

Розділ 1

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ВИЩОЇ ШКОЛИ

CHAPTER 1

ACTUAL ISSUES OF THE HIGHER EDUCATION

УДК 377.091.33:004.77]:001.895 (072)

DOI: 10.31376/2410-0897-2024-1-54-12-21

ОСВІТНІЙ ВЕБКВЕСТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ

Листопад Олексій Анатолійович

доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри дошкільної педагогіки

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

e-mail: lystopad.oa@pdpu.edu.ua

ORCID ID: 0000-0002-3121-324X

Мардарова Ірина Костянтинівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної педагогіки

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

e-mail: mardarova.ik@pdpu.edu.ua

ORCID ID: 0000-0001-8899-2830

Метою статті є аналіз особливостей освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти. Встановлено та обґрунтовано, що освітні вебквести можуть бути важливим інструментом для вдосконалення освітнього процесу в закладах вищої освіти. Визначено сутність поняття «освітній вебквест» та проаналізовано його особливості як інструменту дистанційної освіти. Проаналізовано функції та структуру освітнього вебквесту, розглянуто основні види освітніх вебквестів. Визначено етапи роботи над освітнім вебквестом та критерії його оцінювання. Розкрито характерні властивості цифрового середовища освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти. Запропонована методика оцінювання ефективності освітніх вебквестів. Запропоновані рекомендації щодо використання освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти.

Ключові слова: квест, квест-технологія, вебквест, освітній вебквест дистанційна освіта, освітні інтернет-ресурси, інформаційно-комунікаційні технології.

Постановка проблеми. У зв'язку з війною, епідемією Covid-19 актуальність дистанційної освіти зросла як ніколи. Більшість закладів вищої освіти були вимушені закритися для відвідування студентів і викладачів, а формат освітньої діяльності носив винятково дистанційний характер. Виникла необхідність повного перенесення освітньої діяльності в онлайн середовище, що залишиться актуальним питанням навіть після часткового припинення обмежень. Перед закладами вищої освіти стоїть завдання організувати дистанційне навчання більш ефективно, щоб якість знань, отриманих дистанційно, не поступалася знанням аудиторним, а в деяких випадках навіть повинна перевершувати їх.

Система дистанційної освіти зазнає глибоких і стрімких змін під впливом інформаційно-комунікаційних технологій, що інтенсивно розвиваються, та способів дистанційної рефлексії отриманих знань, зростанням кількості дистанційних курсів, підлаштуванням закладів освіти під потреби здобувачів освіти, розширенням ринку дистанційної освіти, її відкритістю [7, с. 29–32]. Використання технологій дистанційної освіти дає змогу: знизити витрати на організацію освітнього процесу; організувати освітній процес з великою кількістю осіб; підвищити якість освітнього процесу завдяки застосуванню сучасних засобів, електронних бібліотек; створити єдине цифрове освітнє середовище тощо [15, с. 23–35]. Поступово дистанційна освіта стає галуззю економіки, тому перед закладами вищої освіти стоїть завдання інтенсифікації освітніх процесів і застосування активних та інтерактивних методів навчання [11].

Таким чином, дистанційна освіта потребує розробки та впровадження нових інтерактивних технологій навчання, спрямованих насамперед на підвищення мотивації студентів до навчання та організацію ефективної самостійної роботи [10]. Однією з таких технологій є освітній вебквест – пошуково орієнтована діяльність, у результаті якої студент здобуває необхідну інформацію з інтернету.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На сучасному етапі розвитку вітчизняної системи вищої освіти важливим завданням є вдосконалення системи дистанційної освіти і розробка інноваційних форм взаємодії здобувачів освіти і викладачів з використанням дистанційних платформ (В. Биков, О. Гриценчук, А. Гуржій, М. Лещенко, Л. Лупаренко, Ю. Носенко, В. Олійник, О. Спірін, М. Шишкіна та ін.). Інтерактивні форми навчання стають дедалі більш затребуваними, вони дають можливість залучити всіх

учасників освітнього процесу, реалізувати їхній творчий потенціал, активізувати вже наявні знання та навички на практиці (О. Васенко, Г. Генсерук, О. Глазунова, М. Головань, І. Гончаренко, П. Грабоський, Р. Гуревич, А. Гуржій, Г. Дегтярьова, М. Жалдак, В. Імбер, К. Колос, А. Кочарян, О. Кравчук, В. Луговий, О. Овчарук, Л. Панченко, С. Семеріков, Є. Смирнова-Трибульська, Н. Сороко, П. Стефаненко, І. Тимофєєва, Г. Федорук та ін.). До означених форм організації навчання належать: проєктна діяльність, інтерактивна гра, створення проблемних ситуацій, освітній вебквест тощо.

Аналіз психолого-педагогічної літератури (О. Будник, С. Домбровська, Л. Карташова, В. Кухаренко, В. Любарець, Ю. Машбиць, Н. Морзе, О. Муковіз, В. Олійник, С. Сисоєва та ін.) з питань застосування інноваційних форм взаємодії здобувачів освіти і викладачів з використанням дистанційних платформ дозволив визначити такі основні характеристики: орієнтир на досягнення високих освітніх результатів, розвиток рефлексивності та критичного мислення; перехід від репродуктивного характеру до проблемності навчання та організації активної пізнавальної діяльності здобувачів освіти з опорою на їхній особистий досвід; інтегрований характер; врахування в реалізації технологій усіх видів знань (інформаційних, процедурних, оцінювальних та рефлексивних) та їхніх структурних компонентів; урахування індивідуальних освітніх потреб і здібностей здобувачів освіти, рівня їхнього розвитку та здоров'я; створення комфортних умов для розкриття, реалізації та розвитку особистісного потенціалу здобувачів освіти; сприяння створенню ситуації успіху; інтерактивність і діалогічність, мотивація до співробітництва, спільна діяльність усіх суб'єктів освітнього процесу; створення освітніх продуктів як результатів діяльності здобувачів освіти, зміст яких відповідає освітній галузі; застосування інформаційних освітніх ресурсів та електронних гаджетів.

