студентів щодо квесту “Пригоди в Німеччині”

Результати дослідження. Отже, послугуючись результатами оцінювання, можна сказати, що застосування технології вебквесту на заняттях з вивчення німецької мови є ефективним способом пояснити новий або повторити вже вивчений матеріал. Крім цього, методика дає змогу в невимушеній формі задіяти і культурний аспект вивчення мов, що, на нашу думку, є важливим елементом професійної підготовки студентів.

Саме тому платформа *Genial.ly* є доволі зручним сервісом для створення освітніх вебквестів. Головною перевагою її шаблонів є завдання з вибором однієї правильної відповіді. На наше переконання, такий тип завдань, з-поміж іншого, також поступово розвиває у студентів тактику проходження завдань подібного формату, який пізніше трапляється в складі таких державних іспитів як ЄВІ та ЄФВВ.

Також слід зазначити, що створені квести можна давати студентам і на самостійне опрацювання, на-

діславши посилання, і безпосередньо використовувати на занятті з вивчення іноземної мови. Завдання квесту можуть бути орієнтовані на індивідуальну діяльність або групову. У ході проходження практики та тестування створеного вебквесту були охоплені обидва види діяльності, що також дало змогу “перемикати” увагу студентів та утримувати інтерес до гри протягом тривалого часу.

Перспективи подальших розвідок. У представленому дослідженні питання залучення технології вебквесту розглянуто лише частково, що визначає вектори подальших наукових розвідок.

СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Близнюк, Л., Сологуб, Л., & Марєєва, Т. (2022). Методичні аспекти креативної діяльності викладача іноземної мови. *Перспективи та інновації науки*, (6 (11)).
[https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-6\(11\)-49-60](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-6(11)-49-60).
- Годованець, Н. І., & Леган, В. П. (2017). Короткий огляд інтерактивних методів навчання іноземної мови. *Науковий вісник ужгородського університету. Серія: “Педагогіка. Соціальна робота”*, (1 (40)), 61.
- Ізбаш, С. С. (2017). Веб-квест як інноваційна андрагогічна технологія навчання майбутніх магістрів освіти. Професійний розвиток педагогічних працівників в умовах неперервної освіти: андрагогічний підхід.
- Кадемія, М. Ю. (2011). *Інноваційні технології навчання: словник-гlossарій: навчальний посібник для студентів, викладачів* (М. Ю. Кадемія Л. С. Євсюкова, & Т. В. Ткаченко, Уклад.). Вид-во “СПЛОМ”.
- Кадемія, М. Ю. (2012). Сутність і зміст технології веб-квест. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*, (29), 382–387.
- Крисенко, С. (2005). *Новітній англо-український, українсько-англійський словник: 100 000 слів*. ВАТ Харків. книжк. ф-ка ім. Фрунзе.
- Осіна, Н. А. (б. д.). Гейміфікація як сучасний напрям освіти. *Науково-методичний центр професійно-технічної освіти у Запорізькій області*.
<http://nmc-pto.zp.ua/heyimifikatsiia-iak-suchasnyy-napriam-osvity/>
- Словник, УА. Портал української мови та культури. (б. д.).
<https://slovyk.ua/index.php?swrd=квест>
- Сокол, І. М. (2016). *Підготовка вчителів до використання квест-технології в системі післядипломної освіти* [Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук. Запоріжжя].
- Супрун, О., Зайцева, Н., & Симоненко, С. (2021). Застосування технологій веб-квесту на заняттях з іноземної мови. *Людознавчі студії. Серія “Педагогіка”*, (12), 174–176.
- Тимченко, О. В. (2021). Методичні аспекти створення і реалізації веб-квестів. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Пед. науки: реалії та перспективи*, 174–176.
- “Kein(e)” oder “nicht” – Quiz. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/36122719/keine-oder-nicht-quiz>
- Akkusativ. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/38890938/akkusativ>
- Bradford, C., Brown, V., El Houari, M., Trakis, J., Weber, J., & Buendgens-Kosten, J. (2021). English Escape! Using breakout games in the intermediate to advanced EFL classroom. *Ludic Language Pedagogy*, 3, 1–20.
- Common Horror Escape Rooms: What Makes Them Popular*. (n. d.). Escape Rooms in Seattle.
<https://questfactor.us/blog/top-three-types-of-horror-quest-storie/>

