

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Психолого-педагогічний факультет
Кафедра початкової освіти

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

(підпис)

(прізвище, ініціали)

« _____ » _____ 2021 р.

Реєстраційний № _____

« _____ » _____ 2021 р.

РОЗВИТОК ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ
НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ
ЗАСОБОМ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-КВЕСТ

Кваліфікаційна робота студентки
групи ЗПО-м-16
ступінь вищої освіти «магістр»
спеціальності 013 Початкова освіта
Тютюнник Анастасії Олександрівни

Керівник:

кандидат філологічних наук, доцент
Онищенко І. В.

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Тютюнник Анастасія Олександрівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБОМ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-КВЕСТ	13
1.1. Творче мислення як наукове поняття	13
1.2. Особливості розвитку творчого мислення в молодшому шкільному віці.....	21
1.3. Web-квест як засіб розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі	29
1.4. Психолого-педагогічні умови розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест	37
Висновки до розділу 1.....	49
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПРОГРАМА РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБОМ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-КВЕСТ	51
2.1. Стан досліджуваної проблеми у практиці шкільного навчання	51
2.2. Виявлення рівня розвитку творчого мислення молодших школярів	63
2.3. Експериментальна методика розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест	74
2.4. Результати дослідно-експериментальної роботи.....	80
Висновки до розділу 2.....	83
ВИСНОВКИ	85
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	88

	4
ДОДАТКИ.....	99
Додаток А.....	99
Додаток Б.....	112

ВСТУП

Актуальність дослідження. Одним з пріоритетних завдань сучасної початкової освіти є формування творчої особистості молодшого школяра, яка креативно мислить, нестандартно розв'язує ситуації, генерує оригінальні ідеї, здатна до самостійної пошукової діяльності. Розвиток творчого мислення молодших школярів вимагає раціональної організації освітнього процесу, при якій учні виступають активними його учасниками.

Аналіз наукової літератури засвідчив, що сутність творчого мислення як психологічного феномену досліджували Л. Виготський, О. Губенко, В. Давидов, Т. Кудрявцев, О. Леонт'єв, В. Моляко, Я. Пономар'єв, В. Шадриков, Л. Ярощук та ін. Особливості розвитку творчого мислення молодших школярів вивчали Д. Богоявленська, Л. Божович, Л. Виготський, О. Леонт'єв, Н. Менчинська, В. Моляко, І. Якиманська та ін.

У Концепції «Нова українська школа» зазначається, що «Місія Нової української школи – допомогти розкрити та розвинути здібності, таланти й можливості кожної дитини на основі партнерства між учителем, учнем і батьками» [57, с. 14]. Досягненню мети навчання в Новій українській початковій школі, задоволенню потреб та інтересів молодших школярів, розвитку в них творчого мислення, активності самостійності сприяє використання інноваційних технологій.

Застосування сучасних інноваційних технологій, зокрема інтерактивних та комп'ютерних, з кожним роком стає все активнішим, адже за їх допомогою можна організувати цікаве ефективне навчання без примусу, що позитивно сприймається учнями. Вчителі на власному досвіді переконуються, що нові технології роблять навчання цікавішим і тому учні опановують його швидко та вдало. Спираючись на це, педагоги мають слідкувати за нововведеннями та активно застосовувати переваги сучасного інформаційного світу.

Важливо зазначити, що головна ціль, яку покликана досягти інформатизація освіти, – це, з одного боку, створення таких освітніх умов, які будуть прийнятними, комфортними та доступними і для вчителя, і для дітей, і для їх батьків в тому числі. Інформатизація освіти стимулює здатність до навчання протягом всього життя. З іншого боку, такий спосіб модернізації освіти має підготувати учнів до активного та плідного життя в сучасному інформаційному суспільстві [83].

НУШ потребує оновлення вимог до здобувачів освіти та до вчителів і, як наслідок, оновлення методів і форм організації освітнього процесу. Вказані зміни, внесені в організацію процесу навчання стали поштовхом до актуалізації нової освітньої галузі, а саме – комп'ютерного навчання. Актуалізація такого напрямку сприятиме вихованню особистостей, що в майбутньому зможуть стати професіоналами у роботі з інформаційними ресурсами.

Варто зазначити, що правильно використані інноваційні технології сприяють розширенню світогляду, розвитку творчих здібностей, творчого та логічного мислення, зв'язного мовлення і це ще не повний перелік переваг. Саме тому так званий ментор, наставник в Новій українській школі має постійно перебувати в пошуках цікавих та корисних розробок для впровадження їх у свою практичну діяльність.

У контексті вимог Нової української школи все більшої популярності набирає технологія квестів. Зараз її вдало комп'ютеризували, трансформували у так звані Web-квести. У такій формі їх простіше та набагато зручніше використовувати. Вони сприяють розвитку творчого мислення, соціальної компетентності, а деякі з них дозволяють працювати не тільки індивідуально, а й колективно в малих чи досить великих групах. Web-квести призначені для розвитку творчого мислення у процесі дослідницької діяльності.

Аналіз наукових джерел показав, що впровадження інноваційних технологій в освітній процес початкової школи здійснювали А. Бабиц,

В. Барановська, О. Грицюк, О. Книга, Н. Олефиренко, І. Онищенко, О. Павлик, Л. Петухова та ін. Особливості використання Web-квестів на уроках у початковій школі досліджували М. Андрєєва, О. Гапєєва, Ю. Гетта, О. Грицюк, О. Деревенська, Т. Марч, Л. Хоменко, М. Шаповалова, В. Шмідт та ін.

Перевага Web-квестів полягає в тому, що вчитель може створити його самостійно, підбираючи відповідні завдання для учнів свого класу, спираючись на їх вік, інтелектуальну підготовку і, у першу чергу, на обрану тему. За допомогою цієї комп'ютерної технології можна проводити уроки та їх окремі фрагменти з різних освітніх галузей, виховні заходи, розраховані як на обмежену кількість дітей (групові, індивідуальні), так і на велику їх кількість (класні та загальношкільні).

Ще однією позитивною якістю традиційних та комп'ютеризованих квестів є їх ігровий характер, адже, як відомо, люблять пограти не тільки молодші школярі, а й дошкільники, діти середньої та старшої ланки освіти. Це означає, що технології можна використовувати в роботі з будь-якою віковою категорією учнів, головне – правильно підібрати матеріал.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити систему роботи з розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест.

Завдання дослідження. Відповідно до мети дослідження було поставлено такі завдання:

- 1) здійснити аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури з досліджуваної проблеми;
- 2) розкрити сутність творчого мислення, його особливості, специфіку розвитку в молодшому шкільному віці;
- 3) розкрити особливості Web-квесту як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі;

4) обґрунтувати психолого-педагогічні умови розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест;

5) проаналізувати чинні документи й підручники з мовно-літературної освітньої галузі для 3 класу в аспекті досліджуваної проблеми та передовий педагогічний досвід учителів-сучасників;

б) розробити систему роботи з розвитку творчого мислення молодших школярів засобом Web-квестів.

Об'єкт дослідження – процес розвитку творчого мислення молодших школярів.

Предмет дослідження – система роботи з розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест.

Гіпотеза дослідження. Розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест буде ефективним за таких умов:

1) урахування індивідуальних особливостей мислення молодших школярів;

2) залучення молодших школярів до творчої навчальної діяльності;

3) органічне включення технології Web-квест у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі;

4) поетапне, системне та цілеспрямоване використання технології Web-квест на уроках мовно-літературної освітньої галузі.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети та розв'язання завдань дослідження нами було використано такі методи:

– теоретичні (вивчення нормативних документів, аналіз наукових джерел, узагальнення психолого-педагогічної і методичної літератури, систематизація теоретичного та практичного матеріалу);

– емпіричні (вивчення шкільної документації, узагальнення педагогічного досвіду, анкетування, спостереження, бесіда, педагогічний експеримент);

– методи математичної статистики.

