

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

Кафедра германської філології

«Допущена до захисту»

В.о. завідувача кафедри

Тетяна МИРОНЕНКО



«28» листопада 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

на тему:

**«Використання квест-технології як засобу розвитку творчих здібностей у
процесі навчання іншомовному говорінню»**

Виконала: студентка 6731м групи



Аліна АНТИПЕНКО

(підпис)

Керівник роботи:

к.п.н., доцент



Леся ДОБРОВОЛЬСЬКА

Миколаїв - 2025 р.

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ ІМЕНІ АДМІРАЛА
МАКАРОВА**

Філологічний факультет

Кафедра германської філології

Спеціальність 014 Середня освіта (Мова та зарубіжна література (англійська)), **спеціалізація** 014.021 Англійська мова та зарубіжна література

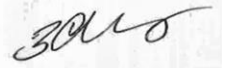
Галузі знань 01 Освіта/Педагогіка

Освітня програма АНГЛІЙСЬКА МОВА І ЛІТЕРАТУРА

Другого (магістерського) рівня вищої освіти

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Гарант освітньої програми
Світлана ЗАСКАЛЄТА



«28» листопада 2025р.

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

студентці Антипенко Аліні Юріївні

(Прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Використання квест-технології як засобу розвитку творчих здібностей у процесі навчання іншомовному говорінню»

Керівник роботи: Добровольська Леся Станіславівна

Затверджені наказом ректора № 1183-УЧ від 08.10.2025

2. Термін подання роботи: 10.11.2025 р.

3. Вихідні дані по роботі: дослідити теоретичні засади та педагогічні умови ефективного використання квест-технології у навчанні іноземних мов, а також розробити й апробувати квест зі студентами молодших курсів.

4. Перелік питань, що підлягають розробці (найменування розділів)

1. Теоретичні засади використання квест-технології у навчанні іншомовному говорінню студентів молодших курсів.

2. Методика розвитку творчих здібностей студентів молодших курсів на основі квест-технології.

5. Перелік презентаційних матеріалів: презентаційний файл.

6. Консультанти розділів роботи: немає

7. Дата видачі завдання 15.09.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Номер	Назва етапів роботи	Терміни виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір і теми випускної кваліфікаційної роботи, укладання бібліографії за обраною темою; опрацювання наукової і навчальної літератури за обраною темою	до 1.10.2024 р.	Виконано
2.	Укладання плану-проспекту роботи.	до 5.10.2024 р.	Виконано
3.	Збирання, аналіз, систематизація фактичного матеріалу до досліджуваної теми	до 31.10.2024 р.	Виконано
4.	Написання тексту «Вступу»	до 10.11.2024 р.	Виконано
5.	Написання тексту 1 розділу	до 30.11.2024 р.	Виконано
6.	Написання тексту 2 розділу	до 28.02.2025 р.	Виконано
7.	Написання тексту загальних «Висновків»	до 31.03.2025 р.	Виконано
8.	Подання чернетки повного тексту роботи керівникові. Доопрацювання тексту роботу згідно з зауваженнями керівника	до 20.04.2025 р.	Виконано
9.	Попередній захист випускної кваліфікаційної роботи	10.10.2025 р.	Виконано
10.	Доопрацювання повного тексту, подання оформленої за чинними вимогами випускної кваліфікаційної роботи на кафедру прикладної лінгвістики	20.10.2025 р.	Виконано
11.	Отримання відгуку керівника	03.11.2025 р.	Виконано
12.	Отримання рецензії	03.11.2025 р.	Виконано
13.	Подання повного пакету документів, що супроводжують дипломну роботу	10.11.2025 р.	Виконано
14.	Отримання допуску випускної кваліфікаційної роботи до захисту	28.11.2025 р.	Виконано

Студент


(підпис)

Антипенко Аліна Юріївна
(ПІБ)

Керівник роботи


(підпис)

Добровольська Леся Станіславівна
(ПІБ)

Анотація.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню особливостей використання квест-технології як засобу розвитку творчих здібностей студентів молодших курсів у процесі навчання іншомовному говорінню. У роботі розглянуто теоретичні засади використання квест-технології, її класифікацію та значення у методиці викладання іноземних мов. Проаналізовано психолого-педагогічні засади розвитку творчого потенціалу та механізми активізації пізнавальної діяльності студентів. У межах практичної частини під час проходження виробничої практики було розроблено та апробовано авторські веб-квести для занять з англійської мови, здійснено вхідне та підсумкове оцінювання, здійснено порівняння рівня сформованості творчих здібностей і навичок говоріння до та після застосування квесту. Отримані результати підтверджують ефективність квест-технології у підвищенні рівня мотивації, залученості студентів та розвитку їх творчого потенціалу.

Ключові слова: квест-технологія, веб-квест, творче мислення, іншомовне говоріння, освітній процес, мотивація.

Abstract.

The thesis explores the use of quest-based technology as a tool for developing students' creative abilities in the process of foreign language speaking instruction. The theoretical foundations of quest technology, its classification, and its role in language teaching methodology are analyzed. The work examines the psychological and pedagogical conditions that enhance creativity and stimulate cognitive engagement in learners. The practical part presents the design and implementation of original web quests for English language classes in a pedagogical college, including initial and final assessments that compare students' creative abilities and speaking skills before and after the intervention. The results demonstrate that quest-based learning effectively increases motivation, engagement, and creative activity among students.

Key words: quest technology, web quest, creative abilities, speaking skills, language teaching, motivation.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
Розділ 1. Теоретичні засади використання квест-технології у навчанні іншомовному говорінню студентів молодших курсів.....	10
1.1. Квест-технологія як сучасний метод інтерактивного навчання: сутність та основні характеристики	10
1.2. Використання інтерактивних методів у навчанні іншомовного говоріння.....	16
1.3. Психолого-педагогічні аспекти використання квест-технологій в освітньому процесі для розвитку творчих здібностей студентів молодших курсів	23
Висновки до розділу 1.....	29
Розділ 2. Методика розвитку творчих здібностей студентів молодших курсів на основі квест-технології	31
2.1. Методика застосування квест-технології у процесі навчання іншомовного говоріння	31
2.2. Розробка та проведення квестів у рамках навчання іншомовного говоріння студентів молодших курсів.....	35
2.3. Аналіз ефективності застосування квестів у навчанні іншомовному говорінню студентів молодших курсів.....	42
Висновки до розділу 2.....	48
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	52
ДОДАТКИ.....	60

ВСТУП

Актуальність дослідження. Інтерактивні методи навчання стають все більш популярними через їх здатність мотивувати учнів і розвивати їх творчий потенціал. Використовуючи нові технології, інтерактивні платформи для навчання, ми не тільки робимо навчальний процес більш технологічним і сучасним, а й даємо можливість учням використовувати гаджети та інтернет-ресурси для особистого розвитку, заохочуючи їх до навчального процесу. Мотивація та зацікавленість учнів збільшується, коли навчання стає більш інтерактивним. На сучасному рівні освіти, ми відходимо від таких соціальних установок, за якими головною метою уроку та навчання в цілому – є підготовка учня до успішного складання іспитів у майбутньому, а сам план уроку будується без урахування можливостей кожного учня, їхнього потенціалу та вмотивованості до навчання. За концепцією «Нової української школи», у навчання впроваджуються нові методики, які дозволяють учням розкривати свій творчий потенціал, підвищують їх рівень самоусвідомленості та всебічного розвитку. Наразі використання інтерактивних методів є більш популярним, адже сприяє підвищенню рівня мотивації до навчання, розвитку гнучкості мислення, креативності, вміння працювати як індивідуально, так і в команді, вирішувати складні питання та мислити аналітично. Інноваційні технології в освіті наразі активно використовуються та мають широкий і різноманітний інструментарій. Зокрема, квест-технології, які наразі набирають своєї популярності. Дослідження питання, щодо використання квест-технологій у освітньому процесі, можна побачити ще у працях 1995 року Берні Доджа та Тома Марча, які розробили концепцію веб-квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Наразі питання використання такого формату на заняттях з залученням сучасних технологій і у тому числі інструментів Google для забезпечення якісної дистанційної освіти набирає ще більшої популярності в Україні. Через онлайн навчання МОН України активно впроваджуються різноманітні курси для навчання педагогів використанню мережі інтернет на

заняттях не тільки з точки зору підвищення рівня мотивації учнів, а й з боку універсальності використання даних інструментів та їх ефективності у освітньому процесі [45]. А згідно положень до забезпечення дистанційної форми освіти в Україні, використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчальних закладах, стає не просто ефективним інструментом, а необхідним рішенням для забезпечення навчального процесу у закладах [14].

Наразі, розглянути питання використання веб-квестів у освітньому процесі можна у працях наших сучасних науковців, таких як Сокол І.М., Бондаренко Т.М., Грабчак Д.В., Гапеева О.Л. і т.д.

Мотиваційний аспект застосування веб-квестів висвітлюють у своїх наукових роботах С. Литвинова, Ю. Кулінка, О. Літковець, Н. Вовк, Н. Симонович. Практичну цінність обґрунтували Т. Зубехіна, М. Кадемія.

Проте огляд сучасних досліджень, які стосуються як квест-технологій, так і методів навчання іншомовному говорінню, дають змогу показати, що проблема використання інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ) хоч і розглядається в науковій літературі, але потребує додаткового вивчення у контексті розвитку творчого потенціалу учнів, та впровадження квест-технології у навчання як відповідного інструментарію.

Мета дослідження – полягає в тому, щоб визначити, як використання квест-технології сприяє розвитку творчих і мовленнєвих навичок у процесі навчання іншомовному говорінню студентів молодших курсів

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати науково-теоретичну базу розвитку творчих здібностей студентів та особливостей навчання іншомовного говоріння на старшому етапі.
2. Охарактеризувати сутність, види та педагогічні можливості квест-технології у контексті сучасного освітнього процесу.
3. Розробити методичну систему вправ із квест технологій, спрямованих на розвиток творчих здібностей студентів і перевірити її ефективність.

Об'єкт дослідження – процес навчання іншомовному говорінню студентів молодших курсів.

Предмет дослідження – методика використання квест технологій для розвитку творчих здібностей студентів молодших курсів.

Методи дослідження. Реалізація мети і завдань дослідження здійснювалася шляхом використання теоретичних методів: аналіз літератури для обґрунтування актуальності проблеми дослідження; методи аналізу та синтезу, систематизації та узагальнення для виявлення взаємозв'язку розвитку творчих здібностей учнів із використанням інноваційних квест-технологій в процесі навчання іншомовному говорінню. Методи індукції та систематизації для розробки та створення власних авторських вправ за методом квест-технологій.

Практична значущість дослідження. Рекомендації, подані в дослідженні, можна застосовувати в освітньому процесі з метою підвищення результативності навчання англійської мови на основі квест-технології на парах з Практичного курсу англійської мови для студентів 1 курсу навчання.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження були представлені на 3 конференціях:

- IV міжнародна науково-практична конференція «Мова, освіта, наука сучасності: виклики міжкультурної комунікації»;
- IX Міжнародна науково-практична конференції «Science and technology: challenges, prospects and innovations»;
- IV Міжнародна науково-практична конференція «Modern science: trends, challenges, solutions»

Окремі положення дослідження були **опубліковані в таких статтях:**

«Квест-технологія в контексті розвитку творчого потенціалу особистості при навчанні іншомовному говорінню студентів молодших курсів» [1, с. 303]; «Мотиваційний аспект використання інформаційно-комунікаційних технологій в умовах сучасного навчання іноземної мови студентів молодших курсів» [17, с. 482]; Методика впровадження квест-технології у процес навчання іншомовного

говоріння та ефективність її застосування [16, с. 402-409].

Структура дослідження зумовлена її метою та науковими завданнями. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаної літератури і додатків.

У **вступі** обґрунтовується актуальність і вибір теми дослідження, визначається об'єкт та предмет вивчення, формулюється мета, завдання дослідження, зазначається його наукова значимість, новизна і практична цінність.

У **першому розділі** розглядаються теоретичні засади використання квест-технології у освітньому процесі, різновиди квестів та основні характеристики, психолого-педагогічні аспекти використання квест-технології в освітньому процесі для розвитку творчих здібностей та підвищення рівня мотивації до навчання студентів молодших курсів.

У **другому розділі** представляється методика використання квест-технології для студентів молодших курсів на прикладі опрацювання тем «Extreme sports» та «Psychology challenge» у форматі короткострокових міждисциплінарних веб-квестів.

У **загальних висновках** підводяться підсумки проведеного дослідження.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ІНШОМОВНОМУ ГОВОРІННЮ СТУДЕНТІВ МОЛОДШИХ КУРСІВ

1.1. Квест-технологія як сучасний метод інтерактивного навчання: сутність та основні характеристики

Сучасні тенденції розвитку освіти інтегрують напрями традиційного та інноваційного навчання. Традиційна освіта передбачає передачу майбутнім фахівцям знань і досвіду для використання в подальшій професійній діяльності. Інноваційна освіта зорієнтована на продуктивний діалог і співробітництво учасників освітнього процесу з урахуванням змін у характері суспільних вимог до особистості.

У цьому аспекті інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) стають вагомим засобом навчально-пізнавальної та науково-дослідної діяльності студентської молоді. При пошуку ефективних шляхів підготовки майбутнього фахівця увага зосереджується на активному впровадженні в освітній процес закладів вищої освіти інформаційно-комунікаційних технологій. Застосування ІКТ покращує сприйняття, осмислення й запам'ятовування навчальної інформації, здійснює диференційований підхід до студентів і позитивно впливає на їх мотивацію до навчальної діяльності [13, с. 109-125].

На сьогоднішній день, оновлення традиційного навчання інноваційними технологіями, на думку С. М. Ніколаєнко, можливо через запровадження у вищій освіті особистісно-орієнтованого підходу до студента, технологій саморегульованого навчання та розвивальних технологій професійної освіти [35, с. 267]. Основною метою особистісно-орієнтованого навчання є створення умов для розвитку особистості.