З питань впровадження освітнього веб-квесту як інструменту дистанційної освіти існує низка наукових досліджень (Т. Бондаренко, О. Гапєєва, Д. Грабчак, Н. Зайцева, Т. Зубехіна, Н. Кононець, І. Сокол, О. Супрун та ін.). Попри те, що науковці по-різному розуміють сутність поняття «освітній вебквест», майже всі вони сходяться на думці, що освітній вебквест на відміну від гри, як правило, ставить перед здобувачами освіти проблему, яку треба розв'язати. Освітній веб-квест може бути спрямований на здобуття нового знання з навчального предмета, а може лише узагальнити вже отримані здобувачами освіти знаннями та допомогти побачити новий спосіб застосування знань на практиці. Квест, як і будь-яка педагогічна технологія в такому плані, має інваріантну частину, що представлена елементами структури та вимогами до їх змістовного наповнення. Варіативність же реалізується у творчості педагога, який розроблятиме легенду, сюжет з урахуванням педагогічної майстерності, специфіки здобувачів вищої освіти і можливостей освітньої організації.

Формулювання мети статті. Метою статті є аналіз особливостей освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти.

Виклад основного матеріалу. В умовах розвитку цифрової економіки система вищої освіти зазнає великих змін [14]. Вимоги, які висуваються до сучасної системи вищої освіти, знайшли відображення у державних стандартах вищої освіти. Одним із головних результатів освітньої діяльності є формування у здобувачів вищої освіти функціональної грамотності, що дає змогу студентам розв'язувати освітні завдання або життєві ситуації, використовуючи вже наявні компетентності [8]. У процесі навчання здобувачі освіти формують ключові компетентності, які необхідні сучасній людині для успішної соціалізації в суспільстві в умовах розвитку цифрової економіки [9].

Заклад вищої освіти є складною багатофункціональною системою, спрямованою на комплексну підготовку здобувачів вищої освіти. Під час організації освітньої діяльності педагог використовує різні технології, методи і засоби організації освітньої діяльності, які дають змогу в найкоротші терміни досягати найвищої результативності та ефективності [14].

Під час організації освітнього процесу в закладах вищої освіти використовують не тільки традиційні, а й інноваційні, нестандартні технології, методи, форми і засоби роботи, завдяки чому у здобувачів вищої освіти формується пізнавальна активність [11]. З розвитком інтернету з'явилася можливість використовувати цей ресурс в освіті. Завдяки Інтернету стали впроваджуватися інформаційно-комунікаційні технології та практики, за допомогою яких поліпшується якість освітнього процесу.

Дослідники [11; 14; 15], які вивчають різні аспекти використання інформаційно-комунікаційних технологій стверджують, що для організації освітнього процесу в закладах вищої освіти зараз використовують відеолекції, онлайн-лекції, автовібіари, скрінкасти, мультимедійні презентації, електронні підручники, вебінари, симулятори, тренажери, віртуальні лабораторії, телеконференції, аудіоконференції.

Однією з ефективних освітніх можливостей в організації дистанційної освіти є технологія освітнього вебквесту. Вони стали популярними завдяки своїй інтерактивності та здатності зацікавлювати учасників. Дослідження засвідчило, що освітній вебквест – це технологія, що є одним із новітніх засобів використання інформаційно-комунікаційних технологій з метою проведення занять. Освітній вебквест об'єднує в собі технології активного навчання, такі як: технологію проблемного навчання, технологію проєктного навчання, ігрові та інтерактивні технології [16, с. 183–191]. Технологія освітнього вебквесту є

засобом розвитку інноваційної стратегії освіти, що дає змогу організувати індивідуальну освітню траєкторію здобувачів вищої освіти.

Слід також зазначити, що освітній вебквест, як інтерактивна інформаційно-комунікаційна технологія дає змогу розв'язати такі завдання: освітнє завдання – залучення здобувачів освіти до активного пізнавального процесу, розвивальне завдання – розвиток інтересу до навчання, розкриття своїх здібностей, виховне завдання – виховання командного духу та особистої відповідальності за кінцевий результат.

Встановлено, що освітній вебквест – педагогічна технологія, яка розвиває певні компетенції та має низку особливостей, що відрізняють її від інших як інтерактивних інформаційно-комунікаційних технологій. Не можна сказати, що аналізована технологія є набагато ефективнішою за інші інтерактивні інформаційно-комунікаційні технології, але слід зазначити, що вона має низку переваг, які якраз-таки впливають з особливостей розроблення та проходження освітнього вебквесту [13].

Отже, освітній вебквест – спеціально організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої здобувачі освіти на основі рекомендованих інформаційних ресурсів і власного досвіду ведуть цілеспрямований пошук розв'язання освітніх завдань (проблем) за вказаними орієнтирами й адресами. Інакше кажучи, освітній вебквест – проблемне пошукове заняття, у певному сенсі альтернатива традиційній організації освітнього процесу в закладах вищої освіти, що реалізує освітні завдання за допомогою рольової гри-подорожі. Таким чином, освітній веб-квест – проблемне завдання, що містить у собі елементи рольової гри та має на меті практичне закріплення отриманих теоретичних знань з будь-якої навчальної дисципліни, а також залучення здобувачів вищої освіти до дослідницької, проєктної діяльності за допомогою ресурсів мережі «Інтернет» [13].

Освітній вебквест – це онлайн інтерактивний квест або гра, яка зазвичай базується на вебсайті та включає в себе вирішення завдань, розв'язання головоломок та взаємодію з віртуальним оточенням. Загальні вимоги до освітнього вебквесту: зручність, надійність, безпечність, функціональність тощо [6, с. 138–143]. Можемо визначити наступні типи параметрів, що можуть бути застосовані при оцінці якості освітніх вебквестів: санітарно-гігієнічні параметри; естетичні параметри; ергономічні параметри; технічні параметри; дидактичні параметри та методичні параметри. Освітній вебквест повинен відображати систему наукових понять навчальної дисципліни, зважати на її своєрідність та особливості, враховувати специфіку відповідної спеціальності.