Експериментальна база. Дослідно-експериментальна робота проводилася на базі Комунального закладу освіти «Криничанська середня загальноосвітня школа I-III ступенів № 2». В експерименті взяли участь учні третіх класів.

Практичне значення одержаних результатів полягає в розробленні та впровадженні в освітній процес початкової школи основних положень розвитку творчого мислення молодших школярів засобом технології Web-квест. Наведені положення та висновки можуть бути використані у роботі вчителів початкових класів для розвитку творчого мислення в умовах комп'ютеризації процесу навчання, зокрема під час вивчення мовно-літературної освітньої галузі, а також у майбутній професійній діяльності автора та при подальшому написання наукових робіт.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження було апробовано у вигляді таких доповідей:

1) «Інноваційні підходи до використання технології Web-квест в освітньому процесі Нової української школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів» на Міжнародній науково-практичній конференції «Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці» (м. Київ, 21-22 квітня 2021 р.);

2) «Веб-квест як засіб формування соціальної компетенції молодших школярів в умовах Нової української школи» на II Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції студентів, аспірантів та молодих вчених «Сучасні інформаційні системи і технології» (м. Херсон, 30 листопада 2019 р.);

3) «Особливості розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі засобами Web-квесту» на Всеукраїнській

науково-практичній Інтернет-конференції «Автоматизація та комп'ютерно-інтегровані технології у виробництві та освіті: стан, досягнення, перспективи розвитку» (м. Черкаси, 16-22 березня 2020 р.);

4) «Web-квест як сучасна перспективна технологія навчання молодших школярів» на VII Всеукраїнській науково-практичній студентській інтернет-конференції «Науковий простір студента: пошуки і знахідки» (м. Київ, 12 травня 2020 р.);

5) «Особливості впровадження технології Web-квест в освітній процес початкової школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів» на Підсумковій студентській науково-практичній конференції «Актуальні питання теорії і практики початкової освіти» (м. Кривий Ріг, 20 травня 2020 р.);

6) «Web-квест як засіб розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі» на III Регіональній науково-практичній конференції «Інновації у професійній діяльності педагога: проблеми, теорія, практика» (м. Нікополь, 23-24 квітня 2020 р.);

7) «Сучасні підходи до використання Web-технологій як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі» на Регіональній студентській науково-практичній інтернет-конференції» (м. Нікополь, 6 травня 2021 р.);

8) «Особливості використання технології Web-квест як засобу розвитку творчого мислення учнів початкової школи» на II Міжнародній науково-теоретичній конференції «Modernization of science And its influence on Global processes» (Польща, м. Краків, 12 листопада 2021 р.).

Досліджувану тему розкрито в таких публікаціях:

1. Тютюнник А. О. Веб-квест як засіб формування соціальної компетентності молодших школярів в умовах Нової української школи. *Матеріали II Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції студентів, аспірантів та молодих вчених за тематикою «Сучасні комп'ютерні системи та мережі в управлінні»*: зб. наук. праць / Під ред.

Г. О. Райко. Херсон : ФОП Вишемирський В. С., 2019. С. 196–199.

2. Тютюнник А. О. Особливості впровадження технології Web-квест в освітній процес початкової школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів. *Актуальні питання теорії і практики початкової освіти* : зб. наук. праць. Вип. 13. Кривий Ріг: КДПУ, 2020. С. 182–187.

3. Тютюнник А. О. Web-квест як сучасна перспективна технологія навчання молодших школярів. *Науковий простір студента: пошуки і знахідки*: матеріали VII Всеукраїнської науково-практичної студентської інтернет-конференції Національного педагогічного університету імені Н.П. Драгоманова. Київ, 2020. С. 190–193.

4. Тютюнник А. О. Особливості розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі засобами Web-квесту. *Автоматизація та комп'ютерно-інтегровані технології у виробництві та освіті: стан, досягнення, перспективи розвитку*: матеріали Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Черкаси, 2020. С. 184–186.

5. Тютюнник А. О. Формування мотивації учіння молодших школярів засобом технології Web-квест. *Збірник наукових праць здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету (приурочено до 90-річчя КДПУ)*. Кривий Ріг, 2020. С. 144–146.

6. Тютюнник А. О. Web-квест як засіб розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі. *Інновації у професійній діяльності педагога: проблеми, теорія, практика* : збірник матеріалів III Регіональної науково-практичної конференції КВНЗ «НПК» ДОР». Нікополь, 2020. С. 232–236.

7. Тютюнник А. О. Педагогічні умови розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобами технології WEB-квест. *Актуальні питання теорії і практики початкової освіти* : зб. наук. праць. Кривий Ріг: КДПУ, 2021. С. 358–364.

8. Тютюнник А. О. Інноваційні підходи до використання технології Web-квест в освітньому процесі Нової української школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. С. 85–87.

9. Тютюнник А. О., Онищенко І. В. Особливості використання технології Web-квест як засобу розвитку творчого мислення учнів початкової школи. *Theory and practice of modern science: collection of scientific papers «Scientia» with Proceedings of the International Scientific and Theoretical Conference (November 12, 2021)*. Kraków : European Scientific Platform, 2021. P. 100-101.

10. Тютюнник А. О., Онищенко І. В. Розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест : навч.-метод. посіб. Кривий Ріг, 2021. 91 с.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, супроводжуваних висновками, загальних висновків, списку використаної літератури (105 позицій) та 2-х додатків. Загальний обсяг роботи – 120 сторінок, з яких 84 сторінки основного тексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБОМ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-КВЕСТ

1.1. Творче мислення як наукове поняття

У сучасному демократичному та вільному суспільстві велике значення має виховання високоінтелектуальної творчої обдарованої особистості, здатної критично мислити, адекватно оцінювати ситуацію та забезпечити власну самоосвіту за межами будь-якого освітнього закладу. В умовах Нової української школи ідеалом сучасного учня є особистість не з енциклопедично розвиненою пам'яттю, а з гнучким розумом, зі швидкою реакцією на інновації сучасного світу, з повноцінно розвиненими потребами поглиблювати знання про навколишню дійсність, з розвиненими творчими здібностями [19].

Вивчення проблеми розвитку творчого мислення молодших школярів потребує визначення й інтерпретації її базових понять. У контексті нашого дослідження такими категоріями є: «**мислення**», «**творчість**», «**творче мислення**». Розглянемо детальніше їхній зміст. Аналіз наукових розвідок, присвячених творчому мисленню, дав змогу з'ясувати, що вчені поки що не дійшли однозначного висновку щодо його сутності.

Розкрити у повному обсязі поняття творче мислення неможливо без точного розуміння, що таке мислення та творчість. Варто зазначити, що психологічна наука не дає одного єдино правильного трактування поняття «мислення», що є ознакою багатозначності зазначеного поняття, тому слід розглядати його через призму розуміння одразу декількох науковців, що вивчати сутність зазначеного поняття.

Перш за все варто зазначити, що науковці XX та XXI століття далеко не перші, кого цікавить зазначена тема. Ще за античних часів філософів,

таких як Арістотель, Геракліт, Платон, Сократ, Демокріт, Епікур та ін. цікавив процес мислення, його внутрішні та зовнішні стимули. Наприклад, Платон вважав, що в процес мислення вкладається сутність пригадування того, що наша душа знала у космічному житті, але забула при вселенні в тіло. Інший філософ – Арістотель, зазначав, що мислення є складовою частиною душі і завдяки мисленню ми маємо такі специфічні здатності як розмірковування, осягання думкою світ та самого себе, тобто власну душу. Саме на основі свого розтлумачення поняття «мислення» Арістотель став засновником цілої науки про мислення – логіки, де докладно сформульовані мисленнєві закони та форми. [1, с. 427-428].