Одним із пріоритетних завдань розвитку освіти України є впровадження інноваційних підходів до формування професійної компетентності майбутніх фахівців, одним з яких є інтерактивні технології навчання.

У рамках сучасної освіти методологія викладання іноземних мов є досить розвинутою. Із розвитком технологій, можливості для викладання іноземних мов у закладах не тільки середньої, а й вищої освіти, дедалі збільшуються. Для того, аби дослідити ефективність та психолого-педагогічні засади використання інтерактивних технологій навчання, а зокрема квест-технологій, у викладанні студентам молодших курсів, варто розглянути зміст та основні характеристики квест-технології як сучасного методу інтерактивного навчання. Зокрема, звернутись до історичних засад виникнення методики.

У міфології й літературі поняття «квест» спочатку позначало один із способів побудови сюжету – подорож персонажів до певної мети через подолання труднощів. Вперше запозичено технологію квесту для навчання було Б. Доджем та Т. Марчем. У 1995 році науковці розробили концепцію «веб-квестів», де вся інформація для вирішення поставлених завдань здійснюється за допомогою пошуку в мережі Інтернет. Така методика сприяє розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію [10].

В.С. Кулішов визначає освітній квест як спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації за вказаними адресами, що включає пошук цих адрес чи інших об'єктів, людей, завдань тощо. Окрім того, на його думку квест-технології є засобом розвитку фахової компетентності майбутніх фахівців з професійної освіти [29, с. 31].

М. Іванова та А. Петрова освітній квест аналізують як інноваційний метод навчання, що сприяє розвитку креативності, когнітивної гнучкості та емоційного інтелекту [55, с. 55-60].

Квест – це діяльність, яка стимулює розвиток критичного мислення, комунікативних навичок і креативності у навчанні [9].

Квест в педагогіці - проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовують навчальні літературні джерела, а також інформаційні ресурси Інтернету. Квест – це сценарій організації

проектної діяльності студентів з будь-якої теми [25].

Н.П. Волкова зазначає, що використання технології квесту в навчально-виховному процесі сприяє формуванню критичного мислення майбутніх спеціалістів [21].

Якщо розглянути більш детально різновиди квестів, то найпоширенішою класифікацією є наступна:

За формою проведення:

- комп'ютерні ігри;
- веб-квести;
- QR-квести;
- медіа-квести;
- квести на природі;
- комбіновані.

За режимом проведення:

- в реальному житті;
- у віртуальному режимі;
- у комбінованому режимі.

За терміном реалізації:

- короткострокові;
- довготривалі.

За домінуючою діяльністю учнів:

- дослідницький;
- інформаційний;
- творчий;
- рольовий.

За формою роботи:

- Індивідуальні, групові, масові;
- Проектні чи змагання.

За предметним змістом квести поділяються на предметні (моноквести) та

між предметні.

За інформаційним середовищем: традиційні освітні та віртуальні.

За структурою квести можна поділити на лінійні (послідовні), кругові та етапні [10].

О. Мельник також класифікує квест-технології за формою їх проведення наступним чином :

- Розслідування. За допомогою знаходження певних підказок і їх розгадування учні переходять до наступного етапу, доходячи до головного питання (проблемного), яке ставить педагог перед проходженням квесту;
- Пригода. Учні проходять квест з використанням «мапи», що містить у собі певні завдання («станції»), підказки а також початок та завершення квесту.
- Казка. Сюжет квесту має формат казки;
- Звіт. Кожна група отримує власне завдання пошукового характеру, про результати якого звітує.
- Концерт (вистава). Діти отримують завдання творчого характеру, результат виконання якого можуть презентувати у форматі вистави, тобто рольової гри.
- Інтерв'ю. Одна група учнів працює над розробленням цікавих запитань на основі біографії письменника, історичної особистості; друга група, вивчивши біографію, готує відповіді. Такий формат квесту може бути адаптований під будь-який предмет [10].

Як зазначають О. Козлова та Т. Сакова, робота над квестом включає три етапи, які і зумовлюють його структуру:

- 1) початковий, зміст якого передбачає постановку викладачем завдань для учнів-учасників квесту;
- 2) рольовий – забезпечує виконання учнями певних рольових завдань (пошукових, дослідницьких та ін.);

3) заключний – оцінювання та обговорення результатів [19, с. 87-94].

Під час створення будь-якого квесту реалізуються три основні цілі освіти: навчальна, виховна та розвивальна.

Навчальна мета полягає в розширенні світогляду учнів, їхньому залученні до активного пізнання, формуванні та закріпленні практичних умінь, розвитку самостійної діяльності.

Розвивальна мета сприяє розвитку креативності, критичного мислення, уяви, логіки та здатності до висловлення власної думки з теми.

Виховна мета – це формування особистісних якостей: відповідальності, пунктуальності, толерантності, уміння працювати в команді та прагнення до самовдосконалення.

Щоб організувати ефективний квест потрібно:

- визначити тему, сюжет і хід квесту;
- скласти центральні завдання (наприклад, головоломки чи творчі задачі);
- створити або підібрати інформаційні матеріали;
- розробити чіткі етапи гри та правила, визначити час на виконання;
- підготувати маршрути, завдання, картки або карти;
- передбачити систему оцінювання (включаючи бонуси або штрафи);
- зробити підсумки й оцінити командну роботу учасників [33, с. 148-153].

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра-квест має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроці за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності [47, с. 186-197].

У сучасному освітньому процесі дедалі більшої актуальності набуває дистанційне навчання, зокрема, через неможливість очного навчання у деяких регіонах сучасної України. Найбільш поширеною формою проведення квестів для учнів та студентів наразі є веб-квест. Окрім того, технологія веб-квесту

достатньо поширена в галузі освіти, оскільки допомагає здобувачам освіти у дослідженні та пізнанні, заохочуючи їх розвивати різноманітні навички.

На думку Н. Кононець технологія веб-квест – це сукупність методів і прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої здобувачі здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою [26, с. 138-143].

На думку Б. Доджа веб-квест – це діяльність, орієнтована на дослідження, яка використовує інтернет-ресурси для залучення студентів до мислення вищого рівня [53].

Веб-квест дозволяє педагогові поєднувати різні форми роботи та організувати активну пізнавальну діяльність учнів.

Існує чітка структура, яку потрібно враховувати при розробці веб-квесту:

- вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту, план роботи або усний огляд квесту);
- центральне завдання (завдання та/або питання, на які учасники мають знайти відповідь у межах самостійної роботи);
- список інформаційних ресурсів, що можна використати під час роботи, у тому числі ресурси мережі Інтернет;
- опис основних етапів роботи; керівництво до дії;
- висновок (підсумки роботи, питання для подальшого розвитку теми) [6].

Берні Додж пропонує наступні види завдань для веб-квестів:

- переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді;
- планування та проектування – розробка плану або проекту 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, відео-ролика;

- аналітична задача – пошук та систематизація інформації;
- детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів;
- досягнення 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;
- консенсусу – вироблення рішення щодо гострої проблеми [53].

1.2. Використання інтерактивних методів у навчанні іншомовного говоріння

Інтерактивне («inter» – взаємний, «act» – діяти) навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності; це діалогове навчання, під час якого відбувається взаємодія вчителя та учня.

Сучасний процес навчання іноземної мови передбачає активне використання інтерактивних методів, що сприяють розвитку творчості, гнучкості та критичності мислення студентів, зокрема розвитку комунікативної компетентності учнів. Інтерактивні методи навчання дозволяють створити умови для активної взаємодії між учнями та викладачем, сприяють підвищенню рівня мотивації до вивчення мови та подоланню мовного бар'єру.

Поняття інтерактивного навчання розглядається різними науковцями з різних позицій.

В. Сухомлинський наголошував, що навчання має бути живим і діяльним, де кожен учень є активним учасником процесу [42, с. 320].

О. Пометун визначає інтерактивне навчання як такий підхід, що передбачає активну взаємодію учнів та викладача з метою досягнення максимального залучення до навчального процесу [38, с. 248].

Г. Селевко вважає, що інтерактивне навчання ґрунтується на принципах співробітництва та діалогу, що дозволяє засвоювати знання через практичний досвід [40, с. 312].

Л. Ващенко підкреслює значення інтерактивних методів у формуванні критичного мислення та самостійності студентів [8, с. 210].

Н.С. Мурадова, наприклад, стверджує, що інтерактивне навчання – це навчання, заглиблене в процес спілкування. Для підвищення ефективності процесу навчання необхідна наявність таких трьох компонентів спілкування: комунікативний (передавання та збереження вербальної і невербальної інформації), інтерактивний (організація взаємодії в спільній діяльності) та перцептивний (сприйняття та розуміння людини людиною) [18].

О. Пометун вважає, що інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії студентів у процесі навчання. Вони дозволяють на підставі внеску кожного з учасників у ході заняття спільною справою отримати нові знання і організувати корпоративну діяльність, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб між собою й до широкої співпраці багатьох [27, с. 73-75].

На думку Г.О. Барабанової використання різноманітних інтерактивних методів навчання, особливо в малих групах, сприяє розвитку таких особистісних якостей, як комунікабельність, співробітництво, уміння відстоювати свою точку зору, йти на компроміси [3, с. 101].

До інтерактивних методів навчання іншомовного говоріння належать:

1. Метод проєктів. За визначенням Н.М. Бібік – це метод спрямований на виконання студентами дослідницьких, творчих або практичних завдань, що передбачають використання мови в реальному контексті [4, с. 184].

2. Дискусійні методи – вид групових методів навчання, базованих на організаційній комунікації в процесі вирішення навчально-професійних завдань. Внаслідок своєї багатофункціональності дискусійний метод може вважатися універсальним методом для вивчення англійської мови. Крім того, він надає можливості для пошуку і закріплення позитивних еталонів в комунікативній поведінці студента. У цьому сенсі метод може розглядатися як дидактичний прийом в процесі цілеспрямованого формування навичок розмовної англійської мови [32]. Дискусії та дебати П.В. Ляшенко визначає як ефективний метод для формування навичок аргументації, розвитку критичного мислення та вільного висловлення думок [31, с. 150].
3. Рольові ігри. На думку Т.А. Чепіля, вони створюють умови для занурення студентів у мовне середовище та сприяють автоматизації мовних структур [46, с. 190].
4. Метод кейс-стаді – передбачає аналіз ситуаційних завдань і прийняття рішень на основі мовного аналізу, зазначає В.О. Карась [24, с. 176].
5. «Мозковий штурм» — методика стимуляції творчої активності та продуктивності для розв’язання проблеми. «Мозкова атака» дозволяє істотно збільшити ефективність генерування нових ідей у великій аудиторії (20-30 осіб). Основне її завдання полягає в тому, щоб за невеликий проміжок часу відшукати ряд рішень однієї проблеми. «Мозкова атака» — це метод розв’язування невідкладних завдань за дуже обмежений час [32]. Мозковий штурм, як вказує І.А. Жукова, сприяє розвитку креативного мислення та спонтанного мовлення [20, с. 198].

За результатами аналізу, проведеного І. Беляєвою та іншими дослідниками, у сучасній методиці викладання іноземних мов виокремлюють низку інтерактивних підходів, що найчастіше використовуються на практиці. До них належать проєктна робота (the method of project), аналіз ситуацій (case

studies), використання інформаційно-комунікаційних технологій, техніка «мозкового штурму» (brainstorming), рольові ігри (the role-playing method), навчання у парах (tandem), розширене читання (extensive reading), застосування подкастів у навчанні (the method of podcasts), асоціативний підхід (the associative method), кооперативне навчання (training in collaboration / cooperative learning / collaborative learning), організація дискусій, робота з дилемами, метод «пазлового читання» (jigsaw reading), театралізовані формати (the method of theatre production), круглі столи (round table), взаємооцінювання (peer review), мнемотехнічні прийоми (mnemonics), граматико-перекладний метод (the grammar-translation method), прямий метод (the direct method), методика навчання через читання (the method of reading), аудіолінгвальний метод (the audio-lingual method), модель перевернутого навчання доктора Веста (Dr. West's flipped learning / flipped classroom), предметно-мовне інтегроване навчання (CLIL), а також метод кооперативної взаємодії (the cooperative learning method). [52, с. 171-182].

Зокрема, як зазначає І.М. Новак одним із ефективних інтерактивних методів навчання англійської мови є також метод веб-квесту, який полягає в дослідницькій діяльності, де більшість або вся необхідна інформація отримується студентами з Інтернету. Веб-квести створені для того, щоб ефективно використовувати час студентів, зосереджуючи їх на аналізі, синтезі та оцінці інформації, а не на її пошуку [36, с. 121-125].

Інтерактивні методи мають низку переваг:

- вони підвищують рівень залученості студентів до навчального процесу;
- створюють ситуації реального мовного спілкування;
- сприяють розвитку соціокультурної компетентності;
- допомагають подолати страх перед спілкуванням іноземною мовою.

У дослідженнях українських науковців зазначається, що інтерактивні

методи сприяють більш ефективному засвоєнню іншомовного говоріння. Зокрема, дослідження Т. Яценко доводить, що використання рольових ігор у навчанні англійської мови сприяє підвищенню мотивації студентів та покращенню їх комунікативних навичок [51, с. 175].

Таким чином, використання інтерактивних методів у навчанні іншомовного говоріння є ефективним підходом до формування комунікативної компетентності студентів. Вітчизняні дослідження підтверджують, що інтерактивне навчання сприяє підвищенню мотивації, створенню автентичного мовного середовища та формуванню практичних мовних навичок. З іншого боку, використання інтерактивних методів також збагачує методичний досвід викладача, стимулює пошук креативних ідей і їх впровадження в навчальний процес.