У ході дослідження встановлені складові освітнього вебквесту: 1) віртуальна історія – зазвичай має сценарій або історію, яка веде учасників через різні етапи гри, ця історія може бути фантастичною, детективною, науковою тощо; 2) завдання та головоломки – учасники повинні вирішувати завдання та головоломки, щоб продовжувати історію або отримувати додаткові вказівки, це може включати пошук інформації, розгадування шифрів, логічні завдання тощо; 3) взаємодія з віртуальним оточенням – учасники можуть взаємодіяти з віртуальними персонажами (часткове та повне занурення у віртуальний світ), об'єктами та іншими елементами вебсайту, це дозволяє створити враження поглибленої імерсії (глибоке занурення) в гру; 4) колективна гра – можливо грати як індивідуально, так і в групі, колективна гра дозволяє учасникам об'єднувати свої зусилля для розв'язання завдань; 5) застосування різних медіа, такі як текст, зображення, аудіо та відео, для створення різноманітних завдань і викликів; 6) розвиток навичок, таких як робота в команді, аналіз інформації, розв'язання проблем, критичне мислення і креативність; 7) онлайн-доступ дозволяє гравцям брати участь у грі з будь-якого місця та в будь-який час; 8) різноманітні тематики.

Виходячи з цього, ця форма роботи має такі особливості: по-перше, здобувачі вищої освіти виконують завдання, пов'язані з реально існуючою ситуацією; по-друге, здобувачі вищої освіти вчаться працювати з джерелами інформації (знаходити потрібну інформацію, аналізувати й систематизувати її); по-третє, здобувачі вищої освіти мають можливість самостійно оцінити свою роботу. Тому освітній вебквест є ефективною формою організації дистанційної освіти в закладах вищої освіти.

Зазначимо, що технологія освітнього веб-квесту сприяє досягненню освітніх результатів: 1) особистісних: формує мотивацію здобувачів вищої освіти на вивчення навчального матеріалу; сприяє самовдосконаленню здобувачів вищої освіти; розкриває творчий потенціал здобувачів вищої освіти; формує розуміння у здобувачів вищої освіти про можливості самореалізації; 2) метапредметних: розвиває в здобувачів вищої освіти комунікативні компетенції; формує навички роботи з інформацією; сприяє самоорганізації у здобувачів вищої освіти; формує навички роботи на комп'ютері; розвиває вміння виконувати різні соціальні ролі; 3) предметних: сприяє здобуттю нових знань у здобувачів вищої освіти; формує вміння застосовувати нові знання в навчально-предметних ситуаціях; сприяє розвитку наукового мислення.

Варто зазначити, що освітній вебквест виконує такі функції: виступає однією з форм організації інтерактивного освітнього середовища закладу вищої освіти; є ефективною моделлю використання інтернету в освітньому процесі закладів вищої освіти; є проблемним завданням з елементами гри; виступає дидактичною структурою, завдяки якій викладач удосконалює пошукову діяльність здобувачів вищої

освіти, задає параметри цієї діяльності та визначає час її виконання.

Дослідники зазначають [1; 2; 3], що технологія освітнього вебквесту дає змогу повною мірою реалізувати наочність, мультимедійність та інтерактивність навчання. Наочність включає в себе різні види демонстрацій, презентацій, відео, показ графічного матеріалу в будь-якій кількості. Мультимедійність додає до традиційних методів навчання використання звукових, відео-, анімаційних ефектів. Інтерактивність об'єднує все перераховане вище і дає змогу впливати на віртуальні об'єкти інформаційного середовища, допомагає впроваджувати елементи особистісно орієнтованого навчання, надає можливість студентам повніше розкривати свої здібності.

На підставі аналізу результатів наукових досліджень [4; 5; 6], можемо стверджувати, що застосування освітнього вебквесту сприяє: розвитку в здобувачів вищої освіти навичок пошуку необхідної інформації; розвитку у студентів мислення під час проведення аналізу, узагальнення та оцінки отриманої інформації; розвитку у здобувачів вищої освіти навичок комп'ютерної грамотності; розвитку в студентів творчих і дослідницьких здібностей.

Дидакти [1; 2; 16] звертають увагу на те, що освітній вебквест буває двох типів: короткотривалий; довготривалий. Короткотривалий освітній вебквест розрахований на 1–3 заняття і проводиться з метою поглиблення знань у здобувачів вищої освіти з навчального предмета та їх інтеграції. Довготривалий освітній вебквест розрахований на застосування його на тривалий час і націлений на поглиблення та перетворення знань у здобувачів вищої освіти. Для включення вебквесту в освітній процес закладів вищої освіти доцільніше спочатку проєктувати короткотривалі освітні вебквести, щоб здобувачі вищої освіти звикли до такої технології та не відчували труднощів при переході до довготривалих освітніх вебквестів.

Практика підготовки майбутніх фахівців у галузі освіти [12;16] показує, що освітні вебквести дають змогу зосередитися на застосуванні інформації, а не на її пошуку, і підтримують мислення здобувачів вищої освіти на рівнях аналізу, синтезу та оцінювання. Здобувачі вищої освіти залучаються до виконання завдань, що сприяють навчанню та розвитку критичного мислення, при цьому використання Інтернету, програмного забезпечення для презентацій (або інших методів презентації) може стати частиною освітнього вебквесту. Необхідно зазначити, що освітній веб-квест може містити в собі: посилання на сайти для їх відвідування; запитання, на які необхідно знайти відповіді; дослідницькі завдання, які необхідно виконати. Аналіз досвіду [3; 4] свідчить, що його можна деталізувати та розробити у вигляді індивідуальної траєкторії освітнього процесу.

Зазначимо істотну проблему реалізації освітнього вебквесту, яка полягає в тому, що учасники, отримавши завдання, які їм складно розв'язати, роблять спроби шукати відповіді до завдань в інтернеті, замість самостійного розв'язання або звернення по допомогу до викладача. Однією з ключових особливостей змісту та послідовності розроблених завдань є поетапне збільшення рівня їхньої складності в контексті саме самого виду інтелектуальної діяльності, що мається на увазі в завданні.

Крім того, слід звернути увагу на те, що перше, з чого необхідно почати розробку освітнього вебквесту, – це визначення мети та завдань, а також пов'язаних з ними освітніх результатів. Розробник освітнього вебквесту має чітко уявляти цільову аудиторію і знати кількість учасників. Дослідники [5; 12] зазначають, що створення освітнього вебквесту – творчий процес: вигадується сюжет, рольові образи учасників, пишеться сценарій, викреслюється маршрут гри (мапа), аксесуари, атрибути для команди. Необхідно підібрати інформаційні ресурси, з якими учасникам освітнього веб-квесту доведеться поетапно знайомитися, продумати мотиваційний аспект кожного етапу гри. На підставі аналізу результатів наукових досліджень [6; 12; 16], встановлено, що освітній вебквест як інтерактивна інформаційно-комунікаційна технологія обов'язково містить у собі елементи новизни та нестандартних ситуацій.