Проблемою мислення займалися відомі вітчизняні (А. Брушлинський, С. Гончаренко, Г. Костюк, С. Максименко, Я. Пономарьова та ін.) і зарубіжні (А. Бен, М. Вертгеймер, Д. Гартлі, К. Кофка, С. Рубінштейн, Б. Скіннер, Е. Торндайк та ін.) науковці.

Систематизувати знання про мислення як таке та творче мислення зокрема нам допоможуть роботи С. Рубінштейна, С. Максименко та Я. Пономарьова.

Як стверджує С. Рубінштейн, «мислення – це рух думки, що розкриває зв'язок, який веде від окремого до загального і від загального до окремого. Мислення – це опосередковане – засноване на розкритті зв'язків, відносин, опосередкувань – і узагальнене пізнання об'єктивної реальності». Отже, науковець під основною задачею мислення розуміє виявлення істотних зв'язків, заснованих на реальних залежностях, відокремивши їх від випадкових збігів по суміжності в тій чи іншій приватній ситуації [69, с. 310].

На думку С. Максименка, мислення – це «процес опосередкованого й узагальненого зображення людиною предметів і явищ в їх істотних зв'язках і відношеннях» [36].

Я. Пономарьов вважає, що творче мислення – це нейтральна психологічна ланка творчої діяльності (процесу творчості) [66, с. 99].

Різнобічний розгляд поняття «мислення» ще не дає можливості перейти до розбору специфіки поняття «творче мислення», оскільки варто усебічно розглянути і такі поняття, що іноді з ним помилково ототожнюють. Це поняття «творчість», «творчі здібності», «здібності», «креативність», «обдарованість», проте, ототожнювати їх не слід, адже вони належать до різних психічних утворень та мають своє особливе змістовне значення.

Природу творчості, взаємозв'язок між творчістю та особистістю досліджували Д. Богоявленська, З. Калмикова, І. Лернер, О. Лук, С. Мартиненко, О. Матюшкін, Я. Пономарьов та ін. Проблеми творчої діяльності, пошуку умов творчого розвитку особистості присвячені дослідження В. Андрєєва, Л. Виготського, В. Дружиніна, В. Крутецкого, І. Лернера, О. Лука, О. Матюшкина, О. Моткова, Т. Паніної, Я. Пономарьова, Л. Шульгіної та ін.

У психології вважається класичним визначення «творчості», дане ще в 50-х роках ХХ сторіччя В. Дружиніним. Зокрема, він розумів дане поняття як діяльність людини, спрямована на створення якісно нових, невідомих раніше духовних або матеріальних цінностей (нові твори мистецтва, наукові відкриття, інженерно-технологічні, управлінські чи інші інновації тощо). Необхідними компонентами творчості є фантазія, уява, психічний зміст якої міститься у створенні образу кінцевого продукту (результату творчості) [23]. Розглядаючи творчість у контексті психолого-педагогічної науки, учений виокремлює в ній три взаємопов'язаних компоненти: творчі здібності, творче мислення і творчу активність.

На думку Д. Богоявленської, творчість – це складне і водночас комплексне явище, зумовлене різноманітними соціально-психологічними і психолого-фізіологічними передумов. Воно є умовою становлення, самопізнання і розвитку особистості [5 с. 34]. Отже, дослідниця переконана, що творчість – це важлива форма людської практики, активізації потенціалу суб'єкта у процесі особистісних змін, вважаючи, що творчий потенціал виражається у різних видах активності людини.

Г. Глотова поняття «творчість» розуміє як основний вид людської діяльності, що спрямований на вирішення суперечності, для якої необхідні об'єктивні (соціальні, матеріальні) і суб'єктивні (знання, уміння, творчі здібності) особистісні умови, а результат якої полягає у новизні й оригінальності, особистій і соціальній значущості, прогресивності [18, с. 7].

Так, як зазначає Н. Данько, творчість – це специфічна форма взаємодії людини зі світом, яка, окрім задоволення створює передумови для духовного розвитку [20]. Проте, О. Дьоміна звертає увагу на те, що творчість – це розумова та практична діяльність, результатом якої є створення оригінальних і неповторних цінностей, виявлення нових фактів, властивостей, закономірностей [25]. Творчий розвиток відіграє важливу роль у навчальній системі, адже за його відсутності в учнів поступово зникає інтерес до навчальної діяльності, зокрема і до мистецької. Це негативна статистика, адже поряд з ігровою діяльністю для нормального психічного розвитку молодших школярів важливе в першу чергу їх налаштування на творчу працю, пов'язану з різноманітними видами мистецтва, – малювання, спів, виготовлення власних виробів. Як свідчать результати дослідження Н. Данько, 70% першокласників люблять малювати, 16% – співати, 10% – виготовляти вироби власноруч [20]. Однак, не варто розглядати творчість лише через призму мистецтва. Деякі учені розглядають творчу діяльність як таку, що сприяє розвитку цілого комплексу якостей творчої особистості [19]:

- 1) самостійність у виборі джерел здобуття знань;
- 2) працелюбність;
- 3) уміння бачити головне в поданій інформації;
- 4) здатність розуміти спільне в різних і різне в подібних явищах;
- 5) розумова активність;
- 6) здатність підбирати матеріал, який необхідний для виконання конкретно поставленого завдання.

Так, О. Музика зазначає, що задатки – це вроджені утворення, а здібності – набуті. Він наголошує: «здібності – це не причина успішності

людини в діяльності, а наслідок розвитку задатків у діяльності». Б. Теплов зазначає, що здібності – це складне, особистісне, полі компонентне, але ціле утворення; здібності не зводяться до знань, умінь, навичок [21]. За переконанням О. Максимович, здібності – це стійкі індивідуальні властивості людини, які визначають її успішність у різних видах діяльності [43].

Для успішного керівництва розвитком творчих здібностей учнів необхідно знати індивідуально-психологічні особливості дітей, постійно розвивати їхню пам'ять, уяву, фантазію та підтримувати інтерес до певного виду роботи. Вдало підібрані дидактичні принципи дадуть можливість проводити роботу над розвитком творчих умінь і навичок на високому науково-методичному рівні. Серед них найбільш вдалими для виконання поставленої задачі вважаються такі принципи, як науковість, систематичність, доступність, послідовність, свідомість, наочність навчання, зв'язок теорії з практикою [19].

Розглянемо зміст поняття **«творче мислення»**.

Сутність творчого мислення розкрито в дослідженнях В. Біблер, В. Бондаревського, П. Гальперіна, К. Дункера, З. Калмикової, С. Орлової, Я. Пономарьова, В. Роменець та ін. Конструктивними є напрацювання дослідників (О. Барбукова, О. Губенко, Р. Вудвортс, Т. Кудрявцев, І. Лернер, М. Меєрович, В. Моляко, Я. Пономарьов, В. Сухомлинський, Г. Терехова, О Чермошенцева), пов'язані з вивченням природи творчого мислення як компонента творчого потенціалу особистості (В. Моляко, Л. Ярощук та ін.), формування в молодших школярів уміння вчитися (С. Гаряча, Я. Кодлюк та ін.) та ін.

Науковці у визначенні творчого мислення спираються на слово «творити», яке в загальновідомому розумінні означає «знаходити та створювати щось таке, що не зустрічалось у минулому досвіді».

А. Рошка під творчим мисленням передбачає таку форму мислення, яка становить частину процесу творчості, результати якого відрізняються оригінальністю і соціальною значущістю [68, с.1].