Окремо також варто розглянути ефективність та особливості використання інтерактивних методів навчання у контексті сучасних умов освітнього процесу. Так як наразі використання інтернет-ресурсів та платформ є не тільки засобом заохочення дітей до навчального процесу, а й необхідністю, відповідно до викликів сучасного освітнього процесу.

Спочатку пандемія кинула виклик системам освіти в усьому світі та змусила школи по всьому світу перейти на дистанційне навчання. В Україні це стало особливо важливим після початку повномасштабної війни 24 лютого 2022 року. Навчальні заклади вимушені перейти на дистанційне навчання, так як це стало єдиним способом продовжити освіту. У 2022–2023 навчальному році в Україні дистанційно навчалися мільйони дітей, у тому числі понад 900 000 студентів, які були змушені покинути свої домівки. Цей формат дає можливість дітям вчитися, навіть якщо вони перебувають за кордоном або в небезпечних регіонах. Держава гарантує це право — згідно з українськими законами та Конституцією. Дистанційне навчання стало не лише тимчасовим рішенням, а важливою частиною системи освіти, яку потрібно зробити якісною, гнучкою та доступною для всіх [50, с. 41].

Станом на 2023 рік, згідно з даними досліджень проведеними ЮНІСЕФ, 57% вчителів фіксують погіршення мовних здібностей учнів через дистанційну освіту, 45% відзначають зниження математичних навичок і 52% підкреслюють зниження здатності до вивчення іноземних мов. Ці цифри демонструють деякі з головних проблем, з якими стикається український уряд у підтримці освітньої інфраструктури та покращенні освітніх послуг в умовах загострення конфлікту та збільшення вимог до його обмежених ресурсів [22].

На сьогоднішній день вчителям доступна велика кількість різних платформ для навчання дітей, що робить дистанційну освіту зручнішою та більш ефективною й інтерактивною. При проведенні опитування серед вчителів серед різноманіття рекомендованих вчителями інструментів можна виділити чотири найбільш рекомендовані для використання:

- Google платформи та інструменти, включаючи Google Classroom (39,8% респондентів);
- Zoom (15,2%);
- Інші варіанти (6,3%);
- Навчальний проєкт “Na Urok” (5%) [22].

Дані інструменти, є одними з базових платформ для забезпечення дистанційної освіти та рекомендовані вчителями для використання іншим викладачам. Окрім того, результати проведених досліджень також вказують на необхідність використання інтерактивних методів навчання та різноманітних платформ і інтернет-ресурсів, які будуть підвищувати рівень надання освітніх послуг як учням, так і студентам, завдяки підвищенню вмотивованості та заохочення учнів до навчання. Звісно це не вирішує усіх викликів дистанційної освіти в умовах конфлікту на даному етапі, але дає можливість підтримувати необхідний рівень якості надання освітніх послуг там де, це можливо. А зокрема, підтверджує ефективність та значущість використання інтерактивних платформ в умовах сучасної дистанційної освіти.

Варто також розглянути даний підхід в контексті сучасних умов вивчення

іноземних мов у закладах освіти.

Застосування технічних засобів навчання вже давно увійшло в структуру навчального процесу у сучасній вищій освіті. На нинішньому етапі актуальним стає впровадження іноваційних методів навчання, якими є інформаційні технології, зокрема застосування інтернет-ресурсів у навчанні іноземної мови. Сучасні інтернет-технології відкривають широкі можливості як для викладачів, так і для тих, хто навчається [42].

Як зазначає О.Б. Петрова, інформативність інтернет-джерел становить одну з їх найцінніших рис та стимулює мотивацію до навчання. Створення умов, за яких слухачі самі застосовують навчальні матеріали, знаходять завдання, виконують їх, сприяє поліпшенню успіхів взагалі в оволодінні іноземним мовленням [37, с. 78-87].

Доступність величезного обсягу різноманітної інформації та різноаспектність побудови навчальних сайтів визначають багато варіантів роботи користувача з навчальними матеріалами, наприклад, застосування рубрик: full English grammar with explanations and examples; fully searchable grammar subjects; learning games and tests; writing section; punctuation section; spelling help; multi-dictionary lookup; direct access to online services; vocabulary section, etc. Комплексність впливу на різні канали сприйняття інформації за допомогою одночасного застосування абстрактно-графічної наочності, відео, та можливості працювати у відповідному, на розсуд того, хто навчається, темпі та режимі одноразовий або багаторазовий перегляд, призупинення, повтори, перегляд і прослуховування разом з титрами або без них, тощо), має без сумнівів позитивний вплив на навчання та забезпечує індивідуальний підхід. Зокрема, інтернет створює унікальну можливість для вивчення іноземної мови щодо застосування автентичних текстів, прослуховування та спілкування з мовцями, тобто створення природного мовного середовища [37, с. 78-87].

Отже, цілеспрямоване й кваліфіковане застосування інтернет-ресурсів у навчанні іноземних мов значно підвищує ефективність навчального процесу.

1.3 Психолого-педагогічні аспекти використання квест-технологій в освітньому процесі для розвитку творчих здібностей студентів молодших курсів

Інноваційні методи навчання, зокрема квест-технології, отримали широке поширення в освітньому процесі завдяки своїй ефективності у розвитку творчих та когнітивних здібностей студентів. Одними із основоположників квест-методів у навчанні, як вже зазначалось раніше, є американські вчені Б. Додж і Т. Марч, які ще в 90-х роках XX століття почали використовувати веб-квести як частину навчального процесу для розвитку аналітичного і критичного мислення у студентів [54]. Вони стверджують, що застосування квест-технологій сприяє розвитку вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію, що є ключовими аспектами творчого мислення.

Для того, аби краще усвідомити вплив застосування інноваційних технологій та квестів на творчі здібності особистості, варто звернутись до наукових праць видатних вчених та їх трактування понять «здібності», «креативність», «творчі здібності особистості».

На думку Б.М. Теплова, здібність за своєю сутністю є поняттям динамічним, що існує тільки у русі, в розвитку. Б.Г. Ананьєв розглядає здібності як «синтез певних властивостей особистості, що складає її готовність до активної та продуктивної діяльності» в якій-небудь області суспільного життя [5, с. 20-31].

Творче мислення володіє наступними характеристиками:

- 1) пластичність, тобто творче мислення передбачає продукування безлічі рішень у тих випадках, коли звичайна людина може знайти лише одне або два;
- 2) рухомість, тобто для творчого мислення не складає труднощів перейти від одного аспекту проблеми до іншого;
- 3) оригінальність, тобто продукування несподіваних, небанальних та оригінальних рішень [28].

Творча обдарованість і продуктивність характеризуються дещо іншими

параметрами:

- Багатство думки (кількість нових ідей в одиницю часу);
- Гнучкість думки (швидкість перемикавання з одного завдання на інше);
- Оригінальність (здатність продукувати ідеї, що відрізняються від загальноприйнятих);
- Допитливість (підвищена чутливість до проблем, що не викликає інтересу в інших);
- Здатність до розробки гіпотез;

Ці самі параметри творчого мислення увійшли до складу кубічної моделі Дж. Гілфорда – “Дивергентного мислення”.

Дивергентне мислення визначається як "тип мислення, що йде в різних напрямках", тобто допускає варіювання шляхів вирішення проблеми, призводячи до несподіваних висновків і результатів.

Відповідно до моделі дивергентного мислення, Дж. Гілфорд відзначає шість параметрів креативності:

- 1) здатність до виявлення і постановки проблем;
- 2) здатність до генерування великої кількості ідей;
- 3) семантична спонтанна гнучкість - здатність до продукування різноманітних ідей;
- 4) оригінальність - здатність продукувати віддалені асоціації, незвичайні відповіді, нестандартні рішення;
- 5) здатність удосконалити об'єкт, додаючи деталі;
- 6) здатність вирішувати нестандартні проблеми, проявляючи семантичну гнучкість - побачити в об'єкті нові ознаки, знайти нове використання [15].

Є. Торранс продовжив дослідження креативності, але він вніс і новий відтінок розуміння креативності як здатності до загостреного сприйняття недоліків, прогалин в знаннях, чуйність до дисгармонії. Е.П. Торранс підкреслює, що креативність є незалежним чинником обдарованості, що дозволяє індивідууму відрізнитися в мисленні і знаходити нестандартні рішення

[28].

Творцем, так само як і інтелектуалом, не народжуються. Все залежить від того, які можливості надасть оточення для реалізації того потенціалу, який в різного ступеня властивий кожному з нас. Як зазначає М. Фергюсон, "творчі здібності не створюються, а вивільняються". Тому ігрові та проблемні методи навчання сприяють "вивільненню" творчих можливостей учнів, підвищенню інтелектуального рівня і професійних умінь [28].

М.Ф. Якубович зазначає, що сучасні інтерактивні методи, включаючи квест-технології, дозволяють створювати навчальне середовище, яке стимулює студентів до активного пізнання, критичного осмислення і генерації нових ідей [44, с. 139-144]. Вони формують не тільки практичні навички, а й зміцнюють внутрішню мотивацію студентів до навчання, що є необхідною умовою для розвитку їх творчих здібностей.

Згідно з дослідженнями В.В. Івенко, освітній квест є пошуковим методом, який інтегрує елементи сюжетної гри та рольових ситуацій, що дозволяє студентам працювати з реальними інформаційними ресурсами та розв'язувати завдання в інтерактивному середовищі [23]. Таким чином, квест-технології створюють умови для практичного застосування знань і розвитку самостійного мислення, що є основою творчих досягнень.

О.Л. Луценко зазначає, що інтеграція проектних методів, зокрема квестів, сприяє формуванню навичок ефективної командної роботи, зокрема умінь розподіляти ролі, взаємодіяти у колективі, вирішувати конфлікти і приймати групові рішення [30, с. 220-229].

М.В. Шматко та О.В. Шкуренко зазначають, що завдяки інтерактивним методам, зокрема квестам, студенти набувають навичок аналізу помилок і шукають шляхи для їх виправлення, що стимулює розвиток критичного мислення та творчих здібностей [48, с. 128-134]. Це дозволяє студентам не тільки засвоювати інформацію, а й творчо підходити до її використання в різних ситуаціях.

За словами В.В. Сидоренко квести сприяють розвитку не тільки інтелектуальних, а й емоційних та соціальних здібностей студентів, оскільки вони включають елементи гри, які є важливими для розвитку творчого мислення [41, с. 22-29].

Творчі здібності самі по собі не гарантують творчих здобутків. Для їх досягнення необхідний "двигун", який запустив би в роботу механізм мислення, тобто необхідні бажання і воля, потрібна "мотиваційна основа".

Використання квестів у навчальному процесі є важливою складовою педагогічної інновації. Веб-квести інтегруються в традиційні методи навчання, сприяючи підвищенню мотивації студентів до самостійного навчання та дослідження нових тем. Зокрема, методика веб-квестів дозволяє інтегрувати різні форми роботи, такі як групові завдання, рольові ігри та дослідження через Інтернет-ресурси. Це створює сприятливе середовище для розвитку творчих здібностей, оскільки студенти мають змогу працювати над завданнями в умовах, що вимагають оригінальних рішень.

Є.І. Багузіна вказує, що веб-квест є однією з оптимальних форм навчання в закладах вищої освіти, оскільки він сприяє розвитку самостійного і критичного мислення студентів, а також їх здатності оцінювати власні результати та результати інших [12]. Це важливий аспект, оскільки саморефлексія і оцінка є необхідними складовими для розвитку творчих здібностей.

Застосування квест-технологій має безпосередній вплив на розвиток творчих здібностей студентів. Психологічні дослідження показують, що інноваційні методи, такі як веб-квести, сприяють розвитку у студентів здатності генерувати нові ідеї, вирішувати проблеми нестандартними способами та здійснювати порівняння різних варіантів вирішення завдань [2, с. 8-15].

О.В. Шмирова та В.А. Зелінська підкреслюють, що застосування інформаційно-комунікаційних технологій у підготовці студентів сприяє удосконаленню освітнього процесу у закладах вищої освіти. Серед ключових переваг використання ІКТ вони виокремлюють такі:

- удосконалення методів відбору та подання навчального матеріалу;
- можливість запровадження нових спеціалізованих дисциплін і напрямів підготовки;
- зростання ефективності навчання завдяки індивідуалізації підходу, врахуванню початкового рівня знань студентів та підвищенню мотивації;
- поява нових форм організації навчання і трансформація студентської діяльності;
- покращення управління освітньою системою [49, с. 455–458].

Сучасні інформаційно-комунікаційні технології поєднують у собі риси різних педагогічних підходів – таких як особистісно орієнтоване, проєктне та розвивальне навчання – і виступають засобом передачі знань, що відповідає інноваційному змісту освіти та розвитку учнів. Вони забезпечують сприятливі умови для формування особистості в умовах інформаційного суспільства [11].

У сучасній психологічній науці набуває популярності концепція «безперервного розвитку» (представлена в роботах Ананьєва Б.Г., Кона І.С., Платонова К.К. та ін.), яка стверджує, що особистісне становлення триває протягом усього життя. Відповідно до цієї теорії, навіть у студентському віці – важливому етапі соціально-психологічного становлення – спостерігаються характерні психологічні зміни та утворення нових якостей. У цей період перебудовуються когнітивні функції, а структура особистості зазнає трансформації через інтеграцію до нових, більш складних і різнопланових соціальних груп, як зазначено у працях Б.Г. Ананьєва, М.Д. Дворяшина, Л.С. Грановської та інших науковців [39, с. 88].

Розглядаючи студентський вік як окрему вікову категорію з соціально-психологічними особливостями, І.О. Зимня акцентує увагу на таких рисах цього періоду: активна когнітивна діяльність, стійка мотивація до навчання, високий рівень соціальної взаємодії та збалансований розвиток інтелектуальної і соціальної зрілості [39, с. 88].

На думку О. Буйницької, застосування цифрових технологій у

навчальному процесі сприяє посиленню внутрішнього зацікавлення студентів, стимулює їх прагнення до самостійного пізнання, освоєння інноваційних інструментів, роботи з комп'ютерними програмами та пошуку релевантної інформації [7, с. 42–50].

