

УДК373.2.091.313:004.9

## ВЕБКВЕСТ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ ТА КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ У СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ

**Катерина Суятинова**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дошкільної і спеціальної освіти, Криворізький державний педагогічний університет.

ORCID: 0000-0003-0263-4800

E-mail: suyatynova@kdpu.edu.ua

*У статті теоретично обґрунтовано процес застосування квестів, вебквестів в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Проаналізовано стан дослідження проблеми використання вебквестів у дошкільній освіті. Розкрито особливості використання вебквестів при формуванні цифрової та комунікативної компетентностей дітей дошкільного віку. У процесі наукового дослідження були застосовані методи аналізу і синтезу, узагальнення, класифікації.*

**Ключові слова:** інноваційні технології; цифрові технології; цифрова компетентність; інформаційно-комунікативна компетентність; комунікативна компетентність; цифровий простір; квест; вебквест; дошкільна освіта; освітній процес; заклад дошкільної освіти.

## USING WEBQUESTS TO DEVELOP DIGITAL AND COMMUNICATION SKILLS IN PRESCHOOLERS

**Kateryna Suiatynova**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of Pre-school and Special Education Department, Kryvyi Rih State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0003-0263-4800

E-mail: suyatynova@kdpu.edu.ua

*Digital technologies are being actively integrated into the preschool education system, and this process is objective and inevitable. Educators use developmental media products for preschoolers daily (presentations, video materials, computer games, websites, etc.). The main goal of the study was to theoretically substantiate and describe the process of using quests and webquests in the educational process of a preschool institution. To achieve this goal, the following tasks were set: 1) to analyze the state of research on the use of webquests in preschool education; 2) to investigate the features of using webquests to enhance digital and communicative competencies among preschool children. In the process of scientific research, the following methods were used: analysis and synthesis; generalization; classification.*

*The circumstances of the pandemic and full-scale invasion have presented educators with a challenging task of choosing digital technologies and have strengthened the need to rethink traditional approaches to teaching, upbringing, and development of learners, especially in preschool education. It is digitalization in education that has become a reliable assistant to education, allowing to ensure continuity and succession of the educational process and helped to adapt to new learning conditions. This research provides an original definition of a "webquest". In our opinion, using webquests in such learning conditions is the most effective and contributes to the formation of digital and communicative competencies of preschool children. It is known that starting from the younger preschool age, children's cognitive activity increases. To meet the cognitive needs, educators need to use innovative technologies,*

*one of which is the quest technology. The integration of innovative technologies and tools into early childhood education programs can provide interactive learning experiences that foster a love of learning and empower every child to become an active learner.*

**Keywords:** *innovative technologies; digital technologies; digital competence; information and communication competence; communicative competence; digital space; quest; webquest; preschool education; educational process; preschool institution.*

Незаперечним є факт, що на сучасному етапі розвитку суспільства активно розвиваються цифрові технології, які охоплюють майже всі сфери життєдіяльності. Вже з немовлячого віку діти є активними споживачами медіапродукції, а тому формування цифрової компетентності дошкільників є необхідним кроком для їхнього гармонійного поміркованого розвитку. Сучасні умови розвитку суспільства, науки на перший план висувають використання цифрових технологій в освітньому процесі. Обставини пандемії, повномасштабного вторгнення поставили освітян перед складною задачею вибору цифрових технологій і підсилили необхідність переосмислення традиційних підходів до навчання, виховання та розвитку здобувачів, зокрема дошкільної освіти. Саме цифровізація в освіті стала надійним помічником освіти, дозволяючи забезпечити безперервність, наступність освітнього процесу та допомогла адаптуватися до нових умов навчання.

У ряді нормативних документів, таких як: Закон України «Про освіту», «Концепція розвитку цифрових компетентностей» (2021 р.), «Стратегія розвитку вищої освіти в Україні на 2021–2031 роки» (2021 р.), «Рамка цифрових компетентностей для громадян» (2021 р.), «Рамка цифрової компетентності педагогічних й науково-педагогічних працівників» (2021 р.), Базовий компонент дошкільної освіти (2021 р.), Професійний стандарт «Вихователь закладу дошкільної освіти» (2021 р.), одним із завдань є формування цифрової компетентності / інформаційно-комунікативної компетентності / комунікативної компетентності / цифрової обізнаності здобувачів освіти усіх рівнів.