Т. Трофименко наголошує, що основою творчого мислення є дії продуктивного характеру, адже саме з їх допомогою можна визначити наскільки творчо, оригінально учень знайшов розв'язок певної проблемної ситуації, заданого завдання чи задачі. Проте, щоб діти були інтелектуально готовими до виконання дій продуктивного характеру, безумовно передувати їм повинні дії репродуктивного характеру [81].

О. Тихомиров під поняттям «творче мислення» має на увазі «один з видів мислення, що характеризується створенням суб'єктивно нового продукту і новоутвореннями в самій пізнавальній діяльності щодо його створення» [80, с.221]. Науковець стверджує, що творче мислення суттєво відрізняється від процесів використання готових знань і умінь, що називається репродуктивним мисленням. Таке трактування поняття найбільш вдало вказує на головну характеристику творчого мислення – наявність принципово нового результату.

Г. Терехова щодо визначення поняття «творче мислення» має свою думку та прихильна розглядати його з двох основних позицій:

- високий рівень розвитку процесів мислення;
- емоційно-афективний стан особистості під час вирішення проблеми [77].

А. Петровський у визначенні поняття «творче мислення» дотримується думки, що це «пізнавальний процес, що дозволяє людині вирішувати задачі, які не можуть бути розв'язані за допомогою вже відомих людству методів» [58, с. 21].

Як зазначає А. Рошка, «творче мислення – це така форма мислення, яка становить частину процесу творчості, результати якого відрізняються оригінальністю і соціальною значущістю» [68, с. 10].

На відміну від інших науковців, О. Лоюк вважає, що творче мислення – це здатність перетворювати наявні теоретичні і практичні знання в стратегії розв'язання проблем, методи перетворення нового знання на власне, особистісне мислення та відчуття [41, с. 113]. Отже, дослідниця звертає

особливу увагу на особистісний аспект мисленнєвої діяльності, на можливість людини оцінити, визначити галузь тих знань, що бракує для вирішення питань життєдіяльності. Унікальним фактором творчого мислення постає здатність людини оцінювати, на основі якої можна зробити свідомий вибір та прийняти виважене рішення. Ця здатність забезпечує для кожної особистості можливість самоконтролю, впевненості в собі та самостійності.

Виділяють 5 чинників розвитку творчого мислення, серед яких виділяють такі:

- спадкові (О. Бодальов, Є. Голубєва, Р. Грановська, В. Козленко, Є. Наумова, В. Небиліцин, Л. Полтавцева, Б. Теплов та ін.);
- когнітивні (О. Матюшкін, В. Моляко, Н. Пов'якель, Я. Пономарьов, М. Холодна, Дж. Гілфорд, С. Меднік та ін.);
- особистісні (Є. Климов, О. Конопкін, Г. Костюк, Н. Лейтес, В. М'ясищев, Н. Пов'якель, Б. Теплов, В. Чудновський, Х. Гарднер, П. Торренс та ін.);
- мотиваційні (К. Абульханова-Славська, Т. Богданова, Д. Богоявленська, Т. Буякас, В. Моляко, О. Тихомиров, А. Маслоу, К. Роджерс та ін.);
- середовищні (В. Дружинін, Н. Лапшина, Т. Селезньова, І. Соломін, Н. Токарева, С. Устименко, П. Торранс, К. Урбан та ін.).

О. Гедевілло, Т. Докійчук та В. Ковальова виділили основні риси творчого мислення, опанувавши які людина перестає мислити стандартно, а стає високоінтелектуальною, здатною використовувати логічне мислення [17, с.18]:

1) перенесення засвоєних знань та умінь в нову ситуацію, виконання завдань як за аналогією, так і за допомогою методів, які суттєво відрізняються;

2) бачення нових проблем, у стандартних обставинах, над якими варто подумати, які необхідно переосмислити, щоб розвивати свої інтелектуальні здібності;

3) бачення нових функціональних можливостей буденних речей та об'єктів;

4) швидке, а часом і миттєве охоплення складових частин, основних елементів досліджуваного об'єкта, з'ясування їх функціональної залежності один з одним та передбачення нових способів використання даного об'єкта, спираючись на його складові, окреме використання одного з елементів чи ряду як окремих, так і взаємно залежних елементів. Ця риса в якійсь мірі є продовженням чи так би мовити розширенням попередньої;

5) врахування різних точок зору;

6) уміння свідомо підходити до альтернативи пошуку раціонального розв'язання певної проблеми, здатність вирішувати дилеми під час виявлення декількох методів рішення;

7) здатність комбінувати відомі способи розв'язання проблеми та створювати оригінальні способи рішення стандартних завдань;

8) постійні активні пошуки допоміжної інформації з різних джерел.

Таким чином, у науковій літературі поняття «творче мислення» трактується як автентичність, оригінальність сформульованих ідей, бажання знайти незвичне вирішення заданої задачі, уміння бачити буденні предмети під унікальним кутом зору і, виходячи з цього, самобутньо вирішувати створені проблемні ситуації. Особливостями творчого мислення є бачення нових проблем у стандартних ситуаціях та нових функціональних можливостей буденних речей та об'єктів, уміння враховувати різні точки зору та лояльно до них ставитись, постійний пошук допоміжних джерел інформації, де можна знайти підказку для вирішення поставленого завдання. Формування творчого мислення є дуже важливим і необхідним, адже сприяє формуванню таких фундаментальних для нормального розвитку особистості рис, як самостійність, активність, ініціативність, критичність та наполегливість.

1.2. Особливості розвитку творчого мислення в молодшому шкільному віці

Розвиток творчого мислення – одне із важливих завдань, покладених на Нову українську початкову школу. Саме початкова школа покликана відіграти провідну роль у творчому розвитку молодших школярів. На сьогоднішній день вже у початкових класах пріоритети надаються розвивальній функції навчання, культу самостійності і нестандартності думки.

Дуже важливо навчити дитину не тільки засвоювати вже досягнуті людством знання з подальшим їх відтворенням, а й створювати нові знання самостійно. Для цього необхідно навчитись знаходити для себе проблемні ситуації, над якими цікаво замислюватись та знаходити неординарні та оригінальні рішення, що в майбутньому можуть набути всесвітнього значення. Саме таким чи хоча б подібним має бути результат освітнього процесу, адже в кожній дитині прихований особливий талант і метою кваліфікованого педагога має стати ціль знайти та відкрити в кожному своєму учні таке джерело задатків.

Питання цілеспрямованого формування творчого мислення на уроках та в позаурочний час висвітлили у своїх роботах Р. Атаханов, В. Гагай, З. Калмикова, Л. Максимов, Н. Мечинська та ін. В Україні окремі аспекти проблеми розроблялися у рамках психологічних та педагогічних досліджень Г. Баллом, Н. Жигайлом, А. Коваленко, Г. Костюком, С. Максименком, Л. Мойсенко, В. Моляко, Б. Якимчуком та ін.

Щоб зуміти помітити особливість дитини та бути здатним спрямувати її в правильне русло, вчитель має бути також творчо розвинений, адже, як зазначає О. Гедевілло: «творця здатен виховати лише творець» [17, с. 91]. Тільки вчитель із розвиненим творчим мисленням докладе всіх необхідних зусиль, щоб створити найсприятливіші умови для його розвитку і в дітей свого класу. Адже творче мислення і, зокрема, творча уява сприяє не тільки

активному прогресу у вдосконаленні задатків, а й розвитку мотиваційної спрямованості на засвоєння нових знань, готовності до реалізації творчого потенціалу, навіть незважаючи на формалізм звичних програмових робіт, тобто завдяки творчому мисленню навчальна діяльність стає продуктивною, активною та приносить дитині задоволення, а це запорука здатності й любові до самоосвіти.