У наукових працях О. Білик та А. Кошук зазначено, що впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у процес викладання іноземної мови, зокрема англійської, має низку суттєвих переваг:

1. Застосування сучасних технічних засобів сприяє зростанню інтересу студентів до вивчення предмету, а також підвищує їх мотивацію.
2. Використання інтерактивних форм роботи, зокрема мультимедійного контенту, онлайн-платформ та віртуальних ресурсів, сприяє більш активному залученню здобувачів освіти до навчального процесу.
3. Технології надають можливість індивідуалізувати навчальний підхід, враховуючи особливості та потреби кожного студента, що покращує якість засвоєння матеріалу та розвиває мовні вміння.
4. Навчальний процес із використанням ІКТ стає більш жвавим, захоплюючим та результативним, що позитивно впливає на академічні досягнення [6, с. 100–105].

Отже, з огляду на особливості психологічного розвитку студентської молоді та значення мотиваційних факторів, можна зробити висновок, що використання ІКТ є дієвим інструментом для підвищення інтересу студентів до навчання. Зокрема, ефективність адаптації молодої людини до освітнього середовища, її особистісне та професійне становлення, а також рівень мотивації до здобуття знань значною мірою залежить від здатності викладачів розуміти вікові особливості молоді та впроваджувати сучасні технології у навчальний процес з урахуванням цих характеристик.

Висновки до розділу 1

Використання квест-технологій в освітньому процесі є важливим інструментом для розвитку творчих здібностей та критичного мислення студентів. Вони відповідають вимогам сучасного суспільства та викликам системи освіти, дозволяють формувати модерну, гнучку та мобільну особистість, розвивають важливі навички роботи в команді, пошуку та аналізу ресурсів для досягнення поставлених цілей та спонукають творчо підходити до виконання завдань. Таким чином, квести виконують не тільки важливу педагогічну функцію, а й через інтерактивний підхід спонукають до вивчення іноземної мови цікавим та легким шляхом.

Проаналізувавши підходи та трактування різних науковців можна підвести такі підсумки:

1. Квест-технологія є ефективним сучасним методом інтерактивного навчання, який активно використовується у процесі навчання іншомовному говорінню. Ця технологія поєднує в собі елементи гри, дослідження, комунікації та творчої діяльності, що сприяє всебічному розвитку особистості студента, зокрема його мовленнєвих і творчих здібностей.
2. Доведено, що інтерактивні методи, зокрема проєктна діяльність, дискусії, рольові ігри, мозковий штурм та кейс-метод, позитивно впливають на формування комунікативної компетентності, мотивації до навчання, а також сприяють створенню автентичного мовного середовища.
3. Наголошено, що освітній квест є не лише інструментом засвоєння навчального матеріалу, але й ефективним засобом формування креативного, критичного та самостійного мислення. Такий підхід активізує емоційно-вольову сферу студентів, спонукає до саморефлексії та самостійного прийняття рішень, що є основоположними характеристиками творчої особистості.

Таким чином, теоретичні засади свідчать про те, що інтеграція квест-технології в навчальний процес дозволяє значно підвищити ефективність навчання іншомовному говорінню, стимулює когнітивну активність студентів, розкриває їх творчий потенціал та сприяє формуванню навичок, необхідних для сучасного фахівця в умовах інформаційного суспільства.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТУДЕНТІВ МОЛОДШИХ КУРСІВ НА ОСНОВІ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ

2.1. Методика застосування квест-технології у процесі навчання іншомовного говоріння

Сучасний підхід до викладання англійської мови в університетах фокусується не лише на формуванні базових мовленнєвих навичок (читання, аудіювання, говоріння та письма), але й на розвитку критичного мислення, аналітичного підходу до інформації та вмінні аргументовано висловлюватися. Одним із прогресивних інструментів цього процесу є методика веб-квесту. Вона не лише сприяє засвоєнню мовного матеріалу, але й формує компетентності, необхідні в освітньому та професійному середовищі [34].

В умовах сучасної дистанційної освіти, розглянемо методику використання квест-технології, на прикладі застосування веб-квесту для навчання студентів молодших курсів.

Його структура зазвичай включає чотири ключові елементи: вступ (де формулюється тема та проблема), завдання (з розподілом ролей і очікуваним результатом), процедура виконання (етапи, ресурси, джерела) та система оцінювання. Такий підхід дозволяє ефективно впорядкувати роботу студентів із великою кількістю онлайн-ресурсів.

Реалізація веб-квесту відбувається за такою схемою: студентам пропонується завдання, для виконання якого вони повинні знайти необхідну інформацію в Інтернеті. Посилання на відповідні ресурси заздалегідь готує викладач та пропонує студентам. Далі студенти обговорюють і аналізують зібрані дані в групах або працюють над ними індивідуально, після чого презентують свої результати всій аудиторії. Тривалість веб-квесту може варіюватися – від кількох навчальних годин до кількох тижнів, якщо йдеться про масштабний дослідницький проєкт.

Під час планування та проведення веб-квесту викладачу важливо враховувати освітні цілі. У контексті вивчення англійської мови це можуть бути мовні, навчальні й розвивальні цілі.

Перший – вступний етап – слугує для введення в основну тему веб-квесту. Тут надається базова інформація з теми та її мовного контексту. Часто саме на цьому етапі студенти знайомляться з ключовими поняттями та лексикою, які стануть у пригоді під час виконання наступних завдань. Далі учасники розподіляють ролі в команді (одна роль на 1–4 осіб). Командна взаємодія передбачає взаємну допомогу та навчання користуванню цифровими інструментами.

Другий етап. На цьому етапі учасники чітко дізнаються, що саме їм потрібно зробити. Формулювання завдання має бути зрозумілим, захопливим і пов'язаним із реальною життєвою або навчальною ситуацією, аби мотивувати студентів до активної участі.

Наступний етап – процес. Цей етап структурує діяльність студентів, пропонуючи послідовний план виконання завдань із використанням наданих ресурсів.

Ресурси. Це матеріали, які використовуються для виконання завдання. До них можуть належати інтернет-посилання або друковані джерела. Важливо, щоб викладач заздалегідь підготував і надав усі необхідні ресурси, адже мета веб-квесту – не в пошуку інформації, а в її опрацюванні, аналізі, інтерпретації та створенні результату. Найзручнішим форматом подачі є гіперпосилання, оскільки їх простіше використати, ніж вводити вручну. Або QR-коди подані у форматі презентації.

У мовному веб-квесті саме на цьому етапі поглиблюється розуміння лексичних і граматичних тем, які необхідні для виконання роботи. Також визначається підсумковий результат – продукт, який студенти мають презентувати, що переходить у наступний етап – оцінювання.

Оцінювання. Цей компонент включає не лише викладацьку оцінку роботи

студентів, а й самооцінку або порівняння з іншими командами. Важливо, щоб студенти чітко розуміли критерії оцінювання: вони мають бути конкретними, зрозумілими й адаптованими під кожне завдання. Викладач має дати зворотний зв'язок щодо якості виконання як індивідуально, так і в групі.

Фінальний етап передбачає спільну діяльність під керівництвом викладача.

Заключна частина передбачає аналіз досягнутих результатів і рефлексію щодо навчального досвіду. Студенти мають змогу обговорити, чого навчилися, а викладач – підбити підсумки веб-квесту. Обговорення подальшого використання здобутих знань сприяє розвитку студентів і відповідає принципам навчання, орієнтованого на учня [43].

Веб-квест має низку переваг, що роблять його ефективним інструментом у вивченні іноземної мови.

1. Забезпечення мовного занурення. Завдяки можливості використовувати автентичні матеріали (аудіо, відео, зображення, тексти), студенти постійно перебувають у середовищі реальної мови, і це формує мовне чуття та розширює словниковий запас.
2. Формування навичок XXI століття. Учасники квесту не лише вдосконалюють володіння англійською мовою, а й розвивають критичне мислення, вміння аналізувати інформацію та джерела, розвивають креативність, уміння працювати в команді, вирішувати проблеми та використовувати цифрові технології.
3. Підвищення навчальної мотивації. Завдяки інтерактивності, сюжетності та значущості завдань веб-квест перетворює традиційне навчання на цікаву та захопливу діяльність.
4. Індивідуалізація навчання. Кожен студент може проявити себе відповідно до своїх сильних сторін: комусь зручніше працювати з текстами, інші краще презентують або працюють з відео. Зокрема, веб-квести також сприяють навчанню в індивідуальному темпі студентів, що зменшує вплив

стресу на діяльність і створює кращі умови для засвоєння матеріалів.

5. Використання принципів CLIL (Content and Language Integrated Learning).

Зміст завдань веб-квесту часто охоплює не лише мовну, а й предметну складову: наприклад, соціальні явища, екологічні проблеми, культурні особливості, освіту. Зокрема використання квест-технології у методиці CLIL, також дозволяє в цікавому форматі засвоювати предметну складову та комфортному для студентів темпі опановувати понятійний апарат предмету та нову для них інформацію. З вже готовими інтернет-ресурсами, підтримкою викладача, та можливістю обміну інформацією і командною роботою з іншими студентами. Що також сприяє розвитку мовленнєвих навичок.

З методичної точки зору, веб-квест добре інтегрується в різні етапи навчального курсу. Він може слугувати як засіб актуалізації теми, інструмент поглибленого вивчення, форма контрольної роботи або метод узагальнення знань. У контексті підготовки майбутніх педагогів веб-квести мають ще й виховну функцію – вчать працювати з в команді, планувати навчальний процес, створювати змістовні завдання та аналізувати освітні результати.

Також веб-квест створює умови для активної самостійної або колективної дослідницької роботи, яку студенти організовують самостійно. Це формат цілеспрямованого дослідження, який може тривати як кілька годин, так і кілька тижнів. Він стимулює прийняття рішень, формує критичне мислення й аналітичні навички.

Роль студента змінюється – він стає відповідальним за власне навчання. Йому потрібно планувати час, обирати джерела інформації та формати презентації результатів. Викладач у цьому процесі виступає наставником і підтримує розвиток навичок самоосвіти.

Також методика квесту дозволяє реалізувати принципи диференціації й інклюзивності: студенти можуть виконувати ролі, що відповідають їхнім інтересам та рівню володіння мовою, взаємодіяти в парах і групах, надавати

взаємну підтримку.

Особливо доцільним є впровадження веб-квестів у коледжах педагогічного спрямування, де студенти вивчають англійську мову не лише як майбутні користувачі, а й як майбутні викладачі. У цьому випадку квест виступає не лише навчальним, а й методичним прикладом, який студенти зможуть адаптувати у своїй подальшій професійній діяльності. Вони отримують досвід використання інтерактивних інструментів, планування етапів діяльності, формулювання навчальних цілей та оцінювання результатів роботи групи.

Таким чином, веб-квест як методичний інструмент у навчанні англійської мови у вищій школі та коледжах поєднує в собі теоретичне навчання та практичну діяльність, формує ключові фахові компетентності студентів, стимулює до реального використання мови та створює умови для розвитку особистості сучасного фахівця.

2.2 Розробка та проведення квестів у рамках навчання іншомовного говоріння студентів молодших курсів

Одним із ключових напрямів сучасної методики викладання англійської мови у закладах фахової передвищої освіти є інтеграція інноваційних технологій, що сприяють не лише розвитку мовленнєвих навичок, а й формуванню критичного мислення, вміння працювати в команді та оперувати цифровими ресурсами як вже раніше згадувалось у попередніх розділах. Веб-квест будучи інтерактивною формою навчального процесу, дозволяє організувати активне залучення студентів до іншомовної діяльності через взаємодію з автентичними матеріалами в мережі Інтернет.

У процесі проходження виробничої практики ми мали можливість застосувати свої знання на практиці та апробувати розроблені методики під час занять зі студентами молодших курсів. Перед початком проведення занять було здійснено аналіз навчальної програми дисципліни «Практичний курс англійської

мови», огляд з календарно-тематичного плану та аналіз рівня підготовки студентів. На початковому етапі було проведено коротке тестування для визначення рівня знань і мовленнєвих умінь студентів, що дало змогу підібрати оптимальний обсяг лексичного та граматичного матеріалу, а також адаптувати зміст вправ до їхнього рівня володіння мовою (B1).

В магістерській роботі представлено розроблені вправи, створені та апробовані під час проходження виробничої практики у межах «Практичного курсу англійської мови», в період з 09 по 28 грудня 2024 у ВСП «Фаховий коледж МНУ імені В. О. Сухомлинського», та з 10 лютого по 15 березня 2025 року у ВСП «Фаховий коледж НУК імені адмірала Макарова».

В основу розроблених вправ були покладені матеріали сучасних автентичних підручників з англійської мови, зокрема Speakout (Pearson Education), а також онлайн-ресурси BBC Learning English та British Council Teens, що містять автентичні тексти, відео та інтерактивні завдання.

На практичному занятті, відповідно до робочої програми дисципліни, студенти вивчали тему «Extreme Sports», спрямованому на розвиток іншомовного говоріння та розширення словникового запасу. Проведення квесту «Psychology Challenge» було поза межами навчальної програми дисципліни «Практичний курс англійської мови», та охопило усіх студентів перших курсів, як майбутніх спеціалістів, для ознайомлення їх з темою психології. Заняття було в інтерактивному форматі було направлене на розширення лексичного запасу студентів за їх професійним спрямуванням.

Підготовчий етап занять включав добір навчально-методичних матеріалів, створення мультимедійних презентацій і підготовку дидактичних засобів для роботи у групах. Перший етап кожного заняття був присвячений організаційному моменту — привітанням, оголошенню теми, мотиваційній бесіді та актуалізації знань студентів. Далі відбувалося основне опрацювання матеріалу, що поєднувало лексико-граматичні вправи, комунікативні завдання та елементи квесту, спрямовані на розвиток умінь спілкування англійською мовою.