Проблема формування цифрової компетентності, інформаційно-комунікативної компетентності, цифрової грамотності, медіаграмотності, медіаосвіти є однією із центральних у сучасних наукових дослідженнях. Так, фокус дослідження на інформаційну грамотність спрямували В. Березан, Л. Ващенко, Л. Горбунова, М. Коропатник, М. Осюхіна, О. Радзієвська, Н. Сороко, С. Терепищій та ін.; проблему формування комп'ютерної грамотності досліджують В. Антонюк, Л. Борян, С. Дяченко, О. Ємчик, О. Кивлюк, Т. Павлик, І. Шкирта, О. Чекан та ін.; зосередили увагу на медіаграмотності О. Качура, С. Василюк, О. Янкович та ін.

Науковими дослідженнями щодо використання комп'ютерної техніки та нових інформаційних технологій в освіті займаються такі науковці, як В. Безпалько, І. Бех, В. Биков, Н. Волкова, С. Гончаренко, С. Гуревич, М. Жалдак, М. Кадемія, К. Крутій, Н. Лисенко, Ю. Машбиць, О. Майборода, В. М. Монахов, Н. Морзе, О. Невмержицька, І. Роберт, С. Сисоева та ін. Над формуванням інформаційно-комунікативної компетентності у майбутніх фахівців дошкільної освіти працюють О. Авраменко, Л. Березовська, А. Богущ, І. Бондар, О. Ємчик, О. Махоніна, В. Пендальчук, І. Тимофєєва та ін.; цифрової компетентності Т. Андрющенко, В. Биков, М. Жалдак, Н. Морзе, І. Найдюк, І. Непомняща, О. Рейпольська, Б. Семчук та ін.

Питання формування цифрової компетентності у дітей дошкільного віку

відображені і працях І. Барановської, О. Бартків, Ю. Дубовик, К. Крутій, О. Михальчук, К. Суятинової та ін.

Починаючи з 2006 р. «спілкування рідною мовою», «спілкування іноземними мовами», «навичка роботи з цифровими носіями» була визнана у Європейському союзі однією з ключових компетентностей для навчання впродовж життя (навчання від дошкільного віку до після пенсійного) [7].

У 2013 р. було проведено дослідження європейської наукової організації з розвитку та розуміння цифрової компетентності. Його основною метою було «зробити внесок у вдосконалення процесу розвитку цифрової компетентності, а також глибше розуміння цього педагогічного феномену» [3].

У 2018 році Європейський парламент і Рада Європейського союзу схвалили Рамкову програму оновлених ключових компетентностей для навчання впродовж життя [10]. «Ключові компетентності – це такі компетентності, які потрібні всім індивідуумам для особистісної реалізації та розвитку, працевлаштування, соціальної інтеграції, сталого способу життя, успішного життя в мирних суспільствах, управління здоровим способом життя та активного громадянства» [10].

Як ми знаємо, в Базовому компоненті дошкільної освіти (БКДО) в освітньому напрямі «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота» мова йде про формування у дошкільників однієї з ключових компетентностей – цифрової [1]. Згідно стандарту дошкільної освіти цифрова компетентність – це «здатність використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, вмінь, позитивного ставлення до комп'ютерної та цифрової техніки» [1].

Погоджуємося із дослідницями І. Колесніковою, О. Орловою щодо цифрових змін у дошкільній освіті. Цифровий простір для дітей є джерелом формування уявлень про навколишній світ. Для сучасних дошкільників різні види діяльності (пізнавальна, ігрова, дослідницька) за допомогою комп'ютерних засобів є повсякденним привабливим заняттям, доступним способом отримання нових знань та емоцій [4].

Проблемою формування комунікативної компетентності займалися такі науковці: А. Богуш, М. Вашуленко, Н. Гавриш Д. Ізарєнков, Л. Іщенко, Г. Костюк, Л. Мацько, М. Пентилюк, Т. Піроженко, М. Плющ, С. Шуляк, Л. Щерба та ін.