Психолого-педагогічні умови розвитку творчого мислення визначені та обґрунтовані різними видатними педагогами, такими як Дж. Гален, О. Гедевілло, Н. Данько, О. Жорова, О. Кулик, А. Ніколайчук, К. Роджерс. Так, Н. Данько у статті «Умови творчого розвитку молодших школярів» [7] систематизує традиційні умови розвитку творчого мислення, зазначені відомими науковцями, такими як: Л. Венгер, Н. Гавриш, О. Дяченко, В. Кудрявцев, Д. Рензуллі, К. Роджерс, Г. Сміт та ін.

Формування творчих особистостей впливатиме на загальний розвиток інтелекту країни, її рейтинги у різних галузях та, відповідно, середній рівень життя населення. Особлива роль в цьому глобальному процесі відведена початковій ланці освіти, де досвідчені вчителі намагаються максимально розвивати таланти кожного учня. Проте, щоб виховати всебічно розвинену особистість педагогам необхідно звернути увагу на формування та розвиток творчого мислення, яке надалі стане основою для самовираження в різних видах діяльності.

Звертати увагу на творче мислення педагоги почали відносно недавно, адже в традиційній школі воно вважалося недоречним, а також проявом непослуху до слів учителя під час виконання поставлених завдань. Нерозуміння багатьма вчителями значення творчого мислення має негативні наслідки, адже його відсутність іноді призводить до затримки інтелектуального розвитку, дискримінації учнів що відкрито демонструють творче мислення. Була тотальна відсутність методичних посібників та практичних завдань, які б сприяли розвитку творчого мислення [17]. Перешкодами його розвитку була ще й відсутність єдності думок з приводу

того, що таке творче мислення. Одні педагоги вважали, що це здатність учня творчо розвивати та доповнювати власну точку зору з приводу виучуваного матеріалу, а інші вважали, що це вміння учня дослухатись до іншої точки зору чи хоча б не заперечувати її [35].

У результаті досить часто можна було побачити орієнтацію школяра на відтворення суми всіх здобутих знань без застосування будь-якої мисленнєвої операції (аналізу, синтезу, систематизації). Це явище негативне не тільки з погляду розвитку творчого мислення. Вчителі часто його називають розумовим паразитизмом [17]. Його основною рисою є прагнення учня у будь-якій новій задачі, ситуації чи проблемі бачити раніше засвоєну та відпрацьовану схему рішення. У результаті з часом розвиваються такі якості, як шаблонність та стереотипність мислення.

О. Гедевілло та О. Жорова зазначають, що якщо у школі переважають репродуктивно-виконавчі методи навчання та виховання, тобто якщо учень отримує пасивну роль у системі навчання, яка полягає лише у сприйманні, засвоєнні та відтворенні лише у певних рамках засвоєних знань, то спостерігається деформація особистісного розвитку, що ставатиме все більш помітною у майбутньому житті дитини. Психічна енергія школярів повинна бути спрямована у позитивному напрямку, наприклад, у необмеженій зовнішніми рамками, спонтанній діяльності, яку планувати та скеровувати буде сам учень, а не вчитель. Науковці зазначають, що якщо діти не знаходять способу застосувати свої інтелектуальні досягнення в офіційних формах шкільного життя – гуртках, святах, виховній діяльності, то природні потреби у самовираженні, спонтанній творчості, вільній ініціативі не мають змоги реалізуватись. З'являються осередки емоційної напруги які рано чи пізно проявляються у немотивованих енергійних діях, в основі яких лежить авантюризм, бажання звільнитись від загальноприйнятих «табу». Саме заперечення або навіть бажання припинити подальший розвиток творчого мислення є однією з причин появи девіантної поведінки [17].

З часом все більше перевагу почали надавати критичному та творчому мисленню, що вимагали зміни підходу до навчання. Вдалось це здійснити завдяки реформам Нової української школи. Сучасних дітей навчають не просто вчитись, а не боятись висловлювати самотутні та неповторні ідеї та пропозиції; прагнути розв'язувати проблеми чи окремі навчальні завдання вдаючись до інтелектуального логічного розв'язку; бачити давно відомі буденні предмети під новим кутом зору [36]. Іншими словами, завдяки реформам Нової української школи у сучасних дітей розвивають творче мислення.

Творче мислення – це тип мислення, що виникає тоді, коли розв'язати завдання формально-логічним способом неможливо і виникає усвідомлена потреба у нових знаннях та вміннях, що зроблять можливим виконання зазначеної задачі [36]. Творче мислення передбачає в тому числі й розвиток ініціативності, самостійності та творчої активності. Це позитивні якості учня, а в майбутньому і громадянина вільної держави, адже за їх наявності ніколи не виробиться установка на споживацький спосіб існування без затрати власних фізичних та інтелектуальних здібностей [17].

Зазначено, що важливим елементом у взаємопов'язаній структурі процесу розвитку творчого мислення, зокрема учнів початкової ланки освіти, є безпосередні як зовнішні, так і внутрішні умови розвитку творчості.

До зовнішніх умов варто віднести такі: забезпечення психологічної безпеки та свободи вираження своїх почуттів та переживань, а до внутрішніх, відповідно, належать відкритість дитини, її внутрішня оцінка своєї творчості, можливість вільно грати з образами і поняттями. Але така структура не єдина, адже не варто забувати про фізичні (матеріал для творчості), соціально-емоційні (психоемоційний стан під час перебування у соціумі) та інтелектуальні умови (розвиток інтуїції).

В. Ковальова та І. Медведєва у своїх роботах наголошували на тому, що творчість може бути первинною та вторинною [35; 46]. Первинна творчість виникає з індивідуальних особливостей та проявляється під час

виконання звичайних буденних справ, у звичайній натхненній зацікавленості у їх виконанні. Вона має риси спонтанності та не вимагає активних розумових чи творчих зусиль від людини. Вторинна творчість виникає за умови наявності таланту чи видатних спеціальних здібностей та вимагає титанічних зусиль, ентузіазму та творчої уяви для доведення вроджених задатків до високого рівня.

Можна мислити значно ширше та глибше і вважати за умову розвитку творчого мислення перехід на розвивальне навчання з традиційного інформативного, адже змінивши акцент із змісту навчання на його засоби можна забезпечити більш творчу взаємодію учнів. Вважається, що якщо надати дітям свободу діяти за інтересами, всебічно розширювати кругозір, використовувати в педагогічному процесі такі методи і технології, що сприяють розвитку різнорівневих мисленнєвих процесів це також сприятиме розвитку творчого мислення і, відповідно, стане однією з основних його умов.

Конкретизувавши вищезазначені умови, можна виділити одну найважливішу – це творча особистість вчителя і його вміння сприймати дитячу творчість як цінність. Однак, все ж не варто забувати про створення приємної доброзичливої атмосфери в класі, де діти не будуть боятись проявити своє творче мислення, адже і цей важливий пункт є однією з найважливіших умов розвитку творчого мислення у дітей початкової ланки освіти [21].

Як наголошує О. Кулик на прикладі роботи А. Ніколайчук, ще однією умовою розвитку творчого мислення є систематичність педагогічної роботи з розвитку творчого мислення учнів, що має реалізовуватись через всеосяжну систему, що обов'язково має складатись з власне уроків, позакласної роботи з вивчення предметів, позакласну та позашкільну виховну роботу [38]. Важливо враховувати, що всі вищезазначені форми навчання складають собою повноцінний розвиваючо-виховний комплекс, а тому необхідно

заздалегідь продумувати певну тему чи її окремі елементи, що стануть наскрізною лінією, яка сприятиме розвитку необхідних якостей учнів.