Усі елементи ігрового заняття при проведенні освітнього вебквесту підпорядковані загальному освітньому завданню. У процесі проходження освітнього вебквесту учасники, виконуючи різного роду завдання, вчаться аналізувати й систематизувати навчальний матеріал і перетворювати загальні знання на досвід їх використання в практичній діяльності. Іноді освітній вебквест передбачає участь кількох команд, які змагаються між собою у швидкості проходження маршруту та в досягненні найкращого результату.

Досвід використання освітніх вебквестів [1; 2; 3; 4] засвідчив що, можна визначити такі етапи роботи над освітнім веб-квестом, які реалізують в системі вищої освіти. Перший етап – ознайомлення зі списком ролей. На цьому етапі розподіляються ролі в команді. Другий етап – перехід до індивідуальної роботи для результату всієї групи. Учасниками відповідно до ролі виконується завдання. Після кожного виконаного завдання групою підбивається загальний підсумок, усі члени зацікавлені в обміні результатами для кращого виконання завдань. Третій етап – спільне оцінювання результатів робіт викладачами та здобувачами вищої освіти.

Практика [5; 6; 12] засвідчила, що результатом проходження освітнього вебквесту може бути: презентація за темою освітнього вебквесту, складена за переробленими матеріалами із запропонованих джерел; віртуальний плакат або стінгазета за поставленою проблемою; сайт або запис на сайті, у якому

здобувачі вищої освіти відображають свій шлях розв'язання проблеми або повідомлення за темою освітнього вебквесту; буклет або лепбук, у якому відображено розуміння вивченого під час освітнього вебквесту матеріалу; театральна постановка, відеоролик або номер, де відображаються перероблені знання і розуміння матеріалу здобувачами вищої освіти. На етапі застосування знань, використання їх у нових ситуаціях використовуються прийоми моделювання, роботи за картою, документами, коментування фотографії або малюнка, оформлення колажу, головоломки.

Однією з ключових особливостей технології освітнього вебквесту є те, що його використання з урахуванням дидактичних принципів проєктування дає змогу: організувати освітній процес в закладі вищої освіти на основі поєднання ідей проєктного методу та ігрового навчання, взаємодії в команді, інформаційно-комунікаційних технологій; формувати у здобувачів вищої освіти пізнавальну мотивацію та універсальні навчальні дії; розвивати уяву в здобувачів вищої освіти, надавати їм можливість проводити власні дослідження, керуючись логічними доводами та здогадками; розвивати навички критичного та творчого мислення; використовувати час здобувачів вищої освіти, з користю, щоб ті зосередилися саме на використанні інформації, її аналізі та синтезі, а не лише на її пошуку; надавати можливість здобувачів вищої освіти вивчати поставлені перед ними завдання та давати свою чітку відповідь; розвивати здібності в здобувачів вищої освіти опрацьовувати інформацію своїми власними силами та способами.

Оцінити роботу кожного учасника освітнього вебквесту можна за такими критеріями: відповідність узятих на себе ролі; якість індивідуальної роботи учасника на загальний результат; розвиненість комунікаційних навичок; ступінь внеску учасника у створення підсумкового продукту квест-гри; уміння провести аналіз роботи в команді та діяльності команди загалом. Після закінчення вебдослідження студенти мають можливість критично проаналізувати власну роботу, оцінити її та оцінити роботу інших, а викладач може оцінити дослідницьку роботу всіх студентів.

Спираючись на проведений аналіз, ми дійшли висновку, що успішність впровадження освітніх вебквестів як інструменту дистанційної освіти залежить від створення цифрового середовища, що забезпечує інтерактивний характер освітньої діяльності, системний вплив на сенсорні модальності здобувачів освіти, їхній всебічний і цілеспрямований професійний розвиток.

Під цифровим середовищем освітнього веб-квесту як інструменту дистанційної освіти розуміємо конструкт, що вирізняється системним характером і властивістю самоорганізації, що реалізується як динамічний процес впливу на здобувачів вищої освіти, із залученням різноманітних елементів модельованого зовнішнього/внутрішнього оточення.

Цифрове середовище освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти вирізняється низкою характерних властивостей:

- інтерактивність як забезпечення студентам можливостей взаємодіяти з елементами цифрового середовища в реальному часі, спостерігати відповідну реакцію на вжиті дії, брати активну участь в управлінні змінами цифрового середовища;
- умотивованість як здатність впливати на мотиваційну сферу студентів, цілеспрямовано формувати пізнавальні інтереси, комплекс мотивів досягнення професійної та особистісної успішності;
- цілісність як властивість відображати багатокомпонентний зміст у єдності та взаємозв'язку при забезпеченні векторного впливу на студентів у заданому спектрі завдань освітнього вебквесту;
- автономність як схильність цифрового середовища освітнього вебквесту до закономірностей функціонування, зумовлених внутрішніми засадами, за умови синхронізації, що виявляється в наявності механізмів локальної самоорганізації, що слугують для добору певних якостей окремих елементів середовища, пов'язаних із трансформацією досвіду, якого набувають здобувачі вищої освіти;
- спостережливість, доступність когнітивному сприйняттю як властивість цифрового середовища освітнього вебквесту генерувати індивідуальний досвід під час сприйняття й осмислення компонента спостереження, що має особистісне значення і формується завдяки ефекту імерсії (глибоке занурення) в те, що відбувається, реалізації потенціалу дії людини в середовищі;
- конструйованість як можливість відображати необхідні елементи об'єктивної реальності цифрового середовища освітнього веб-квесту, пластичність середовища, що конструюється (динамічність відносно стабільних форм за різноманіття змісту);
- насиченість як наслідок використання широкого спектра ресурсів включення студентів в модельований простір цифрового середовища освітнього веб-квесту, задіяння різних сенсорних модальностей, що розширює і підсилює можливості цілеспрямованого психолого-педагогічного впливу.