У БКДО зазначено, що «комунікативна компетентність – це здатність дитини до спілкування з однолітками і дорослими у різних формах взаємодії; здатність підтримувати партнерські стосунки, заявляти про свої наміри і бажання, узгоджувати свої інтереси з іншими, домовлятися, за потреби аргументовано відстоювати свою позицію» [1]. В емоційно-ціннісному компоненті зазначається, що дошкільник «виявляє інтерес до активного спілкування з іншими людьми, у різних повсякденних ситуаціях, і при безпосередньому контакті, і в телефонній розмові або в спілкуванні в інтернеті» [1]. Також визначено знання, які мають бути сформованими: «знає і володіє етикетними комунікативними формулами; різні форми мовленнєвих висловлювань відповідно до ситуацій. Має початкові уявлення про способи, переваги і недоліки цифрової комунікації» [1].

Потреба у спілкуванні виникає, формується і виявляється у дитини з немовлячого віку. Ця потреба передбачає обов'язковий емоційний контакт, завдяки

якому у немовляти виникає зацікавлення дорослим, радість від спілкування з ним. Все це призводить до появи новоутворення «комплексу поживлення», яке виявляється в руховій активності, супроводжується посмішкою і вокалізацією. Протягом дитинства дошкільник активно фізично і психічно розвивається, змінюється його активність, потреби, інтереси, бажання, відбувається становлення особистості. Дослідник О. Запорожець увів в науковий обіг поняття «комунікативна діяльність», також було встановлено взаємозв'язки між спілкуванням та іншими видами діяльності: руховою, ігровою, мовленнєвою. Найяскравішим прикладом переходу дій зі сфери спілкування в інші види психічної діяльності є виникнення мовлення з метою спілкування і в процесі самого спілкування [6, с. 128].

З часу пандемії COVID-19 й початку повномасштабного вторгнення 2022 р. в Україні впроваджено дистанційну або змішану форму навчання. На нашу думку, використання технології вебквесту в сучасних умовах навчання є найбільш ефективним та сприяє формуванню цифрової та комунікативної компетентностей дітей дошкільного віку.

Мета дослідження – обґрунтування використання вебквестів у формуванні цифрової компетентності дітей дошкільного віку.

На сучасному етапі проблему використання квестів в освітньому процесі вивчають О. Гапаєва, М. Гриневич, Б. Додж, М. Кадемія, Г. Лебідь, Т. Марч, І. Сокол, О. Стаєнна, А. Троян та ін.

Quest (англ. – пошук, предмет пошуків, пошук пригод) – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою; також служить для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор [13]. У 1970-х рр. поняття «квест» було запозичено розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу для якоїсь мети досягнення стає можливим тільки в результаті подолання різних перешкод шляхом вирішення завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами [9].

Дослідники по-різному тлумачать поняття «квест», як:

- проблемне завдання з елементами рольової гри (О. Гапаєва);
- певним чином організований вид дослідницької діяльності (М. Кадемія);
- міні-проекти, засновані на пошуку (В. Шмідт) [8].

Існує кілька класифікацій квестів за різними критеріями:

- за змістом: предметні, інтегровані;
- за терміном реалізації: довготривалі, короткотривалі;
- за кількістю учасників: індивідуальні, групові;
- за метою: інформаційні, дослідницькі, рольові, творчі;
- за способом організації: лінійні, колові, штурмові [8].

Поняття Вебквест (Webquest) уперше було вжито в США в Університету Сан-Дієго професорами Берні Доджем [11] і Томом Марчом [12] у 1995 р., автори розробили інноваційні додатки для Інтернет з метою інтеграції у систему освіти при викладанні різних освітніх предметів на різних рівнях навчання. Квестом названо сайт, що містить проблемне завдання і передбачає самостійний пошук інформації в мережі Internet [9]. На думку науковців, «технологія використання вебресурсів допомагає учням самостійно контролювати процес свого навчання, спонукає до розширених пошуків матеріалу потрібного для кінцевого результату та звітності перед

викладачем» [13].

На сучасному етапі однозначного розуміння поняття «веб-квест» немає.

Вебквести бувають:

- за тривалістю виконання – довгострокові, короткострокові;
- за предметним змістом – монопроекти, міжпредметні вебквести;
- за типом завдань – компіляційні, загадки, журналістські / конструкторські / творчі завдання, переконуючі завдання, самопізнавальні / аналітичні / цінні / наукові завдання [2].