О. Гедевілло та О. Жорова пропонують вважати творчу особистість вчителя найважливішою умовою розвитку творчого мислення учнів, а також виокремлюють важливі вимоги до вчителя, дотримуючись яких у спілкуванні з дітьми молодшого шкільного віку можна гарантувати активний розвиток творчого мислення, адже вік учнів початкової ланки освіти є найбільш синзитивним для закладання його основ. Варто пам'ятати, що вчитель може допомогти учням розвивати їх творчі здібності лише в прямому співтоваристві з ними та будучи помічником, організатором активної взаємодії з учнем, націленої на розвиток самостійності, пізнавальних творчих здібностей. Залишившись авторитарним наставником він ніколи не створить сприятливу атмосферу, в якій школяр сам проявляє ініціативу до початку евристичної діяльності. Отже, в спілкуванні з дітьми необхідно взяти до уваги наступні правила [17]:

1) створити такий безпечний психологічний простір, де всім учням разом і кожному з них зокрема буде комфортно перебувати;

2) пам'ятати, що кожна дитина має свої індивідуальні якості та особливі задатки;

3) ставитись до кожного з учнів так, ніби вони мають якості, які необхідно розвивати;

4) безоціночно ставитись до результатів роботи школяра, особливо до праці, що несе творчий характер;

5) не критикувати результати творчої діяльності учня, особливо в присутності його однокласників;

6) розповідати батькам про недоліки творчих доробків, критикувати їх чи давати настанови без присутності самої дитини не кажучи вже про будь-якого іншого учня;

7) не казати учню: «У тебе це погано виходить!», «Не так!», «Все не правильно!», «Ти цього не зможеш зробити!»;

8) сприяти розвитку адекватної самооцінки не тільки своїх умінь, а й досягнень однокласників;

9) не порівнювати дитину з іншими, а лише із самою собою та попередніми досягненнями;

10) виявляти симпатію до перших творчих спроб дитини, таким чином заохочуючи її до наступних.

Спираючись на зазначені вище пункти, необхідні для розвитку творчості, варто зробити висновок, що для досягнення вчителем поставленої мети необхідно забезпечити сприятливі умови та докласти зусиль як учням, так і вчителям та батькам.

Позитивно сприятиме розв'язанню проблеми розвитку творчого мислення регулярне виділення часу на систематичне виконання як стандартних, так і нестандартних вправ. Т. Трофименко зазначає, що завдання, спрямовані на досягнення поставленої мети, можна розподілити на чотири групи [81]:

1. До першої відносимо групу репродуктивних завдань, оскільки їх виконання здійснюється на основі чітко сформованої мети. Вони включають:

- систему виконуючих вправ, які базуються на виконанні різноманітних практичних дій (прочитати, переписати);

- систему відтворюючих дій, фундаментом яких слугує актуалізація і закріплення знань;

2. До другої групи входять мислительні дії, які визначаються такими вправами:

- встановлення причинно-наслідкових зв'язків;
- аналітичними, які полягають у виділенні в об'єкті його складових;
- порівняльними, що полягають у знаходженні відмінностей і подібностей;

- зазначення висновку;

- узагальнюючими, відповідно, виділення загального і суттєвого.

3. До третьої групи відносимо контролюючі та оцінюючі дії. Оцінюючі дії – це дії, які дозволяють дати оцінку результату своєї роботи або діяльності інших. Контролюючі:

- звірити продукт своєї діяльності зі зразком;
- встановити, чи відповідає даний продукт поставленій меті;
- знайти помилки.

4. До четвертої групи завдань, спрямованих на формування та вдосконалення творчого мислення, відносимо дії репродуктивного характеру, які вимагають формування певного новоутворення:

- створюючі – створення унікального продукту: придумати речення, скласти опис, розповідь, міркування, задачу;
- перетворюючі – перетворення даного продукту на новий: переказ, зміна порядку слів у реченні, зміна питання задачі.
- плануючі – складання плану майбутньої дії: розповідь, розв’язання завдання.

Беручи до уваги дану класифікацію варто виділити декілька нестандартних завдань, запропонованих Т. Трофименко [81]:

- використання вправ на розвиток уміння висловлювати здогадки, припущення, доводити справедливість певних тверджень;
- збагачення навчального матеріалу завданнями комбінованого типу та завданнями з логічним навантаженням;
- виконання інтегрованих завдань (комплексів);
- використання цікавинок на уроках (головоломки, завдання для інтелектуального самовдосконалення, незвичні сучасні казки, цікаві задачі.

Таким чином, сформоване творче мислення – це результат плідної взаємодії дитини та дорослого, адже жодна дитина не народжується із сформованим мисленням. Позитивно сприятиме розв’язанню проблеми розвитку творчого мислення регулярне виділення часу та систематичне виконання відповідних як стандартних, так і нестандартних вправ. Дорослий має стати для дитини ментором, який готовий забезпечувати сприятливу

атмосферу, в якій школяр сам проявляє ініціативу до початку евристичної діяльності – запоруки ефективного формування творчих мисленневих процесів.

1.3. Web-квест як інноваційна технологія розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі

На сучасному етапі Нова українська школа ставить собі за мету сформувати творчу особистість, яка користується сучасними інформаційними технологіями, уміє отримувати, аналізувати і використовувати інформацію, творчо ставиться до розв'язання різноманітних проблем. Значущість даної проблеми окреслена в державних документах: Концепція «Нова українська школа» [57], Закон України «Про освіту» [26], Державний стандарт початкової освіти [22], де зазначається, що формування творчого мислення є пріоритетним напрямом розвитку цілісної, гармонійної особистості.

У контексті вимог Нової української школи одним з актуальних завдань є підвищення якості та ефективності навчання шляхом всебічної активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, розвитку їх творчого мислення, здібностей до самостійного здобуття знань. Початкова школа потребує інноваційних методів, прийомів та засобів навчання, які сприятимуть розвитку творчого мислення молодших школярів, підвищуватимуть ефективність уроків в початковій школі, робитимуть їх творчими, змістовними і цікавими.

У шкільній практиці все частіше використовують Web-технології, а отже, і електронні дидактичні ігри з метою оптимізації навчального процесу. Ефективним засобом розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі є **технологія Web-квест**. Відповідно до педагогічних джерел – це штучно створена контрольована

проблемна ситуація з елементами рольової гри, для виконання якої необхідно скористатись Інтернет-ресурсами. Варто зазначити, що спочатку було систематизовано один зі способів побудови пригодницького сюжету і його названо «квестор». Цю форму роботи було введено в 1995 році американськими професорами Університету Сан-Дієго Берні Доджом і Томом Марчем. Із кінця 90-х років вона стала поширюватися в Україні [28; 33].

Б. Додж і Т. Марч поняття «веб-квест» розглядають як пошуково-орієнтовану діяльність, у якій вся інформація, яка використовується учнем, видобувається з Інтернету; навчальну структуру, побудовану за типом опор, яка використовує посилання на Інтернет-ресурси та автентичне завдання, спонукаючи студентів до дослідження певної проблеми з неоднозначним розв'язанням.

Однак, Web-квест – це уже модифікація на сучасний лад створених значно раніше звичайних квестів. Вони відомі ще з міфології, коли античні герої здійснювали подвиги для досягнення певної мети. Однак назву «квест» запатентували у 1970-х роках розробники пригодницьких комп'ютерних ігор, спрямованих на досягнення певної цілі, пройшовши низку перешкод. Вважається, що саме англійський програміст Вільям Кроутер розробив першу таку гру з текстовим інтерфейсом та пригодницьким сюжетом під назвою Colossal Cave Adventure [28].

Узагальнивши, можна запевнити, що Web-квест – це пригодницька гра, яка потребує вирішення різноманітних розумових завдань, щоб просуватись далі по сюжету, ситуація з чіткими ролями для всіх учасників, пошукова діяльність, спрямована по одному або декількох маршрутах, неможлива без використання Інтернет-ресурсів [67]. Або, як зазначають М. Магас та С. Мартиненко, Web-квест («web» – англ. – «мережа», а «quest» – англ. – «пошук») – цілеспрямований пошук, пов'язаний з прикладами або ігровою діяльністю, що вживається для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор [42].