Завершував заняття рефлексивно-підсумковий етап, під час якого студенти оцінювали власні результати, обговорювали найцікавіші завдання та формулювали висновки.

У цьому підрозділі буде детально описано процес розробки низки занять різної направленості з використанням веб-квест технології, що були створені для студентів молодших курсів педагогічного коледжу.

Першою темою для веб-квесту стали **“Extreme Sports”/Екстремальні види спорту** (Додаток А). Тема є актуальною не тільки за навчальним планом студентів, а й емоційно забарвленою та цікавою для сучасної молоді за своїм змістом. Після проведення цього заняття у форматі звичайного уроку, під час проходження виробничої практики, з використанням нової лексики, та завдань на перевірку знань та повторення, план заняття був адаптований під веб-квест, для підвищення рівня ефективності впровадження даного заняття у майбутньому, зокрема зацікавленості студентів до викладеного матеріалу та відповідно підвищення їх рівня знань. Даний веб-квест дозволяє ефективно поєднати лексичне наповнення з вивченням та повторенням граматичних структур, зокрема часів в контексті теми та нової лексики. Серед матеріалів квесту були використані автентичні тексти, відео та завдання платформи British Council, а також до уваги студентів пропонується інтерактивна гра на платформі Kahoot, і фінальне групове завдання

Аудиторію веб-квесту складають студенти 1–2 курсів коледжу, які мають рівень володіння англійською мовою B1. З огляду на вік студентів, їхній інтерес до динамічних видів активності та розвиток мовленнєвих навичок у професійному напрямі, саме ця тема дозволяє не лише відпрацювати навчальні цілі, а й забезпечити високу мотивацію до навчання.

Заняття було розроблене у форматі повноцінного навчального веб-квесту тривалістю 1 година 20 хвилин. Його структура передбачає послідовне проходження семи етапів:

1. Вступ (Introduction)

2. Розминка та словникове завдання (Check your understanding)
3. Читання з завданнями (Reading task)
4. Інтерактивне повторення граматики (Kahoot quiz)
5. Творче завдання у групах/групі (Sport profile poster)
6. Рефлексія (Conclusion)
7. Домашнє завдання (Blog post)

Для кожного етапу були підібрані автентичні матеріали з надійних освітніх джерел, зокрема сайтів British Council Teens, BBC Learning English. Візуальна складова квесту реалізована за допомогою презентації на платформі Canva, де деякі завдання супроводжуються QR-кодом для переходу за посиланням на сайт із текстом та відео (для індивідуальної роботи студентів в комфортному для них темпі), а також для демонстрації інших завдань, і запитань квесту. Зокрема на екран також проєктується процес та результати інтерактивної гри Kahoot. Такий підхід сприяє легкому доступу студентів до матеріалів та надає вже готові інтернет-ресурси для роботи студентів.

Процес розробки квесту передбачав створення наступних елементів:

Завдань з лексики: Підібрані слова стосувалися екстремальних видів спорту: *bungee jumping, skydiving, paragliding, windsurfing, snowboarding, etc.* Для перевірки засвоєння знань – вправи на відповідність, розподіл за групами та відповіді на запитання True or False.

Перегляд відео: відео було підібране відповідно до теми, після чого слідувало обговорення, які саме екстримальні види спорту там були згадані, та студенти мали надати відповіді на інші запитання.

Читання з елементами дискусії: Стаття “Do You Dare?” на сайті British Council з подальшими запитаннями на розуміння та обговорення.

Ігрове завдання на граматику: Розроблено гру Kahoot з 12 запитаннями, що включали у себе – вставити правильне словоз нової вивченої лексики, визначити який час було використано у реченні, та навпаки обрати правильну граматичну відповідь і визначити який час потрібно використати у реченні.

Завдання охоплювали Present Simple, Past Simple, Future Simple, Present Continuous, Present Perfect. Усі питання були підготовлені на основі тематики квесту та адаптовані до рівня студентів.

Творче групове завдання: Студенти у міні-групах або працюючи спільно мають створити опис одного із реальних екстремальних видів спорту, використовуючи лексику з уроку.

Домашнє завдання: Написання короткого блогу про вигаданий екстремальний вид спорту з використанням щонайменше 5 нових лексичних одиниць і 2 граматичних часів.

Даний веб-квест поєднує в собі всі переваги сучасного комунікативного підходу:

- Використання автентичних матеріалів, що забезпечує мовну природність
- Мультиформатність завдань (аудіювання, читання, гра, творче говоріння)
- Інтеграція цифрових інструментів (Canva, QR-коди, Kahoot)
- Формування міжпредметних компетентностей (робота з інформацією, командна взаємодія, критичне мислення)
- Мотиваційний потенціал завдяки темі, елементам гейміфікації, інтересу до спорту.

Другим розробленим та апробованим заняттям під час проходження виробничої практики у березні 2025 року є психологічний веб-квест (**Quest: The Psychology Challenge**), що є поєднанням квест-технології з використанням методики CLIL для ознайомлення студентів молодших курсів, майбутніх спеціалістів, у цікавому форматі, з базовими поняттями у сфері психології на тему емоцій англійською мовою (Додаток Б).

Аудиторію квесту складали студенти перших курсів з рівнем володіння мовою B1, як і в попередньому випадку. За жанром проведення це є дослідницький лінійний міждисциплінарний квест, за тривалістю короткостроковий.

Тривалість даного квесту – 30 хв (в залежності від активності аудиторії). За

формою проведення даний квест може проводитись як у офлайн форматі, так і в режимі веб-квесту із використанням презентації та слайдів з зображенням для демонстрації психологічних тестів студентам. Власне, як це і було в нашому випадку.

Структура квесту передбачає проходження 5 станцій:

1. Psychological Terms Match
2. True or False
3. Emotionality Level Test
4. Picture Test: What Emotion Dominates You?
5. Self-Confidence Test: Choose a Shape

Завдання з лексики: Перше завдання включало у себе знайомство з новою психологічною термінологією, за допомогою поєднання понять та їх визначень: *Cognition, Empathy, Neuroplasticity, Emotions, Brain*.

Цікаві факти: за допомогою наступної станції, студенти дізнавались нові цікаві психологічні факти, визначаючи, що є правдою або неправдою. За допомогою простого завдання, студенти закріплюють нову психологічну лексику, мають можливість дізнатися більше на тему емоцій, розвитку людського мозку протягом життя, дізнатись про види стресу (негативний та позитивний).

Робота з психологічними тестами: наступні три станції представляють собою прості психологічні тести (що не потребують спеціалізованої освіти або навичок) з використанням зображень та їх інтерпретації для надання результатів на ту чи іншу тему. Завдяки такому завданню, студенти не тільки глибше занурюються у тему та термінологію, а також на власному прикладі мають можливість пройти психологічні тести для того щоб визначити, наскільки вони емоційні, яка емоція більше домінує у їхньому житті, а також зрозуміти власний рівень впевненості у собі. Це дає базове уявлення про використання тестів у психології та методів їх інтерпретації, знайомить з новою термінологією, а

головне – що це, цікавий та простий спосіб підвищити рівень зацікавленості студентів до предмету, що і спостерігалось протягом квесту.

У заключенні, студенти мали можливість поділитись своїми враженням від проходження міні-квесту, та підсумувати нові отримані знання.

Таким чином, обидва розроблені квести – “Extreme Sports” та “The Psychology Challenge” – демонструють різні варіанти інтеграції веб-квест технології у процес навчання іншомовного говоріння. Перший з них поєднує роботу з автентичними матеріалами, повторення граматики та активне використання лексики через комунікативні завдання, що є характерним для тематики, близької студентам та здатної викликати позитивний емоційний відгук. Другий квест має міждисциплінарний характер і демонструє можливість поєднання мовного матеріалу з елементами іншої галузі знань – психології, що, у свою чергу, забезпечує більш глибоку залученість студентів у процес виконання завдань та підвищує їхню внутрішню мотивацію.

Важливо відзначити, що обидва заняття, хоч і побудовані за спільними методичними принципами, мають різну спрямованість і структуру. “Extreme Sports” було спочатку проведено під час проходження практики у традиційному форматі (Додаток В), а вже після аналізу ефективності методом спостереження за студентами – адаптовано під формат квесту. Така адаптація дала можливість створити більш динамічний та інтерактивний навчальний простір, у якому студенти не просто будуть виконувати інструкції викладача, а зможуть взяти активну участь у побудові власної траєкторії навчання. “The Psychology Challenge”, навпаки, з самого початку був розроблений як квест, що дозволило продумати сюжет, етапи та завдання з урахуванням логіки саме цього формату.

Обидва квести об’єднує використання мультимедійних і цифрових інструментів, що робить процес навчання більш різноманітним і наближеним до реальних умов спілкування в англomовному середовищі. Застосування автентичних джерел, таких як матеріали British Council або BBC Learning English, гарантує мовну точність і культурну релевантність завдань, а також сприяє

формуванню у студентів навичок роботи з інформацією, яка походить із реального комунікативного простору.

Окремо варто наголосити на важливості поєднання групових і індивідуальних завдань у структурі квестів. Групові завдання, наприклад, створення постера чи обговорення результатів тестів, стимулюють командну взаємодію, уміння домовлятися, висловлювати і аргументувати власну думку англійською мовою. Індивідуальні ж завдання, як-от проходження тестів, дозволяють перевірити рівень особистого розуміння матеріалу та здатність самостійно застосовувати нові знання на практиці. Поєднання цих двох форматів створює баланс між комунікативною і пізнавальною складовою уроку.

Важливо й те, що квест-уроки створюють більш емоційно комфортну атмосферу для студентів. На відміну від традиційних занять, де результат часто визначається правильною або неправильною відповіддю, у квестах важливішим є процес пошуку рішення, виконання місії або проходження завдань. Це знижує рівень страху зробити помилку та сприяє більшій кількості спонтанних висловлювань англійською мовою.

Проведення та аналіз цих двох квестів заклали підґрунтя для подальшого дослідження їх ефективності у розвитку іншомовного говоріння.

2.3. Аналіз ефективності застосування квестів у навчанні іншомовному говорінню студентів молодших курсів

Перед проведенням веб-квестів було проведено вступне тестування, яке дозволило визначити початковий рівень знань студентів з тем, пов'язаних з лексикою, граматиною та розмовними навичками. Тестові завдання включали вибір правильної лексичної одиниці, розуміння коротких текстів та побудову простих речень на основі запропонованих ситуацій. Результати показали, що більшість студентів мали середній рівень знань матеріалу, але мали труднощі з активним використанням нової лексики та самостійним висловлюванням думок англійською мовою. Це свідчило про необхідність впровадження інтерактивних

методів навчання, зокрема веб-квестів, які поєднують мовну практику з елементами дослідження та творчості.

Після проведення занять у форматі веб-квесту було організовано підсумкове тестування, зміст якого відповідав тематиці квестів. Результати тестування показали значне покращення рівня засвоєння лексичного та граматичного матеріалу, а також розвиток навичок використання мови в комунікативних ситуаціях. Студенти продемонстрували вищу мотивацію, самостійність у виконанні завдань та вміння співпрацювати в групах.

Ефективність використання квест-технології у навчанні іншомовного говоріння студентів молодших курсів була перевірена на прикладі двох занять – квесту на тему “Extreme Sports” та психологічного квесту “The Psychology Challenge”. Досвід їх проведення дозволяє зробити висновки не лише про рівень зацікавленості студентів та їхню активність під час виконання завдань, а й про вплив такого формату на розвиток мовленнєвих навичок, розширення словникового запасу та формування комунікативної компетентності.

Особливо помітним був розвиток творчих здібностей учнів під час веб-квестів. У процесі виконання завдань вони проявляли креативність у вдалих аргументах під час дискусії, самостійно формулювали оригінальні твердження англійською мовою, створювали власні описи екстремальних видів спорту, придумували назви для вигаданих спортивних заходів та пояснювали їх особливості. Під час психологічного квесту учні демонстрували творчу уяву в інтерпретації зображень та тестів, ділилися власними асоціаціями та спостереженнями, що в результаті розвивало їхню емоційну грамотність та вміння самовиражатися. Такі завдання сприяли розвитку гнучкості мовлення, вмінню нестандартно мислити, висловлювати власну думку іноземною мовою та аргументувати її в групових дискусіях. Як наслідок, веб-квести сприяли не лише збагаченню словникового запасу та закріпленню граматичних структур, але й розкриттю індивідуального творчого потенціалу учнів, формуванню їхньої впевненості в спілкуванні та самостійності у виконанні навчальних завдань.

Перший з розглянутих прикладів – веб-квест “Extreme Sports” – спочатку був проведений у форматі звичайного уроку. Його структура відповідала типовій моделі заняття: ознайомлення з новою лексикою, виконання вправ на закріплення, читання та обговорення тексту, повторення граматики, перегляд відео та обговорення почутого. Незважаючи на чітку організацію та логічність етапів, аналіз уроку виявив певні обмеження такого підходу. По-перше, робота проходила здебільшого у фронтальному форматі, що зменшувало можливості для індивідуалізації навчання. По-друге, навіть при використанні автентичних матеріалів, загальний темп уроку був заданий викладачем і не передбачав широкої автономії студентів у виборі темпу чи способу виконання завдань. По-третє, зворотний зв'язок між учасниками був обмежений, а комунікація відбувалася переважно між викладачем і студентами, а не між самими студентами.

Самоаналіз проведеного заняття дав підстави припустити, що формат веб-квесту здатен значно підвищити ефективність навчання. Було вирішено адаптувати матеріали уроку під інтерактивний квест з чіткою сюжетною лінією, використанням цифрових інструментів і багатоканальною взаємодією учасників. Під час роботи над квестом було інтегровано завдання різних форматів – від лексичних вправ до творчих групових проєктів. Ключовим моментом стало включення елементів гейміфікації (Kahoot, QR-коди, інтерактивні ресурси), що направлене на підвищення мотивації студентів та залучення їх до активного обговорення.