У навчально-методичному посібнику «Застосування веб-квестів, як інтерактивної форми мотивації та самоосвіти педагогів» [9] авторами виділяються відповідно до домінуючої діяльності учасників квесту, термінів його виконання, форм організації, предметного змісту, сюжетної лінії та допоміжних технічних засобів такі різновиди квестів:

- «за формою проведення – комп'ютерні ігри-квести, вебквести, QR-квести, медіа-квести, квести на природі, комбіновані;
- за інформаційним освітнім середовищем – традиційне освітнє середовище, віртуальне освітнє середовище;
- за технічною платформою – віртуальні щоденники та журнали (блоги), сайти, форуми, Google-групи, соціальні мережі, Вікі-сторінки;
- за домінуючою діяльністю учасників – дослідницький квест, інформаційний квест, творчий квест, пошуковий квест, ігровий квест, рольовий квест» [9, С. 9–12].

У нашому розумінні вебквест це цілеспрямована активна діяльність, в результаті якої здобувачі освіти, виконуючі освітні завдання, вирішують проблемну ситуацію, здійснюють пошуково-дослідницьку діяльність, розвивають психічні процеси. У той же час це навчально-ігрова діяльність, у ході якої не просто здобуваються знання, а й розвиваються soft / hard skills.

Ми вважаємо, що використання вебквестів у закладах дошкільної освіти допоможуть дошкільникам сформувати цифрову та комунікативні компетентності. Для цього вихователі можуть використовувати різноманітні онлайн інструменти, наприклад:

- генератор ребусів (<http://rebus1.com/ua/index.php>);
- створення онлайн-пазлів (<https://www.jigsawplanet.com/>);
- створення відео з анімацією осіб на фотографіях (<https://www.myheritage.com.ua/deep-nostalgia>);
- створення інтерактивних вправ (<https://learningapps.org/>);
- розміщення та перегляд відеоматеріалів (<https://www.youtube.com/>) та ін.

Вебквести (квести) можуть проводитися у вигляді змагань тим самим стимулюючи здобувачів освіти до заглиблення в проблематику завдання, підвищуючи їхню мотивацію, сприятиме розвитку навичок співпраці, взаємодії, партнерства, командної роботи, розвитку комунікації.

В освітньому процесі з дошкільниками ми повинні враховувати їхні вікові та індивідуальні особливості, принципи та закономірності розвитку. Відомо, що починаючи з молодшого дошкільного віку у дітей підвищується пізнавальна активність. Для забезпечення пізнавальних потреб вихователям необхідно використовувати інноваційні

технології, однією з яких є технологія квестів.

Ще в дошкільному віці діти розуміють, що «Інтернет є нескінченним джерелом інформації, оскільки там вони знаходять різноманітні відеоролики, розважальні ігри, мультики. Саме в цифровому просторі дітям подобається грати, зокрема в комп'ютерні ігри» [5]. Є переваги і недоліки такого захоплення цифровим простором. Серед переваг наведемо задоволення потреб в зовнішніх враженнях; розвиток когнітивних процесів; розвиток м'яких навичок, цілеспрямованості та ін. Серед недоліків варто відзначити: інтернет-залежність; негативний вплив на розвиток і функціонування дитячого організму та ін.

Розглянемо особливості використання вебквестів при формуванні цифрової компетентності дітей дошкільного віку.

Враховуючи завдання, які висуває Базовий компонент дошкільної освіти, вихователям необхідно сформулювати у дошкільників наступні знання: уявлення про інформаційно-комунікаційні цифрові технології; знання про сучасні технічні засоби навчання, способи керування ними; знати назви та призначення пристроїв; використовувати їх; навчити шукати та передавати інформацію; основні ресурси інтернету та правила інформаційного світу; правила безпеки; володіти цифровими інструментами, використовувати інтерактивні вправи, виконувати операції й алгоритмічні дії початкового користувача [4]. Провідна роль при використанні вебквестів серед дошкільників належить саме педагогам, які повинні створити умови для оволодіння дітьми тих чи інших навичок.

Для реалізації цих завдань вважаємо доцільно організувати вебквест «Правила використання комп'ютера», «Сфери використання комп'ютера», «Умію – використовую», «Знаю – натискаю», «У світі інформації», «Склади пазл», «Де можна використати?», «Що означає цей знак?», «Що зайве?» та ін.