Методи та методики дослідження. Ураховуючи специфіку об'єкта дослідження, спиралися переважно на теоретичні методи педагогічного дослідження (синтез, аналіз, дедукція, індукція, класифікація, порівняння, конкретизація, узагальнення, абстрагування). Емпіричну базу дослідження склали результати спостереження (спостереження за процесом розробки та впровадження освітніх вебквестів), аналіз фокус-груп зі студентами (серія з 5 групових інтерв'ю, в яких брали участь 73 особи),

результати інтерв'ю викладачів, які використовують освітні вебквести у своїй роботі зі студентами (12 інтерв'ю тривалістю 60 хвилин). Експериментальне дослідження проводилося в Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Освітній вебквест як інструмент дистанційної освіти впроваджувався на кафедрі дошкільної педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» під час викладання навчальних дисциплін: «Методологія та організація наукових досліджень», «Психологія управління», «Управління закладами дошкільної освіти», «Актуальні проблеми дошкільної освіти та управління її якістю», «Управління інноваційною та проєктною діяльністю в закладі дошкільної освіти», «Організація освітньої діяльності в закладах фахової передвищої, вищої освіти», «Лідерство в управлінській діяльності», «Викладання психолого-педагогічних дисциплін у закладах фахової передвищої, вищої освіти» для здобувачів освіти другого (магістерського) рівня, спеціальність – 012 «Дошкільна освіта», ОПП «Дошкільна освіта. Управління закладами дошкільної освіти». Були розроблені освітні веб-квести: «Наука й наукові дослідження в сучасному світі», «Основні види і ознаки наукового дослідження», «Академічна доброчесність у вищій освіті», «Особливості організації освітнього процесу в закладах фахової передвищої, вищої освіти», «Умови формування особистісної зрілості дітей дошкільного віку», «Управління якістю освітнього процесу сучасного закладу дошкільної освіти» тощо.

Для розроблення освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти була використана хмарна платформа Microsoft 365 (Word, Excel, Outlook, Microsoft Teams, PowerPoint, OneDrive) також були використані сервіси: LearningApps.org (<https://learningapps.org/>); Генератор дитячих ребусів (<http://www.rebus1.com/>); Umaigra (UI) (<http://www.umapalata.com/>); (<https://wordart.com/>); Loupe (<http://www.getloupe.com/>); Popplet (<http://popplet.com/>); Wix (<https://scherbinaan6.wixsite.com/algorithm>); Genial.ly (<https://genial.ly/>); ThingLink (<http://www.thinglink.com/>); Blogger (<https://www.blogger.com/>) тощо.

Під час опитування студентів було виявлено, що більшості студентів подобається навчатися в дистанційному форматі. За даними опитування, 39,47% висловили позитивне ставлення до такого формату навчання, трохи менше половини – 42,23% відповіли, що скоріше задоволені, ніж ні, 12,65% обрали відповідь «скоріше ні, ніж так», і 5,65% негативно оцінили дистанційний формат навчання. При цьому 92,12% здобувачів освіти позитивно оцінюють зручність такого формату.

Серед основних переваг дистанційного формату студенти виділяють економію часу – 100%, комфортні умови – 64,72%, розвиток навичок самоконтролю – 29,45%, а також підвищення рівня мотивації – 29,45%. До основних негативних аспектів студенти відносять технічні проблеми, що становить найбільший відсоток – 66,5%, а також відсутність мотивації – 42,93%, брак живого спілкування з викладачами – 47,16%, та нарешті складнощі з плануванням свого вільного часу – 41,2%.

За даними опитування, 16,79% викладачів висловили позитивне ставлення до дистанційного навчання, рівно половина респондентів відповіли, що швидше задоволені дистанційним форматом навчання, ніж ні. Проте понад 30,84% висловили негативне ставлення до такого формату навчання, продемонструвавши, що вони не відчули особливих емоційних вражень від необхідності змінити звичну форму навчання на дистанційний формат. Безумовно, порівнюючи аудиторне і дистанційне навчання, можна говорити про деяку дисфункцію штучно створюваної ланки, проте зв'язок «викладач – студент» існує і, отже, забезпечує цілісність і повноцінність дидактичної системи.

Встановлено, що освітні веб-квести можуть бути важливим інструментом для вдосконалення освітнього процесу в закладах вищої освіти. Ось кілька напрямів які були запропоновані викладачами і студентами в емпіричному дослідженні: освітні вебквести можуть бути використані для активізації освітнього процесу, створюючи сценарії та завдання, які вимагають від студентів застосовувати свої знання в реальних ситуаціях (79,67%); використання освітніх вебквестів може полегшити засвоєння матеріалу, оскільки студенти вивчають та застосовують концепції в інтерактивних форматах (63,56%); освітні веб-квести можна використовувати для стимулювання колективної роботи, де студенти працюють в групах для розв'язання завдань та обговорення стратегій (83,98%); освітні вебквести можуть допомагати розвивати практичні навички, такі як аналіз інформації, розв'язання проблем, критичне мислення і творчість (79,67%); використання веб-квестів може служити засобом оцінювання знань студентів, дозволяючи оцінити рівень розуміння навчального матеріалу (63,56%); освітні вебквести можуть бути мотиваційним інструментом для залучення студентів до навчання, особливо через групові виклики, сюжетні лінії та інші елементи, які роблять освітній процес захопливим (95,54%); використання освітніх вебквестів дозволяє студентам розвивати технологічні навички, такі як робота з вебінтерфейсами, пошук інформації та використання онлайн-ресурсів (83,98%); освітні вебквести можна адаптувати для індивідуалізації навчання, надаючи студентам можливість вибору шляху розвитку чи завдань відповідно до їхніх індивідуальних інтересів та потреб (79,67%); освітні веб-квести можуть моделювати сценарії, які студенти можуть зустріти в реальному житті, допомагаючи підготувати їх до викликів, що чекають на них у майбутньому (83,98%).

Емпіричне дослідження засвідчило, що при розробці освітніх вебквестів викладачі можуть стикатися

з різними викликами. Ось кілька потенційних проблем які були нами виявлені та поради щодо їх вирішення:

1. Сюжет і геймплей – нудьга або неправильно побудований сюжет. Для подолання цієї проблеми доцільно збалансувати виклики та завдання, додати несподівані повороти і елементи сюжету, потрібно звертати увагу на розвиток персонажів.

2. Дизайн та інтерфейс – складність або неприємний інтерфейс. Щоб подолати цю проблему, потрібно зробити інтерфейс інтуїтивно зрозумілим, забезпечити простий доступ до усіх необхідних функцій, потрібно заздалегідь тестувати освітній вебквест на різних пристроях і браузерах.