Другий приклад – психологічний веб-квест “The Psychology Challenge” – був розроблений і проведений одразу у форматі інтерактивного завдання з елементами дослідницької діяльності. Його особливістю стало поєднання навчання англійської мови з базовими знаннями у сфері психології. Студенти мали змогу ознайомитися з новими термінами, перевірити свої знання у форматі True or False, пройти психологічні тести та обговорити результати.

Під час проведення цього квесту спостерігався високий рівень зацікавленості студентів. Формат завдань, що передбачав безпосереднє застосування нових знань у практичних ситуаціях (наприклад, інтерпретація результатів тестів), викликав активну участь майже всіх присутніх. Обговорення результатів тестів переросло у невимушені діалоги, у яких студенти використовували нову лексику у природному контексті, не обмежуючись шаблонними відповідями. Це дозволило забезпечити не лише відтворення засвоєних слів і виразів, а й формування навичок їх гнучкого використання залежно від ситуації.

Особливої уваги заслуговує той факт, що психологічний квест мав позитивний емоційний вплив на студентів. Елемент гри та індивідуальної рефлексії під час виконання тестів створював атмосферу зацікавленості та підтримував увагу протягом усього заняття. Як наслідок, навіть складніші завдання з термінологією виконувалися без відчуття перевантаження, а навпаки – викликали бажання дізнатися більше. Важливо також, що тематика емоцій та особистісних характеристик є близькою та зрозумілою молоді, що додатково посилює ефект занурення у процес навчання.

Порівняння двох описаних прикладів дозволяє виявити кілька важливих закономірностей. По-перше, навіть добре підготовлене заняття у традиційній формі може значно виграти від адаптації у формат веб-квесту, оскільки останній розширює спектр активностей, залучає студентів до самостійної роботи та збільшує можливості для комунікації. По-друге, наявність інтерактивних ігрових елементів підвищує мотивацію до навчання, робить його більш емоційно насиченим і таким, що запам'ятовується. По-третє, обидва приклади свідчать, що веб-квести ефективно поєднують мовленнєву практику з розвитком інших компетентностей – критичного мислення, командної взаємодії, навичок аналізу та інтерпретації інформації.

Аналіз результатів проведення квесту показує, що у студентів збільшився словниковий запас з відповідних тем, покращилася вимова та зросла впевненість

у використанні англійської мови у спонтанних ситуаціях. Виконання завдань у групах дає змогу відпрацювати навички діалогічного мовлення, а індивідуальні завдання – перевірити рівень розуміння та засвоєння матеріалу. Більшість студентів відзначили, що формат квесту допоміг їм краще запам'ятати нові слова та вирази, оскільки вони були безпосередньо пов'язані з цікавими завданнями та конкретними ситуаціями.

Далі розглянемо ефективність проведення кожного етапу веб-квестів. Вступна частина (Introduction) у квесті “Extreme Sports” виконувала роль створення контексту та зацікавлення студентів темою. Використання яскравих зображень і короткого відеофрагмента про різні види екстремальних видів спорту сприяє швидкому зануренню в тему. Учасники починають обмінюватися враженнями, що створює сприятливий комунікативний фон і налаштовує на подальшу активну участь. Аналогічно, у психологічному квесті перший етап з лексичним завданням (Psychological Terms Match) забезпечив базу для подальших обговорень та дав можливість студентам одразу включитися у взаємодію, знайомлячись із новою термінологією.

Етапи розминки та лексичної перевірки (Check your understanding у першому квесті та True or False у другому) дозволили закріпити нові слова у доступній ігровій формі. Тут проявлялася особлива ефективність парної та групової роботи, адже студенти під час обговорення правильності тверджень чи варіантів відповідей автоматично тренували навички аргументації англійською.

Читання з завданнями (Reading task у “Extreme Sports”) та робота з психологічними тестами в “The Psychology Challenge” забезпечували занурення у змістовний матеріал і створювали умови для його осмислення. При цьому завдання мали чітку комунікативну спрямованість – після індивідуального опрацювання тексту чи тесту обов'язково відбувалося обговорення в парах або групах.

Інтерактивні етапи, такі як Kahoot quiz або Picture Test, особливо ефективно впливають на підвищення рівня залученості студентів. Вони не лише

сприяють повторенню матеріалу, а й виконують функцію миттєвого зворотного зв'язку, коли студенти одразу бачили результат своєї роботи. Це створює додаткову мотивацію для активної участі у наступних етапах.

Творчі завдання (Self-Confidence Test з інтерпретацією) забезпечували розвиток продуктивних навичок мовлення. Вони вимагали від студентів застосування нової лексики в оригінальному контексті, що підсилювало процес засвоєння та робило його більш стійким.

Етапи рефлексії та підсумків сприяють усвідомленню власних досягнень і формуванню позитивного ставлення до подальшого вивчення теми. Завдяки обговоренню студенти могли оцінити не лише результат, а й сам процес, що позитивно впливало на формування навичок самооцінки та самоконтролю.

Таким чином, детальний аналіз показує, що кожен етап квестів має чітку дидактичну функцію та сприяє комплексному розвитку іншомовного говоріння. Поєднання різних видів діяльності, інтерактивних інструментів і сюжетної структури квесту створює оптимальні умови для активного й мотивованого навчання.

Таким чином, проведені заняття підтвердили доцільність і ефективність використання веб-квестів у навчанні іншомовного говоріння студентів молодших курсів. Поєднання комунікативних завдань з інтерактивними формами роботи, використанням автентичних матеріалів та цифрових інструментів сприяє не лише розвитку мовленнєвих навичок, а й формує позитивну мотивацію до навчання. Веб-квест як форма організації заняття дозволяє досягти балансу між навчальними цілями і зацікавленістю студентів, забезпечуючи глибше засвоєння матеріалу та більш активне його застосування у мовленнєвій діяльності.

Висновки до розділу 2

У ході дослідження було розроблено та проаналізовано два веб-квести, спрямовані на формування іншомовної комунікативної компетентності студентів педагогічного коледжу. Перший веб-квест – *Extreme Sports* – було створено шляхом адаптації традиційного уроку до квестового формату з використанням автентичних матеріалів, інтерактивних завдань та чіткої сюжетної лінії. Другий веб-квест – психологічний – мав комунікативно-орієнтовану спрямованість та був безпосередньо впроваджений у навчальний процес. Вибір обох тем ґрунтувався на інтересах цільової аудиторії, що забезпечувало високий рівень мотивації до виконання завдань.

Результати впровадження психологічного веб-квесту засвідчили його високу ефективність як інтерактивної форми організації навчання. Студенти продемонстрували активну залученість до виконання завдань, значне підвищення рівня лексичної підготовки та розвиток навичок усного мовлення. Важливим чинником успіху стало використання реалістичних комунікативних ситуацій, у яких учасники мали застосовувати вивчену лексику та граматичні структури у контексті вирішення проблем, що наближені до реального життя. Такий підхід сприяв формуванню не лише мовних, але й соціальних та командних навичок, зокрема вміння працювати у групі, висловлювати власну думку та аргументувати її.

Аналіз кожного етапу психологічного квесту показав, що вступна частина ефективно створює емоційний настрій і занурює студентів у тему, підготовчий етап забезпечує необхідну мовну базу для подальшої роботи, основний етап стимулює пошукову діяльність та застосування англійської мови у різноманітних комунікативних ситуаціях, а завершальний етап сприяє рефлексії та усвідомленню власного прогресу. Усі етапи продемонстрували взаємодоповнюючий характер, що забезпечив цілісність та логічність квестового заняття.

Що стосується веб-квесту *Extreme Sports*, хоча його впровадження не відбулося на момент дослідження, аналіз його структури та змістового наповнення свідчить про високий потенціал застосування у навчальному процесі. Завдяки поєднанню автентичних відеоматеріалів, статей, зображень та інтерактивних вправ він має здатність зацікавити студентів і створити умови для розвитку мовних та комунікативних навичок. Чітка сюжетна лінія та завдання, що вимагають дослідження, узагальнення та презентації інформації англійською мовою, забезпечують інтеграцію різних видів мовленнєвої діяльності.

Порівняльний аналіз обох квестів з традиційною формою проведення занять показав, що веб-квест значно підвищує рівень залученості студентів, мотивує до активного використання англійської мови та формує позитивне ставлення до навчання. Студенти у процесі виконання квестових завдань демонструють більшу самостійність, готовність до пошуку додаткових ресурсів та взаємодії у групі, ніж під час стандартних уроків. Це підтверджує, що методика веб-квесту є перспективною для використання у закладах вищої та фахової передвищої освіти.

Таким чином, результати другого розділу підтверджують доцільність і ефективність використання веб-квестів у навчанні англійської мови студентів педагогічного коледжу. Запропоновані підходи дозволяють створювати навчальне середовище, яке одночасно розвиває мовні навички, сприяє особистісному зростанню та формує уміння критично мислити і співпрацювати. Психологічний веб-квест довів свою результативність на практиці, тоді як квест *Extreme Sports* має значний потенціал для майбутнього впровадження, що відкриває нові перспективи для подальших досліджень та вдосконалення методики.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження мало на меті теоретичне обґрунтування та практичну перевірку ефективності квест-технологій у навчанні англійської мови молодших школярів, зокрема для розвитку творчих здібностей та навичок володіння іноземними мовами.

1. Дослідження показало, що розвиток творчих здібностей учнів є ключовим компонентом сучасної педагогічної практики. Теоретичні підходи до навчання іноземним мовам підкреслюють важливість активної, дослідницької та комунікативної діяльності учнів. Було виявлено, що ефективне формування мовних навичок вимагає поєднання пізнавальної діяльності, творчих завдань та роботи з автентичними матеріалами, що забезпечує всебічний розвиток учнів.

2. Аналіз методичних джерел підтвердив, що квест-технологія – це гнучкий та ефективний метод навчання, який інтегрує ігровий, дослідницький та комунікативний компоненти. Квести можуть бути тематичними, міжпредметними або психологічними, і не дозволяють реалізувати різні педагогічні цілі: підвищення мотивації, стимулювання креативності, розвиток критичного мислення та навичок командної роботи. Використання автентичних матеріалів у квестах створює умови для занурення учнів у реальне мовне середовище та формування практичних навичок сприйняття та продукування мовлення.

3. В рамках дослідження було розроблено два веб-квести: тематичний «Extreme sports» та міждисциплінарний «Psychology challenge». Вони включали різні види діяльності, завдання на розвиток творчого мислення, роботу з автентичними текстами та інтерактивні платформи. Тестування показало, що студенти активно виконували завдання, брали участь в обговореннях, аналізували результати тестування та презентували їх англійською мовою. Це підтвердило ефективність системи вправ для розвитку творчих здібностей та комунікативної компетентності.

4. Порівняння традиційного уроку та уроку у форматі квесту показало

переваги останнього: підвищення мотивації, готовності до самостійної та групової діяльності, активність у спілкуванні англійською мовою, зниження тривожності. Інтерактивний та гейміфікований формат сприяв поглибленому засвоєнню матеріалу та стимулював розвиток творчих здібностей студентів. Методична система вправ показала високу практичну цінність і може бути використана в навчальному процесі педагогічних коледжів.

5. Дослідження підтвердило, що квест-технологія є інноваційним та ефективним методом навчання, який поєднує вивчення мови, творчість та практичну діяльність. Використання веб-квестів дозволяє створити інтерактивне навчальне середовище, де студенти стають активними учасниками та творцями власного освітнього досвіду. Впровадження розробленої методичної системи в удосконалення формування компетентного, мотивованого та креативного фахівця нового покоління, готового до професійної та особистісної реалізації.

Використані джерела:

1. Антипенко А.Ю. Квест-технологія в контексті розвитку творчого потенціалу особистості при навчанні іншомовному говорінню студентів молодших курсів. Мова, освіта, наука сучасності: виклики міжкультурної комунікації: матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції. Тернопіль, 22-23 листопада 2024 р. За ред. Гарасим Т.О. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, 2025. С. 303.
2. Антонова О. Є. До проблеми визначення сутності поняття креативності: проблеми та пошуки. Нові технології навчання, 2012, Вип. 71, с. 8–15. (дата звернення: 02.11.2024)
3. Барабанова Г. В. Методика навчання професійно-орієнтованого читання в немовному ВНЗ: монографія. Київ: Інкос, 2005. 101 с. (дата звернення: 25.01.2025)
4. Бібік Н. М. Інтерактивні методи навчання у викладанні англійської мови. Львів: Світ, 2014. 184 с. (дата звернення: 25.01.2025)
5. Біла І. М. Модель розвитку здібностей на етапі дитинства. Збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України, 2017, с. 20–31. (дата звернення: 03.11.2024)
6. Білик О., Кошук. А. Вплив інтеграції технологій на мотивацію учнів на уроках англійської як іноземної мови. Педагогіка і психологія. 2021. Вип. 1(16). С. 100–105. URL: <https://journals.academ.vinnica.ua/index.php/ped-psyh/article/view/134> (дата звернення: 13.04.2025)
7. Буйницька. О. П. Використання електронних навчально-методичних комплексів у процесі фахової підготовки студентів. №5 (25). 2011. С. 42-50. (дата звернення: 13.04.2025)
8. Ващенко Л. І. Педагогічні технології у викладанні іноземних мов. Одеса: Освіта, 2018. 210 с. (дата звернення: 20.01.2025)
9. Використання квестів у навчально-виховному процесі. Освіта.UA.

URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/ (дата звернення: 06.11.2024)

10. Використання квест-технології як засобу активізації навчальної діяльності учнів. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-vikoristannya-kvest-tehnologi-yak-zasobu-aktivizaci-navchalno-diyalnosti-uchniv-264675.html> (дата звернення: 10.12.2024)

11. Використання сучасних освітніх інструментів для підвищення рівня цифрової компетентності педагога НУШ. URL: <https://medialiteracy.org.ua/vykorystannya-suchasnyh-osvitnih-instrumentiv-dlya-pidvyshhennya-rivnya-tsyfrovoyi-kompetentnosti-pedagoga-nush/> (дата звернення: 13.04.2025)

12. Використання технології веб-квесту на уроках англійської мови як засіб активізації навчальної діяльності учнів. Naurok.com.ua. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-tehnologi-veb-kvestu-na-urokah-angliysko-movi-yak-zasib-aktivizaci-navchalno-diyalnosti-uchniv-223890.html> (дата звернення: 06.11.2024)

13. Греб М.М., Грона Н.В. Інформаційно-комунікаційні технології як засіб формування лінгводидактичної компетентності майбутніх учителів початкових класів. Інформаційні технології і засоби навчання, 2021, Том 82, №2. С. 109-125. (дата звернення: 13.04.2025)

14. Деякі питання організації дистанційного навчання - Наказ № 1115 від 08.09.2020. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20#Text> (дата звернення: 13.04.2025)

15. Дивергентне мислення що це. URL: <https://pyrogiv.kiev.ua/divergentnoe-mislennya-shho-ce/> (дата звернення: 19.06.2025)

16. Добровольська Л. С., Антипенко А. Ю. Методика впровадження квест-технології у процес навчання іншомовного говоріння та ефективність її застосування. Modern science: trends, challenges, solutions. Proceedings of the 4th

International scientific and practical conference. Cognum Publishing House. Liverpool, United Kingdom. 2025. С. 402-409. URL: <https://sci-conf.com.ua/iv-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-modern-science-trends-challenges-solutions-13-15-11-2025-liverpul-velikobritaniya-arhiv/>. (дата звернення 13.11.2025)

17. Добровольська Л. С., Антипенко А. Ю. Мотиваційний аспект використання інформаційно-комунікаційних технологій в умовах сучасного навчання іноземної мови студентів молодших курсів. Science and technology: challenges, prospects and innovations. Proceedings of the 9th International scientific and practical conference. CPN Publishing Group. Osaka, Japan. 2025. Р. 482. URL: <https://sci-conf.com.ua/ix-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-science-and-technology-challenges-prospects-and-innovations-24-26-04-2025-osaka-yaponiya-arhiv/>.

18. Дьячкова Я. О. Формування професійно спрямованої англомовної компетентності у говорінні майбутніх правознавців: дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.02 – Теорія і методика навчання: германські мови. Київ, 2014. (дата звернення: 25.01.2025)

19. Жигайло О., Вівсик О. Особливості організації і методики проведення позакласної роботи з математики з використанням елементів квест-технологій. Актуальні питання гуманітарних наук, 2018, № 18, с. 87–94. URL: <https://op.ua/pedclass/naukova-stattya/osoblivosti-organizaciyi-i-metodiki-provedennya-pozaklasnoyi-roboti-z-matematiki-z-vikoristannyam-elementiv-kvest-tehnologiy> (дата звернення: 20.01.2025)

20. Жукова І. А. Методи активного навчання. Харків: Прапор, 2018. 198 с. (дата звернення: 09.02.2025)

21. Застосування технології WEB-КВЕСТ в навчально-виховному процесі. Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/library/embed/0026mq-d21a.docx.html> (дата звернення: 06.11.2024)

22. Звіт про гуманітарну ситуацію в Україні № 31, ЮНІСЕФ, 2023 р.

URL:

<https://www.unicef.org/media/145526/file/Ukraine%20Humanitarian%20Situation%20Report%20No.%2031%20for%2031%20August%202023%20.pdf> (дата звернення: 18.06.2025)

23. Івенко В. В. Використання квест-технології у сучасному закладі дошкільної освіти. Всеукраїнська науково-практична конференція "Досвід роботи вихователів ЗДО: практичні розробки та теоретичні надбання", Житомир, 2020. URL: genezum.org (дата звернення: 05.11.2024)

24. Карась В. О. Використання кейс-методу у вивченні англійської мови. Полтава: Рух, 2020. 176 с. (дата звернення: 09.02.2025)

25. Квест як сучасна технологія навчання студентів. URL: <https://naurok.com.ua/kvest-yak-suchasna-tehnologiya-navchannya-studentiv-197020.html> (дата звернення: 10.12.2024)

26. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. Витоки педагогічної майстерності, 2012, № 10, с. 138–143. URL: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/...](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/) (дата звернення: 06.11.2024)

27. Кравчина Т. В. До питання відбору навчального матеріалу з англійської мови. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Педагогіка. Соціальна робота, 2014, Вип. 30, с. 73–75. (дата звернення: 25.01.2025)

28. Креативність, або творчі здібності. Психологія і педагогіка. Підручники для студентів онлайн. URL: https://stud.com.ua/46952/psihologiya/kreativnist_tvorch_i_zdibnosti (дата звернення: 19.06.2025)

29. Кулішов В. С. Квест-технології як засіб розвитку фахової компетентності педагога закладу професійної освіти: електронний навчальний курс. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2024. 31 с. URL: <https://binpo.com.ua/wp-content/uploads/2024/02/%D0%9A%D1%83%D0%BB%D1%96%D1%88%D0%BE>

%D0%B2_%D0%95%D0%9D%D0%9A_%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82_2024.pdf (дата звернення: 10.12.2024)

30. Луценко В. Соціально-комунікативне середовище як засіб розвитку старшого дошкільника. *Theoretical and Methodical Problems of Children and Youth Education*, 2019, № 23, кн. 1, с. 220–229. (дата звернення: 06.11.2024)

31. Ляшенко П. В. Дебати як метод розвитку мовленнєвих навичок. Черкаси: Освіта, 2017. 160 с. (дата звернення: 09.02.2025)

32. Медведчук А. В. Інтерактивні методи навчання іноземної мови. Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія», 2018, № 2 (16). URL: <https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2018/2/47.pdf> (дата звернення: 09.02.2025)

33. Мельниченко Р. К. Квест як технологія розвитку креативності майбутніх вчителів біології. Науковий часопис НПУ імені Н.П. Драгоманова. Випуск №64, 2018., с. 148-153. (дата звернення: 14.04.2025)

34. Моренцова І. В. Застосування веб-квестів у навчанні іноземних мов. Педагогіка, Інтерактивні технології навчання та інновації у галузі освіти. Київ, Україна. URL: [https://kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/morentsova_zastosuvannya\(2\).pdf](https://kamts1.kpi.ua/sites/default/files/files/morentsova_zastosuvannya(2).pdf) (дата звернення: 05.08.2025)

35. Мороз О. Г. Педагогіка і психологія вищої школи : навч. посібник. К.: НПУ, 2012., 267 с. (дата звернення: 14.04.2025)

36. Новак І. М. Інтерактивні методи навчання іноземних мов у закладах вищої освіти. Теорія і методика професійної освіти, 2021, Вип. 32, т. 1, с. 121–125. (дата звернення: 09.02.2025)

37. О.Б. Петрова, Н.О. Попова, І.В. Акавець. Застосування інтернет-ресурсів у навчанні іноземних мов як реалізація основних дидактичних принципів. Сучасна україністика: наукові парадигми мови, історії, філософії. Збірник статей III Міжнародної наукової конференції. – Харків, ВД “ІНЖЕК”, 2012. С.78-87. (дата звернення: 19.06.2025)

38. Пометун О. Інтерактивні технології навчання. Київ: Видавничий дім, 2005. 248 с. (дата звернення: 20.01.2025)
39. Психологічні особливості студентського віку. На допомогу кураторам. Вип. ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2013. с. 88. (дата звернення: 12.04.2025)
40. Селевко Г. Сучасні освітні технології. Київ: Знання, 2004. 312 с. (дата звернення: 20.01.2025)
41. Сидоренко В. В. Інноваційні напрями науково-методичного супроводу професійного розвитку педагогічних працівників у системі післядипломної освіти. Інформаційний збірник для директора школи та завідуючого дитячим садком, 2016, № 7–8(48), с. 22–29. (дата звернення: 06.11.2024)
42. Сухомлинський В. О. Педагогічна спадщина. Київ: Радянська школа, 1997. 320 с. (дата звернення: 20.01.2025)
43. Уланович Н.Ю. Використання веб-квест технології у навчанні другої іноземної мови на старших курсах мовного ВНЗ. URL: <https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/3431/1/Використання%20веб-квест%20технології%20у%20навчанні%20другої%20іноземної%20мови%20на%20старших%20курсах%20мовного%20ВНЗ%20мови.pdf> (дата звернення: 05.08.2025)
44. Федик О. Психологічні особливості використання інтерактивних методів навчання під час професійної підготовки майбутніх педагогів. Збірник наукових праць: філософія, соціологія, психологія, 2014, Вип. 19(2), с. 139–144. (дата звернення: 06.11.2024)
45. Цифрові інструменти Google для освіти: понад 134 тис. освітян доєдналися до програми. URL: <https://mon.gov.ua/news/tsifrovi-instrumenti-google-dlya-osviti-ponad-134-tis-osvityan-doednalisya-do-programi> (дата звернення: 12.04.2025)
46. Чепіль Т. А. Використання рольових ігор у навчанні іноземної мови.

Івано-Франківськ: Наука, 2019. 190 с. (дата звернення: 09.02.2025)

47. Шапран О. І. Основні тенденції розвитку інноваційних освітніх процесів у практиці сучасної вищої школи. Наукові записки НПУ імені М. П. Драгоманова, 2005, Вип. 58, с. 186–197. (дата звернення: 20.01.2025)

48. Шматко М. В., Шкуренко О. В. Впровадження технології веб-квесту з інформатики в позашкільному навчанні молодших школярів. Молодий вчений, 2023, № 10 (122), с. 128–134. (дата звернення: 03.11.2024)

49. Шмирова О. В., Зелінська В. А. Роль інформаційно-комунікаційних технологій на сучасному етапі інформатизації освіти. Young Scientist. 2017. № 5(45). С. 455–458. URL: https://rep.btsau.edu.ua/bitstream/BNAU/746/3/Rol%27_informacij.pdf (дата звернення: 12.04.2025)

50. Якісна дистанційна освіта в Україні у воєнний час: поради вчителям від вчителів. Save the Children. Звіт, березень 2024. Україна, результати досліджень. 41 с. (дата звернення: 18.06.2025)

51. Яценко Т. В. Інтерактивні методи як засіб підвищення ефективності навчання. Дніпро: Освіта, 2021. 175 с. (дата звернення: 09.02.2025)

52. Belyaeva I.G., Samorodova E.A., Voron O.V., Zakirova E.S. Analysis of Innovative Methods' Effectiveness in Teaching Foreign Languages for Special Purposes. Education Science, 2019, № 9, с. 171–182. (дата звернення: 09.02.2025)

53. Dodge B. Some thoughts about WebQuests. San Diego: University of San Diego, 1995. URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата звернення: 06.11.2024)

54. Dodge B., March T. WebQuests in Social Studies Education. Journal of Interactive Online Learning, 2004. URL: <https://www.ncolr.org/jiol/issues/pdf/3.2.5.pdf> (дата звернення: 06.11.2024)

55. Levus Ye., Sivets O. The Application of Quest Technologies in Teaching Students of IT Specialties. ECONTECHMOD. An International Quarterly Journal,

2019, Vol. 08, No. 2, с. 55–60. URL: <https://bibliotekanauki.pl/articles/411116.pdf>
(дата звернення: 15.12.2024)

ДОДАТКИ

Додаток А

Web-Quest Lesson Plan: Extreme Sports

Lesson Duration: 1 hour 20 minutes

Learning Objectives:

- To introduce and practice vocabulary related to extreme sports
- To develop students' reading, listening, and speaking skills through interaction with authentic materials
- To revise grammatical tenses in context

1. Introduction (10 minutes)

Task: Students watch a short video introducing various extreme sports.

Instruction: Watch and note 3 new sports and 3 reasons why people do extreme sports.

Link: <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/topics/extreme-sports/termlearnenglishteens.britishcouncil.org>

“Would you try any of these sports? Why or why not?”

2. Check your understanding (15 minutes)

1. Picture matching
2. Check your understanding: true or false
3. Check your understanding: grouping. Write the words into the correct group.

British Council, “Extreme sports”

Link: https://learnenglishteens.britishcouncil.org/sites/teens/files/extreme_sports_-_exercises_0.pdf

3. Reading Task – Information Hunt (15 minutes)

Task: Read an article

Link: <https://learnenglishteens.britishcouncil.org/archive/magazine/sport/extreme-sports-do-you-dare>

Which extreme sport from the article do you find the most interesting? Why?

Would you like to try any of these sports? Why or why not?

Do you think extreme sports are dangerous or exciting? Explain.

Why do you think some people enjoy extreme sports?

What sport do you think is more popular in your country: traditional or extreme sports?

4. Kahoot (10 minutes)

Objective: To revise grammatical tenses in context

1. Choose the correct word to complete the sentence:

"Jake loves _____ down snowy mountains."

- A. diving
- B. snowboarding
- C. swimming
- D. running

Correct: B. snowboarding

2. Identify the tense: "**I've never tried** scuba diving, but it looks exciting!"

- A. Present Simple
- B. Present Continious
- C. Past Simple
- D. Present Perfect

Correct: D. Present Perfect

3. Choose the correct verb tense:

"She _____ rock climbing last summer."

- A. goes
- B. went
- C. will go
- D. has gone

Correct: B. went (Past Simple)

4. Identify the tense:

"They are jumping off the cliff with parachutes."

A. Present Simple

B. Present Perfect

C. Present Continuous

D. Past Simple

Correct: C. Present Continuous

5. Complete the sentence:

"After he _____ the race, he felt amazing."

A. finishes

B. finished

C. finish

D. has finished

Correct: B. finished (Past Simple)

6. Choose the correct verb tense:

"I _____ bungee jumping before. It was crazy!"