Особливостями використання вебквестів при формуванні комунікативної компетентності дітей дошкільного віку є створення умов, а саме: створення розвивального мовленнєвого середовища; активність дошкільників; партнерська взаємодія в ході розв'язання вебквесту. Сприятливим розвивальним мовленнєвим середовищем може бути, наприклад, Інтернет (web-quest), адже він здатний забезпечити необхідний комунікативний ефект. Використовуючи вищезазначені онлайн-інструменти, вихователі можуть разом з дітьми створювати казки про тварин; діалоги, історії; малювати та складати розповіді.

У квітні 2024 року у м. Кривий Ріг проводився міський майстер-клас для педагогічних працівників закладів дошкільної освіти за участю науково-педагогічних працівників кафедри дошкільної і спеціальної освіти КДПУ на тему «Формування національно-мовленнєвої особистості шляхом створення онлайн-квестів для дошкільників» (в рамках реалізації III етапу спільного прикладного проєкту «Формування національно-мовленнєвої особистості дітей передшкільного віку»). Мета майстер-класу: підвищити обізнаність педагогів із можливостями використання технології вебквестів в освітньому просторі закладу дошкільної освіти для розвитку мовленнєвої особистості та як інтерактивної форми мотивації та самоосвіти.

Так, нами на майстер-класі було представлено науковий коментар щодо особливостей організації розвивального мовленнєвого інтерактивного середовища в ЗДО та формування національно-мовленнєвої особистості дошкільників шляхом

створення онлайн квестів для дошкільників. Тож вебквести можна використовувати і при формуванні інших ключових компетентностей.

Використання інноваційних засобів в освітньому процесі закладів дошкільної освіти дадуть можливість підвищити інтерес до навчання, позитивно вплинути як на його організаційні зміни, так і на підвищення якості освіти, зокрема, розвивати особисті та дослідницькі якості дошкільників. Використання інноваційних технологій, засобів в освітньому процесі закладу дошкільної освіти дозволить створити якісне розвивальне інтерактивне середовище, дасть можливість кожній дитині бути активним здобувачем освіти.

Перспективами подальших досліджень є розробка методичних рекомендацій для педагогів щодо використання вебквестів в освітньому процесі.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти / наук. керівник: Т. О. Піроженко, член-кор. НАПН України, д-р псих. наук, проф.; авт. кол.: Байер О. М., Безсонова О. К., Брежнєва О. Г. та ін. URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoi%20osvity.pdf) (дата звернення: 20.08.2024).
2. Вахняк Н. Технологія веб-квест у формуванні культури батьківства молодих сімей. *Молодь і ринок*. 2019. № 3. С. 165–170.
3. Журба К. О., Канішевська Л. В., Малиношевський Р. В. та ін. Виховання дітей та молоді у цифровому просторі: посібник. Київ, 2022. 124 с. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/733779/1/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA\\_%D1%80%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81\\_.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/733779/1/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D1%80%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81_.pdf) (дата звернення: 20.08.2024).
4. Колеснікова І. В., Орлова О. А. Цифровізація освітнього процесу в закладі дошкільної освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 50. Т. 2. С. 188–191.
5. Литовченко І. В., Максименко С. Д., Болтівець С. І. та ін. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі: посібник для батьків. Київ: ТОВ «Видавничий будинок «Аванпост»-Прим, 2010. 48 с.
6. Луценко І. О. Дитина і дорослий: вчимося спілкуватись. Готуємося до мовленнєвого спілкування з дошкільниками. Київ: Світич, 2013. 208 с.
7. Про основні компетенції для навчання протягом усього життя: рекомендація 2006/962/Єс Європейського парламенту та ради (Єс) від 18.12.2006. URL: [https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994\\_975](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_975) (дата звернення: 20.08.2024).
8. Стаєнна О. Квест-технологія: гра, пошук, дослідження. *Дошкільне виховання*. 2019. № 7. С. 3–6.
9. Туранська Т. М., Стахміч Є. С., Дерен В. М., Янголь Г. В. Застосування веб-квестів, як інтерактивної форми мотивації та самоосвіти педагогів: навч.-метод. посіб. Вінниця: КЗ «ДНЗ № 57 ВМР», 2021. 35 с. URL: <https://dnz57.edu.vn.ua/uploads/tiger-1694677883.pdf> (дата звернення: 20.08.2024).
10. Commission Staff Working Document Accompanying the Document Proposal for a Council Recommendation on Key Competences for LifeLong Learning SWD/2018/014 final – 2018/08 (NLE). URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=SWD:2018:0014:FIN> (дата звернення: 20.08.2024).
11. Dodge B. A. Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. URL: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html> (дата звернення: 20.08.2024).
12. March T. The Learning Power of WebQuests. *Educational Leadership*. New Needs, New Curriculum. December 2003 / January 2004. Vol. 61. No 4. Pp. 42–47.
13. Webquest.org. URL: <http://www.webquest.org/index.php> (дата звернення: 20.08.2024).