- Dodge, B. (n. d.). Some Thoughts About WebQuests.
https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf
- Duske, K. (n. d.). *Creative escape room themes and scenarios in 2022*.
 Escape Room Data.
<https://escaperoomdata.com/blog/escape-room-themes>
- Escape Rooms For The Classroom*. (n. d.). Escape Classroom.
<https://www.theescapeclassroom.com/>
- Genially, the platform for interactive animated content*. (n. d.).
<https://genial.ly/>
- Interactive Clock. Telling Time. Analog & Digital*. (n. d.).
<https://toytheater.com/clock/>
- Können*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/34281241/können>
- LibGuides: Active Learning Multiplayer Scenario Game-Based Learning: Escape Rooms*. (n. d.). Home – LibGuides at College of Charleston.
<https://libguides.library.cofc.edu/immersivescenariogames/escaperooms>
- Müssen*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/2170842/niemieckim/odmiana-czasownika-mussen>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*.
<https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Quizizz – Free Online Quizzes*. (n. d.). <https://quizizz.com>
- Rouse, M. (n. d.). What Does Web Mean? *Techopedia*.
<https://www.techopedia.com/definition/5613/web>
- Verben mit Vokalwechsel 2*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/54390546/deutsch/verben-mit-vokalwechsel-2>
- WebQuest: An Inquiry-oriented Approach in Learning. Educational Technology. (n. d.).
<https://educationaltechnology.net/webquest-an-inquiry-oriented-approach-in-learning/>
- What Types Of WebQuest Are There And What Features Do They Have? Bullfrag. (n. d.). Bullfrag.
<https://www.bullfrag.com/what-types-of-webquest-are-there-and-what-features-do-they-have-webquest-examples/>
- Wollen*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/55977847/wollen>
- Osina, N. A. (b. d.). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam osvity. Naukovo-metodychnyi tsentr profesiino-tekhnichnoi osvity u Zaporizkii oblasti.
<http://nmc-pto.zp.ua/heimifikatsiia-iaak-suchasnyy-napriam-osvity/>
- Slovyk UA. Portal ukrainskoi movy ta kultury. (b. d.).
<https://slovyk.ua/index.php?swrd=квест>
- Sokol, I. M. (2016). Pidhotovka vchyteliv do vykorystannia kvest-tekhnologii v systemi pisliadyplomnoi osvity [Dysertatsiia na zdobuttia naukovooho stupenia kandydata pedahohichnykh nauk. Zaporizhzhia].
- Suprun, O., Zaitseva, N., & Symonenko, S. (2021). Zastosuvannia tekhnologii veb-kvestu na zaniattiakh z inozemnoi movy. *Liudynoznavchi studii. Seriiia “Pedahohika”*, (12), 174–176.
- Tymchenko, O. V. (2021). Metodychni aspekty stvorennia i realizatsii veb-kvestiv. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Seriiia 5. Ped. nauky: realii ta perspektyvy*, 174–176.
- “*Kein(e)” oder “nicht” – Quiz*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/36122719/keine-oder-nicht-quiz>
- Akkusativ*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/38890938/akkusativ>
- Bradford, C., Brown, V., El Houari, M., Trakis, J., Weber, J., & Buendgens-Kosten, J. (2021). English Escape! Using breakout games in the intermediate to advanced EFL classroom. *Ludic Language Pedagogy*, 3, 1–20.
- Common Horror Escape Rooms: What Makes Them Popular*. (n. d.). Escape Rooms in Seattle.
<https://questfactor.us/blog/top-three-types-of-horror-quest-storie/>
- Dodge, B. (n. d.). Some Thoughts About WebQuests.
https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf
- Duske, K. (n. d.). *Creative escape room themes and scenarios in 2022*.
 Escape Room Data.
<https://escaperoomdata.com/blog/escape-room-themes>
- Escape Rooms For The Classroom*. (n. d.). Escape Classroom.
<https://www.theescapeclassroom.com/>
- Genially, the platform for interactive animated content*. (n. d.).
<https://genial.ly/>
- Interactive Clock. Telling Time. Analog & Digital*. (n. d.).
<https://toytheater.com/clock/>
- Können*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/34281241/können>
- LibGuides: Active Learning Multiplayer Scenario Game-Based Learning: Escape Rooms*. (n. d.). Home – LibGuides at College of Charleston.
<https://libguides.library.cofc.edu/immersivescenariogames/escaperooms>
- Müssen*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker. <https://wordwall.net/resource/2170842/niemieckim/odmiana-czasownika-mussen>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*.
<https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Quizizz – Free Online Quizzes*. (n. d.). <https://quizizz.com>
- Rouse, M. (n. d.). What Does Web Mean? *Techopedia*.
<https://www.techopedia.com/definition/5613/web>
- Verben mit Vokalwechsel 2*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/54390546/deutsch/verben-mit-vokalwechsel-2>
- WebQuest: An Inquiry-oriented Approach in Learning. Educational Technology. (n. d.).
<https://educationaltechnology.net/webquest-an-inquiry-oriented-approach-in-learning/>
- What Types Of WebQuest Are There And What Features Do They Have? Bullfrag. (n. d.). Bullfrag.
<https://www.bullfrag.com/what-types-of-webquest-are-there-and-what-features-do-they-have-webquest-examples/>
- Wollen*. (n. d.). Wordwall – Create better lessons quicker.
<https://wordwall.net/resource/55977847/wollen>

REFERENCES

- Blyzniuk, L., Solohub, L., & Marieieva, T. (2022). Metodychni aspekty kreatyvnoi diialnosti vykladacha inozemnoi movy. *Perspektyvy ta innovatsii nauky*, (6 (11)).
[https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-6\(11\)-49-60](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-6(11)-49-60).
- Hodovanets, N. I., & Lehan, V. P. (2017). Korotky ohliad interaktyvnykh metodiv navchannia inozemnoi movy. *Naukovyi visnyk uzhhorodskoho universytetu. Seriiia: “Pedahohika. Sotsialna robota”*, (1 (40)), 61.
- Izbash, S. S. (2017). Veb-kvest yak innovatsiina andrahohichna tekhnologhiia navchannia maibutnikh mahistriv osvity. *Profesiinyi rozvytok pedahohichnykh pratsivnykiv v umovakh neperervnoi osvity: andrahohichnyi pidkhd*.
- Kademiia, M. Yu. (2011). Innovatsiini tekhnologii navchannia: slovnyk-hlosarii: navchalnyi posibnyk dlia studentiv, vykladachiv (M. Yu. Kademiia L. S. Yevsiukova T. V. Tkachenko, Ukklad.). *Vyd-vo “SPOLOM”*.
- Kademiia, M. Yu. (2012). Sutnist i zmist tekhnologii veb-kvest. *Suchasni informatsiini tekhnologii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy*, (29), 382–387.
- Krysenko, S. (2005). *Novitnii anhlo-ukrainskyi, ukrainsko-anhliiskyi slovnyk: 100 000 sliv*. VAT Kharkiv. knyzhk. f-ka im. Frunze.