3. Технічні аспекти – проблеми із завантаженням, помилки чи несумісність. Один із можливих варіантів вирішення цієї проблеми – ретельно тестувати освітній веб-квест на різних пристроях і платформах, доцільно використовувати стандартні веб-розробки та заздалегідь виправляти будь-які технічні проблеми.

4. Взаємодія з користувачем – недостатня взаємодія або надмірна складність завдань освітнього веб-квесту. Для вирішення цієї проблеми доцільно додавати підказки або можливість пропуску завдань для менш досвідчених гравців освітнього веб-квесту.

Безпека та конфіденційність – проблеми з безпекою даних користувачів освітнього веб-квесту. Доцільно захистити особисті дані користувачів, використовуючи шифрування та інші безпекові заходи, потрібно дотримуватися законодавства про захист персональних даних.

Активізація аудиторії – недостатній інтерес або занадто велика складність для студентів. Якщо виникають такі проблеми потрібно спростити освітній вебквест.

Дослідження засвітіло що студенти також стикаються з різними проблемами під час проходження освітніх вебквестів. До найпоширеніших проблем належать:

1. Низький рівень технічної грамотності – деякі студенти мали обмежений досвід використання веб-платформ або інтерактивних інструментів. Щоб подолати цю проблему ми використовували простий та зрозумілий інтерфейс та надавали інструкції щодо використання та під час проходження освітнього вебквесту пропонували допомогу для тих, хто має проблеми з технічними аспектами.

2. Недостатня мотивація – студенти можуть не бачити цінності в освітньому веб-квесті або відчувати низьку мотивацію для його завершення. Для подолання цієї проблеми ми робили завдання цікавими та пов'язаними з майбутньою професійною діяльністю, додавали елементи змагання або співпраці, щоб збільшити мотивацію.

3. Труднощі з розв'язанням завдань – завдання для деяких студентів були складними. Для вирішення цієї проблеми ми розробляли завдання різного рівня складності та надавали підказки або надавали можливість студентам пропустити складні завдання.

4. Відсутність доступу до необхідних ресурсів – інколи студентам було важко отримати доступ до необхідних матеріалів або інтернет-ресурсів. Ми намагалися забезпечити доступність всіх ресурсів, необхідних для проходження освітнього веб-квесту студентам надавалася можливість використання офлайн-ресурсів на кафедрі та бібліотеці університету.

5. Відсутність часу – студенти можуть мати обмежений час для участі в освітньому вебквесті. Для цього ми забезпечували гнучкість в часовому графіку та надавали можливість призупиняти та продовжувати освітній вебквест.

6. Проблеми з комунікацією – деякі студенти відчували відсутність ефективної комунікації з іншими учасниками або викладачем. Для подолання цієї проблеми ми забезпечували зручні засоби комунікації, такі як форуми, чати або електронна пошта, надавали чіткі інструкції щодо комунікації, ми враховували індивідуальні особливості студентів та намагалися зробити освітній вебквест доступними і цікавими для всіх, ретельне тестування та отримання зворотного зв'язку також допомагало виявити та вирішити можливі проблеми.

Висновки (з перспективами подальших розвідок із напрямку). На підставі вищевикладеного пропонуємо рекомендації щодо використання освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти: актуалізація проблем використання освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти; забезпечення професійною підготовкою для роботи з цифровими середовищами; надання здобувачам освіти допомоги з визначенням їхніх особистісних характеристик, що дасть змогу вирішити проблеми з концентрацією на навчальному матеріалі; забезпечення учасників освітнього процесу можливістю звернутися за кваліфікованою методичною, психологічною та технічною допомогою; розробка або доопрацювання переліку рекомендацій та інструкцій щодо роботи з сервісами; підвищення інформованості учасників освітнього процесу у сфері їхньої підтримки (можливості отримання методичної допомоги, технічного забезпечення); перегляд розкладу дистанційних занять з урахуванням здоров'язбережувальних чинників; розробка сервісу, що дає змогу ділитися досвідом модернізації освітнього контенту з використанням електронних освітніх технологій.

Проведене дослідження, звісно, не вичерпує всіх аспектів проблеми, перспективами подальших досліджень є розроблення моделі використання освітнього вебквесту як інструменту дистанційної освіти.

Список використаної літератури

1. Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2013. № 13 (272). С. 224–230.
2. Гапєєва О. Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу. *Науковий вісник НЛТУ України*. 2011. № 21 (1). С. 335–340.
3. Грабчак Д. В. Освітній веб-квест як нова інтернет-технологія навчання елективних курсів з фізики. *Інформаційні технології навчання в освіті*. 2012. № 12. С. 139–145.
4. Зайцева Н. В. Використання веб-квестів у викладанні німецької мови професійного спрямування. *Молодь і ринок*. 2017. № 6 (149). С. 109–114.
5. Зубехіна Т. В. Використання технології веб-квест в електронному навчанні. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 66, Т. 1. С. 170–173. doi: <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2019.66-1.34>
6. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. 2012. № 10. С. 138–143.
7. Корсунська Н. О. Дистанційне навчання: підходи до реалізації. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. праць. Вінниця, 2000. С. 29–32.
8. Листопад О. А. Теоретико-методичні засади формування професійно-творчого потенціалу майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів : монографія. Одеса : ФОП Бондаренко М. О., 2015. 328 с.
9. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» : навчальний посібник для студентів зі спеціальності 012 «Дошкільна освіта». Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.
10. Листопад О. А., Мардарова І. К. Теоретико-методичні засади формування готовності майбутніх вихователів до використання інформаційно-комунікаційних технологій в організації пізнавальної діяльності дошкільників : монографія. Одеса : Букаєв Вадим Вікторович, 2021. 206 с.
11. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навч.- метод. посіб. / НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. Київ : ВД «ЕКМО», 2011. 324 с.
12. Сокол І. М. Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2013. № 2. С. 28–30.
13. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навчальний посібник. Запоріжжя : Видавництво «Акцент Інвест-трейд», 2014. 108 с.
14. Співаковський О. В. Теорія і практика використання інформаційних технологій у процесі підготовки студентів математичних спеціальностей : монографія. Херсон : Айлант, 2003. 229 с.
15. Спірін О. М. Критерії і показники якості інформаційно-комунікаційних технологій навчання. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2013. 1 (33). С. 23–35.
16. Супрун О., Зайцева Н., Симоненко С. Застосування технологій веб-квесту на заняттях з іноземної мови. *Людознавчі студії. Серія «Педагогіка»*. 2021. № 12 (44). С. 183–191. doi: <https://doi.org/10.24919/2413-2039.12/44.29>