Проте, науковці з досліджуваної теми висували свої визначення даного терміну. М. Кадемія тлумачить поняття «web-квест» як «організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої учні відшуковують інформацію в мережі Інтернет за зазначеними адресами» [29]. В. Невзорова та М. Гонтарева розуміють під Web-квестом вид телекомунікаційних проєктів. Г. Шаматонова розглядає Web-квест як дидактичну структуру, в межах якої педагог формує пошукову діяльність учнів, задає параметри цієї діяльності та визначає її час [42].

Характерною ознакою Web-квестів є те, що в їх основі лежить широке використання інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Web-квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію. Сьогодні ця технологія застосовується як найбільш вдалий спосіб використання Інтернету на уроках та позаурочний час.

Технологія Web-квест забезпечує формування творчих умінь учнів початкової ланки освіти, що є необхідним для подальшого їх розвитку та самоосвіти, надають їм можливість бути конкурентоспроможними [42].

Web-квести краще використовувати в малих групах або взагалі індивідуально. Проте, це лише пропозиція, адже продуманий, вдало складений Web-квест можна використовувати й у великих групах [33].

Сучасний світ – це світ активного розвитку інноваційних технологій, і є недоречним відсторонювати дитину від модернізованих інновацій, характерних нашому часу. Пристосування до інформаційного суспільства, наразі, є неважким завдяки адаптаційним можливостям сучасних школярів. Це через те, що новітній інформаційний простір є природним для сучасної дитини. Вчителям Нової української школи також необхідно бути активними користувачами розробок науково-технічного прогресу, адже педагог повинен створити для учня максимально комфортне та цікаве середовище в школі. Сьогодні заохочується використання інформаційно-комунікативних технологій не тільки під час навчання, а й для цікавого та ефективного

проведення позакласної та соціально-педагогічної роботи з молодшими школярами. Переслідуючи такі цілі глобальною ідеєю сьогодні є інформатизація освіти [83].

Розвиток творчого мислення молодших школярів є особливо актуальним питанням у наш час. Саме зараз країна потребує творчих людей. Сучасна школа ще дуже часто використовує застарілий підхід до навчання. Проте, стратегія сучасної освіти полягає у наданні можливості усім учням проявити свої здібності та творчий потенціал, мати можливість реалізувати свої плани. Ця позиція сприяє сучасним гуманістичним тенденціям розвитку вітчизняної школи [44].

Здійснювати розвиток творчого мислення на уроках мовно-літературної освітньої галузі в умовах традиційного навчання складно. Велика кількість матеріалу, особливо з української мови, зазубрювалась, а потім відпрацьовувалась на поданих у підручнику прикладах. Навіть, використання евристичної бесіди не набувало великої популярності. Здебільшого, це було обумовлено великою кількістю дітей в класі й головним для вчителя було тримати дисципліну. Однак, в Новій українській школі педагоги не повинні більше мати таких проблем, адже реформа створювалась спираючись на досвід провідних у педагогіці країн, а там не більше п'ятнадцяти учнів навчаються разом. З огляду на це, українські вчителі початкових класів мають можливість працювати над розвитком творчого мислення дітей.

С. Мартиненко розглядає формування творчого мислення в мовно-літературній освітній галузі освіти як тісно пов'язаного з творчими вміннями процес. Якісні та кількісні зміни забезпечують накопичення інтелектуального потенціалу особистості, мислення переходить на теоретичний рівень, розвивається здатність до посилення інтелектуально-творчої активності й позитивної мотивації інтелектуально-творчої діяльності [42].

Спираючись на сучасні новітні досягнення у педагогічній сфері, цілком можливо використовувати для розвитку творчого мислення систему

проблемних завдань з елементами рольової гри, для виконання яких використовують інформаційні ресурси Інтернету, тобто навчальну подорож всесвітньою павутиною в пошуках відповідей на поставлені питання, індивідуальну роботу в команді спрямовану на загальний результат, відомою під назвою web-квест [73].

Інтернет-технологія Web-квест є ефективною формою поєднання навчання, контролю та цільового використання глобальної всесвітньої мережі. Зазначена технологія може активно використовуватися в різних освітніх галузях окремо та в інтеграції деяких з них зокрема, а спосіб організації проектної діяльності учнів за допомогою мережевих ресурсів дуже ефективний, оскільки тут можлива як індивідуальна, так і спільна робота школярів над вирішенням завдання. Тим більше, що можливі варіації у формі проведення. Так, Web-квест може бути розтягнутим на цілий навчальний день або навіть на весь тиждень чи місяць або ж обмежитись спареним уроком [76].

Перевага використання цієї технології саме в мовленнєво-літературній освітній галузі завдяки можливості активної групової роботи, адже мовна взаємодія дітей сприяє кращому засвоєнню матеріалу та дозволяє практикуватись у правильному застосуванні знань з лексики синтаксису та орфоєпії. Технологія WEB-квест дозволяє ефективно організовувати різні види навчання, інтегруючи ігрове, проблемне, групове та індивідуальне навчання; розвивати конкурентність та лідерські якості учнів; сприяє розвитку критичного мислення, аналізу, синтезу й оцінюванню інформації [73].

Щоб краще розуміти методику створення та проведення Web-квестів, необхідно готувати учителів до можливого застосування цієї технології у своїй діяльності. Вона полягає у формуванні в них теоретичної бази та виробленню практичних умінь щодо застосування цієї технології, враховуючи вік школярів, їх потреби, а також санітарно-гігієнічні умови, дотримання яких є необхідною умовою проведення Web-квесту [42].

Серед багатьох інших видів інформаційно-комунікативних технологій Web-квест є найефективнішою для використання в педагогічній практиці через те, що у своїй основі має навчальну гру. А ігрова діяльність, як відомо є природною потребою дітей, особливо віком від 6 до 11 років. Граючись, учень навчається моделювати, узагальнювати, конкретизувати, доводити, відшукувати інформацію, розуміти зміст завдань [33]. Це дуже важливі якості під час вивчення української мови та літературного читання.

Web-квест можна порівняти із формою активної учнівської взаємодії з елементами «перевернутого навчання», авторами якого вважаються вчителів хімії А. Самса та Дж. Бергманна. Їх нововведення виявилось корисним не лише для вивчення хімії, а й для інших предметів, зокрема і для вивчення української мови та літератури. Суть перевернутого навчання полягає в тому, що учні читають, наприклад, певний літературний твір, а вдома, проявляючи творче та логічне мислення опрацьовують запропоновані вчителем питання до нього, шукають додаткову інформацію в посібниках чи використовуючи мережу Інтернет, а на уроці обговорюють знайдену інформацію [33]. Web-квест має схожу ціль – використовуючи творче мислення та творчий підхід, закріпити вже вивчений або засвоїти новий матеріал на задану вчителем тему шляхом самостійного пошуку окремої інформації та колективного аналізу зібраних даних.

Якщо вважати Web-квест за форму навчання, що надає учням можливість працювати й фронтально на уроці, і самостійно, і в індивідуальній співпраці з вчителем засобами інтернет-технологій, такої як скайп чи інтернет-конференція, то наближеною формою варто визнати змішане навчання, зазначене Грехем як підхід, який інтегрує традиційне навчання та комп'ютерно опосередковане навчання в педагогічному середовищі [33]. Отже, якщо є інтеграція декількох форм навчання, то для розуміння принципу їх поєднання безумовно необхідно звертатись до творчого мислення.