A. did

B. go

C. have done

D. do

Correct: C. have done (Present Perfect)

7. What is the correct form?

"Next year, they _____ in a skydiving competition."

A. compete

B. will compete

C. competed

D. are competing

Correct: B. will compete (Future Simple)

8. Choose the correct word:

"Paragliding is an extreme sport where you _____ through the air."

- A. run
- B. float
- C. fly
- D. climb

Correct: C. fly

9. What tense is this sentence?

"He has just landed after skydiving."

- A. Present Simple
- B. Present Continuous
- C. Present Perfect
- D. Past Simple

Correct: C. Present Perfect

10. Which sentence is in the Future Simple tense?

- A. He goes snowboarding.
- B. He will go snowboarding.
- C. He went snowboarding.
- D. He has gone snowboarding.

Correct: B. He will go snowboarding.

11. Choose the correct answer:

"Look! That guy _____ into the river!"

- A. jumps
- B. jumped
- C. is jumping
- D. will jump

Correct: C. is jumping (Present Continuous)

12. Select the best word to complete the sentence:

"I think extreme sports are too _____ for me."

A. lazy

B. safe

C. dangerous

D. boring

Correct: C. dangerous

6. Group Challenge – Sport Profile (15 minutes)

Task: Create a sport profile poster based on one real extreme sport.

Instructions:

Choose one of the following: *bungee jumping*, *wingsuit flying*, *snowboarding*, *rock climbing*.

Fill in:

Name of the sport

Short description of how it is done

Who it is popular with

3 reasons why it is considered extreme

Підготуйте коротку презентацію для класу (2–3 хв).

7. Conclusion and Reflection (5 minutes)

- What new things did you learn?
- Which activity did you like most?
- Was it useful to learn English this way?

Home task:

Write a short blog post (100–120 words) inventing your own extreme sport.

Include its name, how it is done, who does it, and why.

Use at least 5 new words and 2 tenses.

Quest: The Psychology Challenge

Мета і завдання квесту:

Через поєднання квест-технології та методики CLIL, ознайомити студентів молодших курсів, мабутьніх спеціалістів, з основною психологічною термінологією англійською мовою. Надати інформацію про поняття: емоції, рівень емоційності людини, емпатія, поняття та різновиди стресу. Познайомити учасників з різновидом психологічних тестів з використанням зображень та їх інтерпретації. Дати можливість кожному учаснику на власному прикладі пройти тести та не тільки поглибити знання а й дізнатись щось нове про себе у якості нагороди за успішне проходження квесту.

Матеріали:

- Слайди із завданнями
- Зображення для тестів
- Таблиця балів для підрахунку результатів тестів
- Папір та ручки для записів відповідей

Станція 1: Psychological Terms Match

Завдання: Зіставити психологічні терміни з їх визначеннями.

Терміни та визначення:

1. **Cognition** — The mental process of acquiring knowledge and understanding
2. **Empathy** — The ability to understand and share the feelings of another person
3. **Neuroplasticity** — The brain's ability to reorganize itself by forming new neural connections
4. **Emotions** — What we feel (love, happiness, fear)
5. **Brain** — The organ that controls thinking and feeling

Станція 2: True or False

Завдання: Оберіть правильну відповідь (True — правда, або False — неправда).

1. People can feel only five emotions.
2. Smiling can help improve your mood.
3. The brain stops changing after childhood.
4. Stress is always bad for you.
5. Watching scary movies can make some people enjoy fear.

Станція 3: Emotionality Level Test (тест на визначення рівня емоційності)

Завдання: Look at the picture and choose one image without thinking too much (рис.1).

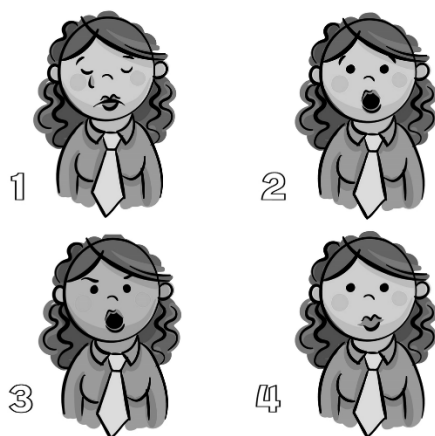


Рис.1 Emotionality Level Test

Test Results:

Picture 1 If you chose this picture, you are a kind and sensitive person. It is easy to make you feel emotional or even cry. You care about others and always try to help. People value you for your support and good advice.

Picture 2 If you chose this picture, you are an open and emotional person. New things easily surprise and excite you. You enjoy life and are not afraid to show your feelings. You like to share your emotions with others.

Picture 3 If you chose this picture, you are strong and honest. You always fight for what is right and don't hide your emotions in arguments. People cannot easily change your mind, but this helps you succeed in life.

Picture 4 If you chose this picture, you are calm and quiet. You keep your

feelings inside and don't often share them, even with close people. You don't like conflicts and are hard to upset.

Станція 4: Picture Test: What Emotion Dominates You? (яка емоція домінує у тебе?)

Look at the picture, choose a tree, and find out which emotion is strongest in you (рис.2).

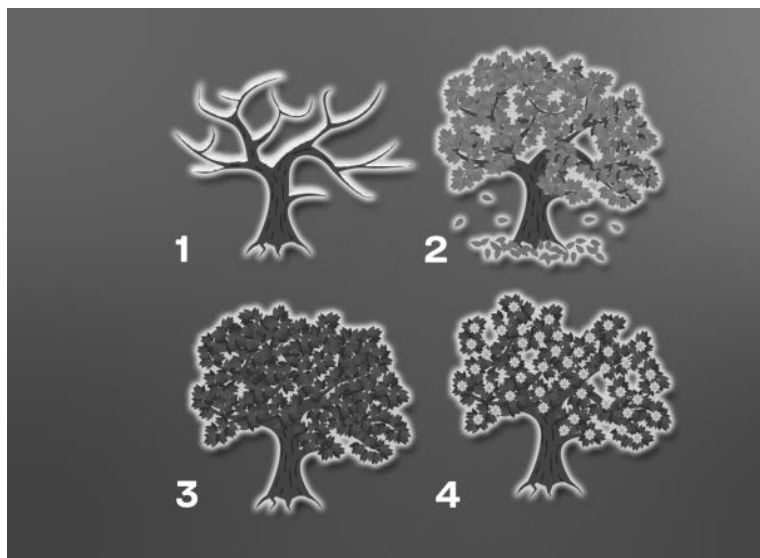


Рис.2 What Emotion Dominates You?

Test Results:

Tree 1 – Melancholy If you chose the first tree, you often feel nostalgic. Sometimes you think, “The past was better.” Even though you try to stay positive, you still miss certain moments from your life. The future sometimes worries you. Your challenge is to learn how to enjoy the present.

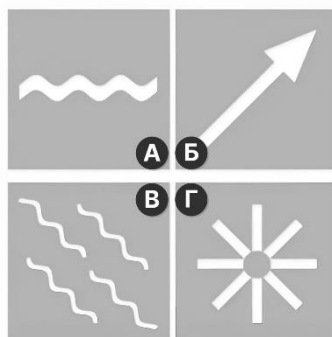
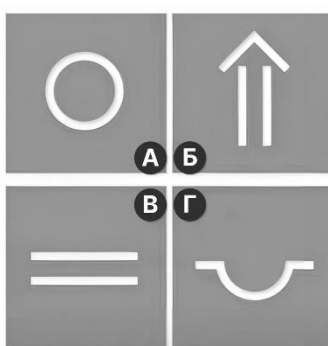
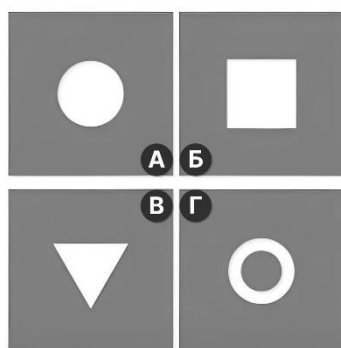
Tree 2 – Enthusiasm If you chose the second tree, your main emotion is enthusiasm. Life feels like a challenge, and you enjoy overcoming difficulties. You are full of energy and always push forward. Sometimes, you make quick decisions without thinking too much. However, in the long run, you usually reach your goals, even if it takes multiple attempts.

Tree 3 – Anxiety If you chose the third tree, your dominant emotion is anxiety. Your mind is always full of thoughts, and you pay attention to everything around you. You care a lot about people and situations, which makes you worry often. There are

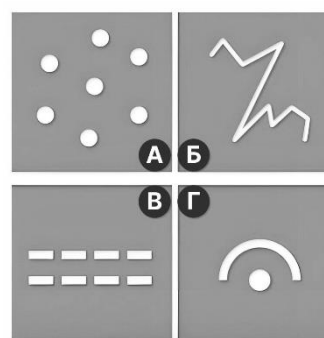
always things you feel responsible for. You need to remember that you don't have to carry everything alone. Only you control your thoughts and your life.

Tree 4 – Empathy If you chose the fourth tree, you are a very empathetic person. You care deeply about others, sometimes even more than yourself. You are kind, a great friend, and a supportive person, but sometimes this makes you feel lonely. Your biggest emotion is concern for others. You need to learn to take care of yourself too. No one else can do it for you.

Станція 5: Self-Confidence Test: Choose a Shape (Тест на рівень впевненості у собі)



This simple test will help you understand yourself better. Look at the four pictures and choose the geometric shape that feels the most interesting or beautiful to



you (рис.3).

Рис.3 Self-Confidence Test

Each shape has a letter: A, B, C, or D.

Now, count how many times you picked each letter and add up the points: A – 4 points
B – 6 points C – 2 points D – 10 points After adding up your points, check your result below.

Test Results:

8–13 points You depend a lot on other people's opinions. If they don't support you, you quickly lose confidence, and it's hard to get it back. You find it difficult to do

things you don't enjoy, and this can make you feel lost. You are sensitive and often let emotions guide your decisions.

14–20 points You go with the flow but still search for your own path. You can think critically and don't easily let others influence you—unless they have strong arguments. If you realize a decision is bad for you, you can change direction without hesitation.

21–27 points You often believe you are right but still listen to people you respect. Your logical thinking helps you find a balance between different choices. You have a strong instinct and usually make the right decisions.

28–34 points You strongly stick to your opinions, even when you know you might be wrong. The more someone tries to change your mind, the more you resist. This may come from a fear of making mistakes or losing control. You prefer to avoid conflicts and don't like to take unnecessary risks.

Extreme Sports

Мета уроку:

1. Засвоїти лексику, пов'язану з екстремальними видами спорту.
2. Повторити часові форми **Present Simple**, **Past Simple** та **Future Simple**.
3. Практикувати навички читання, говоріння та граматики.

План уроку

1. Vocabulary Practice

Мета: Вивчення нових слів.

Завдання: Пояснити та обговорити значення ключових слів.

Ключові слова:

- adrenaline rush – приплив адреналіну
- extreme sports – екстремальні види спорту
- gear – спорядження
- risk – ризик
- thrill – хвилювання
- BASE JUMPING is one of the most extreme sports and it is very dangerous. The name comes from “building”, “antenna”, “span”, “earth” + “jumping”. BASE jumping is jumping off natural rocks, cliffs, buildings with parachutes.
- SCUBA-DIVING is the greatest outdoor water sport. It is an opportunity to discover a new exciting world of marine life, caves, and shipwrecks, to see thousands of fish. Scuba divers in wetsuits, masks, scuba gear dive wherever there is water: in oceans, seas, lakes, rivers and canals.
- SNOWBOARDING
- MOUNTAIN CLIMBING or ALPINISM is an extreme sport. It is climbing up mountains, cliffs, buildings in special equipment.

2. General Questions

Мета: Розвивати навички говоріння та критичне мислення.

Запитання:

1. Have you ever tried or seen an extreme sport? Which one?
2. Why do you think people enjoy extreme sports?
3. Which extreme sport do you find the most dangerous? Why?

3.Exercise: Open the Brackets

Завдання: Розкрийте дужки та поставте дієслова у правильну форму.

Open the brackets and write the correct verb forms.

1. He often (watch) videos about extreme sports online.
2. Last summer, Anna (try) skydiving for the first time.
3. Next year, we (go) mountain climbing in the Alps.
4. They always (wear) safety gear when they snowboard.
5. Yesterday, my brother (break) his leg while skateboarding.
6. I think I (try) bungee jumping someday.
7. John never (take) unnecessary risks during sports competitions.
8. Last weekend, we (ride) bicycles through the forest.
9. My friend (not like) extreme sports because he thinks they are dangerous.
10. The instructor (explain) the safety rules before we start the activity tomorrow.
11. If you (not follow) the safety rules, you might get injured during the climb.
12. By the time we arrived, the participants already (finish) their base jump.
13. Every year, thousands of people (participate) in extreme sports competitions worldwide.
14. Next weekend, I (not forget) to bring my helmet for the bike race, I promise!
15. While he (prepare) for his first bungee jump, he suddenly felt nervous..

4. Exercise: True/False

Мета: Закріплення лексики та знання часових форм.

Завдання: Прочитайте речення та визначте, чи вони правдиві (True) чи неправдиві (False).

Read the sentences and mark them as True or False.

1. Extreme sports are always completely safe. (False)
2. People do extreme sports to experience an adrenaline rush. (True)

3. Last year, I went bungee jumping in the mountains. (True)
4. You don't need any special gear for snowboarding. (False)
5. Next weekend, we will try rock climbing for the first time. (True)
6. Surfing is possible only in cold weather. (False)
7. She doesn't like extreme sports because she is afraid of heights. (True)
8. Skydiving was invented 200 years ago. (False)
9. Most extreme sports require both physical and mental strength. (True)
10. He often takes unnecessary risks while doing extreme sports. (False)

5. Draw a line to match the pictures with the words below.

Виконати завдання у документі. Поєднати слова із зображенням.

6. Watch the video and answer the question.

<https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/video-series/word-street/extreme-sports>

7. Read the text in the document and translate.