EDUCATIONAL WEB-QUEST AS A TOOL FOR DISTANCE EDUCATION

Lystopad Oleksii

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of Preschool Education
State institution «South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky»

Mardarova Iryna

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Preschool Education
State institution «South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky»

Introduction. It is established that the system of distance education is undergoing profound and rapid changes under the influence of information and communication technologies, distance education is becoming a branch of the economy, so higher education institutions are faced with the task of intensifying educational processes and applying active and interactive teaching methods. One of the most effective educational opportunities in the organisation of distance education is the technology of educational web-quests.

Purpose. The article aims to analyse the features of an educational web-quest as a tool for distance education. It is established and substantiated that educational web-quests can be an important tool for improving the educational process in higher education institutions.

Methods. Taking into account the specifics of the research object, we relied mainly on theoretical methods of pedagogical research (synthesis, analysis, deduction, induction, classification, comparison, specification, generalisation, abstraction). The empirical basis of the study was formed by the results of observation (observation of the process of developing and implementing educational web quests), analysis of focus groups with students (a series of 5 group interviews involving 73 people), and the results of interviews with teachers who use educational web quests in their work with students (12 interviews lasting 60 minutes).

Results. The essence of the concept of «educational web-quest» is defined and its features as an instrument of distance education are analysed. It is proved that the educational web-quest, as an interactive information and communication technology, allows solving the following tasks: educational task – involvement of students in the

active cognitive process, developmental task – development of interest in learning, disclosure of their abilities, educational task – cultivation of team spirit and personal responsibility for the final result. It is proved that the educational web-quest is built on the basis of information and communication technologies and uses the richness and immensity of the information space of the global computer network for educational purposes, with the aim of increasing motivation, introducing students to modern technologies, and maximising the use of the Internet. The functions and structure of the educational web-quest are analysed, the main types of educational web quests are presented. The stages of work on an educational web-quest and the criteria for evaluating an educational web-quest are defined. The characteristic properties of the digital environment of the educational web-quest as a tool for distance education are revealed. The main products that can be the results of completing an educational web-quest are presented. A methodology for evaluating the effectiveness of educational web-quests is proposed.

Originality. The theoretical and methodological aspects of the use of educational web-quests in the educational process of higher education institutions are characterised. The problems of teachers in the development and implementation of educational web-quests and the problems of students in the course of educational web-quests are analysed.

Conclusion. Recommendations for using an educational web quest as a tool for distance education: actualisation of the problems of using an educational web quest as a tool for distance education; provision of professional training for working with digital environments; providing students with assistance in determining their personal characteristics, which will help solve problems with concentration on educational material; providing students with the opportunity to seek qualified methodological, psychological and technical assistance; developing or revising a list of recommendations and instructions for working with services; raising awareness of participants of the educational process in the field of their support (opportunities to receive methodological assistance, technical support); revision of the schedule of distance learning taking into account health-saving factors; development of a service that allows sharing the experience of modernising educational content using electronic educational technologies.

Keywords: quest, quest technology, web-quest, educational web-quest, distance education, instructional Internet resources, information and communication technologies.

References

1. Bondarenko, T. M. (2013) Veb-kvest tekhnolohiia yak zasib aktyvizatsii samostiinoi diialnosti maibutnikh vchyteliv pochatkovykh klasiv [Web-quest technology as a means of activating the independent activity of future primary school teachers]. *Visnyk LNU imeni Tarasa Shevchenka – Bulletin of Taras Shevchenko LNU*, 13(272), 224–230. [in Ukrainian].
2. Hapeieva, O. L. (2011) Veb-kvest tekhnolohiia u navchanni studentiv za prohramoiu pidhotovky ofitseriv zapasu [WebQuest technology in training students in the reserve officer training program]. *Naukovyi visnyk NLTU Ukrainy – Scientific bulletin of NLTU of Ukraine*, 21(1), 335–340. [in Ukrainian].
3. Hrabchak, D. V. (2012) Osvitnii veb-kvest yak nova internet-tekhnolohiia navchannia elektyvnykh kursiv z fizyky [Educational web quest as a new Internet technology for teaching elective courses in physics]. *Informatsiini tekhnolohii navchannia v osviti – Information technologies of learning in education*, 12, 139–145. [in Ukrainian].
4. Zaitseva, N. (2017). Vykorystannia veb-kvestiv u vykladanni nimetskoi movy profesiinoho spriamuvannia [The application of webquests in the process of teaching of german of professional direction]. *Molod i rynek – Youth and Market*, 6 (149), 109–104. [in Ukrainian].
5. Zubekhina, T. (2019). Vykorystannia tekhnolohii veb-kvest v elektronnomu navchanni [Use web-test technology in e-learning] *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh – Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary schools*, 66, V. 1, 170–173. [in Ukrainian].
6. Kononets, N. (2012). Tekhnolohiia veb-kvest u konteksti resursno-orientovanoho navchannia studentiv [Web quest technology in the context of resource-oriented education of students]. *Tekhnolohiia veb-kvest u konteksti resursno-orientovanoho navchannia studentiv*, 10, 138–143. [in Ukrainian].
7. Korsunska, L. O. (2000). Dystantsiine navchannia: pidkhody do realizatsii [Distance learning: approaches to implementation]. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, teoriia, dosvid, problemy : zb. nauk. prats. – Modern information technologies and innovative teaching methods in the training of specialists: methodology, theory, experience, issues: collection of science works*. Vinnytsia, 29–32. [in Ukrainian].
8. Lystopad, O. A. (2015). *Teoretyko-metodychni zasady formuvannia profesiino-tvorchoho potentsialu maibutnikh vykhovateliv doshkilnykh navchalnykh zakladiv [Theoretical and methodological principles of formation of professional and creative potential of future educators of preschool educational institutions] : monohrafiia*. Odessa : FOP Bondarenko M. O. [in Ukrainian].
9. Lystopad, O. A., & Mardarova, I. K. (2019). *Modulnyi kurs «Kompiuterni tekhnolohii v roboti z ditmy» [Modular course «Computer technology in working with children»] : navchalnyi posibnyk dlia studentiv zi spetsialnosti 012 «Doshkilna osvita»*. Odessa : Publisher Bukaev Vadim Viktorovich. [in Ukrainian].
10. Lystopad, O. A., & Mardarova, I. K. (2021). *Teoretyko-metodychni zasady formuvannia hotovnosti maibutnikh vykhovateliv do vykorystannia informatsiino-komunikatsiinykh tekhnolohii v orhanizatsii piznavalnoi diialnosti doshkilnykh [Theoretical and methodological principles of forming the readiness of future educators to use information and communication technologies in the organization of cognitive activity of preschoolers] : monohrafiia*. Odessa : Publisher Bukaev Vadim Viktorovich [in Ukrainian].