### REFERENCES

1. Bazovyi component doshkilnoi osvity [The basic component of preschool education]. Pirozhenko, T. O., Bayer, O. M., Bezsonova, O. K. et al. (Eds.). (2021). URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoi%20osvity.pdf) [in Ukrainian].

2. Vakhniak, N. (2019). Tekhnolohiia veb-kvest u formuvanni kultury batkivstva molodykh simei [Technologies of web quests for the formation of the culture of children's creativity of young families]. *Molod i rynek*, 3, 165–170 [in Ukrainian].
3. Zhurba, K. O., Kanishevska, L. V., Malynoshevskiy, R. V. et al. (2022). Raising children and youth in the digital space [Education of children and youth in the digital space]. Kyiv [in Ukrainian].
4. Kolesnikova, I. V., Orlova, O. A. (2022). Tsyfrovizatsiia osvithnoho protsesu v zakladi doshkilnoi osvity [Digitization of the educational process in the preschool education institution]. *Innovatsiina pedahohika*, issue 50, vol. 2, 188–191 [in Ukrainian].
5. Lytovchenko, I. V., Maksymenko, S. D., Boltivets, S. I. et al. (2010) Dity v Interneti: Yak navchyty bezpetsi u virtualnomu sviti [Children on the Internet: How to teach safety in the virtual world]. Kyiv: TOV Vydavnychiy budynok "Avanpost"-Prym [in Ukrainian].
6. Lutsenko, I. O. (2013). Dytna i doroslyi: vchymosia spilkuvatys. Hotuiemosia do movlennievoho spilkuvannia z doshkilnykamy [Child and adult: learning to communicate. We are preparing for speech communication with preschoolers]. Kyiv: Svitych [in Ukrainian].
7. Pro osnovni kompetentsii dlia navchannia protiahom usoho zhyttia: rekomendatsiia 2006/962/Ies Yevropeiskoho parlamentu ta rady (Ies) vid 18.12.2006 [On core competences for lifelong learning: recommendation 2006/962/EC of the European Parliament and of the Council (EC)]. URL: [https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994\\_975](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_975) [in Ukrainian].
8. Staienna, O. (2019). Kvest-tekhnohiiia : hra, poshuk, doslidzhennia [Quest technology: game, search, research]. *Doshkilne vykhovannia*, 7, 3–6 [in Ukrainian].
9. Turanska, T. M., Stakhmich Ye. S., Deren V. M., Yanhol H. V. (2021). Zastosuvannia veb-kvestiv, yak interaktyvnoi formy motyvatsii ta samoosvity pedahohiv. Navchalno-metodychnyi posibnyk [Application of web quests as an interactive form of motivation and self-education of teachers. Educational and methodological manual]. Vinnytsia: KZ "DNZ № 57 VMR". URL: <https://dnz57.edu.vn.ua/uploads/tiger-1694677883.pdf> [in Ukrainian].
10. Commission Staff Working Document Accompanying the Document Proposal for a Council Recommendation on Key Competences for LifeLong Learning SWD/2018/014 final – 2018/08 (NLE). URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=SWD:2018:0014:FIN>
11. Dodge, B. A. (2001). Rubric for Evaluating WebQuests. URL: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>
12. March, T. (2024). The Learning Power of WebQuests. Educational Leadership. New Needs, New Curriculum. December 2003 / January 2004, vol. 61, No 4, 42–47.
13. Webquest.org. URL: <http://www.webquest.org/index.php> [in Ukrainian].