11. Sysoieva, S. O. (2011). *Interaktyvni tekhnolohii navchannia doroslykh : navch.-metod. Posib [Interactive technologies for adult education] NAPN Ukrainy, In-t pedahohichnoi osvity i osvity doroslykh*. Kyiv : VD «ЕКМО». [in Ukrainian].
12. Sokol, I. M. (2013). Veb-kvest yak innovatsiynyyi metod formuvannia tvorchoi osobystosti [Web quest as an innovative method of forming a creative personality]. *Osvita ta rozvytok obdarovanoi osobystosti*, 2, 28–30. [in Ukrainian].
13. Sokol, I. M. (2014). *Vprovadzhennia kvest-tekhnolohii v osvittii protses: navchalnyi posibnyk [Introduction of quest technology in the educational process: a study guide]*. Zaporizhzhya: Vydavnytstvo «Aktsent Invest-treyd». [in Ukrainian].
14. Spivakovskiy, O. V. (2003). *Teoriia i praktyka vykorystannia informatsiynykh tekhnolohii u protsesi pidhotovky studentiv matematychnykh spetsialnostei [Theory and practice of using information technologies in the process of training students of mathematical specialties] : monohrafiia*. Kherson : Ailant. [in Ukrainian].
15. Spirin, O. M. (2013). Kryterii i pokaznyky yakosti informatsiino-komunikatsiynykh tekhnolohii navchannia [Criteria and indicators of the quality of information and communication technologies of education.]. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, 1 (33), 23-35. [in Ukrainian].
16. Suprun, O., Zaitseva, N., & Symonenko, S. (2021) Zastosuvannia tekhnolohii veb-kvestu na zanyattakh z inozemnoi movy [Implementing webquest technologies in foreign language classes]. *Liudynoznavchi studii. Seriia «Pedahohika» – Humanities Studies. Series «Pedagogy»*, 12 (44), 183–191. [in Ukrainian].

Отримано редакцією 19.03.2024 р.

УДК 378.147:811.161.2'243

DOI: 10.31376/2410-0897-2024-1-54-21-30

ТЕКСТОЦЕНТРИЧНИЙ І ЛІНГВОКРАЄЗНАВЧИЙ АСПЕКТИ В НАВЧАННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ (НА ПРИКЛАДІ ВИВЧЕННЯ ПОСТАТІ МИКОЛИ ЛЕОНТОВИЧА)

Вінтонів Михайло Олексійович

доктор філологічних наук, професор, професор кафедри української мови

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

e-mail: m.vintoniv@kubg.edu.ua

ORCID ID: 0000-0002-3258-8633

Вінтонів Тетяна Миколаївна

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри української мови

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

e-mail: t.vintoniv@kubg.edu.ua

ORCID ID: 0000-0002-2210-3970

У статті проаналізовано основні різновиди лінгводидактичного опрацювання лінгвокраїнознавчого матеріалу під час вивчення української мови як іноземної. Описано методи організації навчальної діяльності, зокрема особливості використання текстоцентричного підходу, зокрема тексту як комунікативної цілісності, що відкриває широкі можливості у викладанні української мови як іноземної. Метою статті є комплексний аналіз практичних аспектів реалізації лінгвокраїнознавчого та текстоцентричного підходів до навчання української мови як іноземної із застосуванням мультимедійних технологій на прикладі вивчення постаті М. Леонтовича. Знання іноземними студентами норм і цінностей, традицій і звичаїв, притаманних культурі українського народу, позитивно впливає на формування особистісних якостей поведінки, культури усного і писемного мовлення, необхідних для продуктивного спілкування в міжкультурному середовищі. Саме ці підходи допомагають іноземним студентам швидше адаптуватися до нового мовно-культурного середовища. Отже, для успішного опанування іноземної мови велике значення має вдалий добір текстового матеріалу, тому цей аспект і сьогодні залишається в центрі уваги лінгводидактики.

Ключові слова: лінгвокраїнознавчий підхід, текст, текстоцентризм, навчальний текст, репродуктивне спрямування, українська мова як іноземна.

Постановка проблеми. На сьогодні в Києві все ще залишається ситуація переважання українсько-російського білінгвізму, що не дозволяє іноземцям, які приїхали вивчити українську мову як іноземну, зануритися в живе українськомовне середовище. Актуальною постає потреба створення навчальної текстотеки, яка дозволить частково компенсувати брак живого українськомовного середовища.

Україна завжди для іноземців була привабливою країною для здобуття вищої освіти. На сьогодні інтерес до України у всьому світі ще більше посилюється, і війна теж внесла свої корективи. Запит на вивчення української мови як іноземної в останні роки зростає не тільки в Україні, але і в країнах Європи. Багато іноземців вивчають українську мову на курсах онлайн, індивідуально і в групах, і вони називають різні причини для мотивації: одні пов'язують свій бізнес із майбутнім України, інші хочуть стати волонтером в Україні, допомагати українцям, деяким іноземцям українська мова потрібна з огляду на їхні професійні зацікавлення тощо. Незалежно від мотивації, щоб вивчити мову, необхідно знати і культуру цього народу. Важливим є добір і презентація матеріалу для вивчення української мови як іноземної, зокрема на яких текстах вивчати мовні явища, яку тему для обговорення обирати, що найкраще сприятиме розумінню саме ментальності народу, його історії і культури, а також допоможе іноземцям адаптуватися в