Web-квест характеризується спрямованістю на розвиток творчого мислення і наочно видно це зі структури Web-квесту та технології його проведення. Так, Т. Стефанович звертає увагу на те, що Web-квест – це передовсім гра, головоломка, пригода, тому, без певних ігрових моментів просто неможливо обійтись. Так, насамперед, необхідні чітко визначені ролі. Беручи до уваги той факт, що ми розглядаємо використання Web-квесту саме в мовно-літературній освітній галузі, то ролі можуть бути, наприклад, мовознавця, психолога, казкаря, літературознавця, фольклориста чи, відповідно, ролі персонажів певного літературного твору. Варто зазначити, що найоптимальніша кількість ролей це від двох до п'яти [73].

Л. Хоменко наголошує на тому, що особливістю Web-квестів є визначення використовуваних ресурсів заздалегідь та звернення уваги на те, щоб у них була вся необхідна інформація для розв'язання заданої проблеми, а методологічною основою зазначеної технології вважається активне навчання, що у свою чергу створює сприятливі передумови для трансформації одержаної нової інформації у стійкі знання, які можуть бути використані в інших ситуаціях. Робота з Web-квестами допомагає ознайомити учнів з новими видами сучасних Інтернет-сервісів, розвивати в них інформаційну культуру, сприяти розвитку критичного мислення, формувати вміння знаходити шляхи розв'язку проблеми. Л. Хоменко зазначає і основні компетенції, що формуються з допомогою технології Web-квест [93]:

- 1) вміння знаходити кілька способів рішення проблемної ситуації та визначати й обґрунтовувати найбільш раціональний варіант;
- 2) самонавчання і самоорганізація;
- 3) робота в команді та навичка публічних виступів.

Л. Телішевська та В. Коваленко у своїх роботах вказують на переваги та недоліки використання Web-орієнтованих і мультимедійних технологій, зокрема web-квестів, у роботі з молодшими школярами на уроках мовно-літературної освітньої галузі. Технологія Web-квест як і будь-яка інша

інформаційно-комунікативна технологія має декілька недоліків, проте переваги безумовно їх згладжують [76; 34].

Так, переваги в тому, що Web-квести:

- уособлюють собою модель творчої взаємодії учнів, спрямовану на творчий розвиток учнів;
- сприяють розвитку уяви під час виконання та презентації творчого завдання, а отже і творчого мислення;
- розвивають пізнавальні інтереси, адже створюється ситуація успіху, наслідком чого стає підвищення якості знань;
- сприяють кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу;
- гарантують дітям вільний доступ до різних джерел інформації, особливо до передбачених Web-квестом;
- формують уміння користуватись різними інформаційними ресурсами, критично їх оцінювати та готують дітей до самостійного пошуку потрібної інформації й матеріалів, зокрема з використанням інформаційно-комунікативних технологій;
- виховують самостійність у роботі з електронною інформацією.

Недоліками будемо вважати:

- вимогу від дітей та дорослого певного рівня знань комп'ютерної грамотності;
- прагнення опрацювати велику кількість матеріалу, що може спричинити у дітей перевантаження;
- необхідність мати доступ до мережі.

Таким чином, Web-квест є ефективним засобом формування творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі. У наукових джерелах Web-квест розглядається як пошукова діяльність, що передбачає використання інформаційних ресурсів Інтернету, спрямована на розв'язання проблемного завдання по одному або декількох маршрутах. З педагогічної точки зору під Web-квестом варто розуміти злагоджену дидактичну структуру, у рамках якої учитель розвиває творче мислення

молодших школярів, шляхом вдосконалення пошукової діяльності учнів, задаючи їм параметри цієї діяльності та визначаючи її час. Використання Web-квестів на уроках в початковій школі сприяє організації навчальної діяльності з елементами проблемного навчання, кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу, формуванню умінь користуватись різними інформаційними ресурсами, вихованню самостійності у роботі з електронним матеріалом, розвитку пізнавальних інтересів та творчої уяви школярів.

1.4. Психолого-педагогічні умови розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест

Завдання традиційної школи полягало в запам'ятовуванні великої кількості матеріалу без огляду перспектив майбутнього використання набутих знань. Така система в певній мірі ефективна, однак не для сучасного покоління «Z». Діти XXI століття ще з початкової школи починають ставити запитання, пов'язані з можливістю використати набутих знань тут і зараз або прагнуть набути знання безпосередньо в діяльності. Діти підсвідомо починають проявляти ініціативність та підприємливість, що є одними з ключових компетентностей НУШ [56, с. 57].

Ці компетентності є проявом сконцентрованості на мисленні учнів, зокрема і на творчому. Зважаючи на безперервне використання дітьми різноманітних інформаційно-комунікативних технологій починаючи ще з дошкільного віку, то беззаперечно найкращим шляхом розвитку творчого мислення в учнів початкової школи є комп'ютерні технології. Варто наголосити, що використання зазначених технологій саме в початковій школі має багато функціональних можливостей, так, наприклад, вони розвивають креативність, самостійність, активізують пізнавальний інтерес та увагу дітей, критичне та логічне мислення [16].

Допомогти розвинути творчі здібності дитини може тільки творчий вчитель, який може забезпечити систему необхідних психолого-педагогічних умов. Саме від цієї сукупності обставин та заходів в майбутньому буде залежати загальний рівень розвитку творчого мислення молодших школярів.

На нашу думку, розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест буде ефективним за таких **психолого-педагогічних умов**:

- 1) урахування індивідуальних особливостей мислення молодших школярів;
- 2) залучення молодших школярів до творчої навчальної діяльності;
- 3) органічне включення технології Web-квест у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі;
- 4) поетапне, системне та цілеспрямоване використання технології Web-квест на уроках мовно-літературної освітньої галузі.

Розкриємо зміст та особливості реалізації зазначених психолого-педагогічних умов.

Перша умова – **урахування індивідуальних особливостей мислення молодших школярів.**

Мислення учня молодшого шкільного віку знаходиться на переломному етапі розвитку. У цей період відбувається перехід від наочно-образного до словесно-логічного, понятійного мислення, що додає розумової діяльності дитини двоїстий характер: конкретне мислення, пов'язане з реальною дійсністю і безпосереднім спостереженням, уже підкоряється логічним принципам, однак відвернені, формально-логічні міркування дітям ще недоступні. Відповідно до класифікації Жана Піаже, цей етап розвитку дитячого мислення визначається як стадія конкретних операцій [62].

Реалізація даної умови вимагає врахування зазначених індивідуальних та вікових особливостей молодших школярів під час використання різноманітних видів діяльності, спрямованих на розвиток творчого мислення молодших школярів засобами інтернет-технологій. У цьому віці мислення

дитини тісно пов'язане з її особистим досвідом і тому найчастіше в предметах і явищах вона виділяє ті сторони, що говорять про їхнє застосування, дію з ними, а отже, найдоцільнішим буде використання саме технологій Web-квест з цією метою, адже вона найбільш подібна до реальної гри. Щоб досягти бажаного результату в процесі використання інтернет-сервісів в освітній діяльності, надзвичайно важливо мати педагогу високий рівень обізнаності в новітніх технологіях, адже з кожним роком їх ряд стає більш варіативним.

До цієї ж умови необхідно віднести і застосування принципу індивідуалізації та диференціації навчання. В основу зазначених принципів покладено врахування індивідуальних та вікових особливостей кожного учня не тільки задля інтенсифікації навчального матеріалу та його вдалої систематизації учнями, а й максимального розвитку позитивних якостей і забезпечення на цій основі підвищення якості його навчальної діяльності та всебічного творчого розвитку [5].

Однак, якщо взяти до уваги «Теорію поколінь» і зважати, що сучасні молодші школярі – представники покоління «Z», то висвітлюючи першу педагогічну умову варто зазначити індивідуальні особливості мислення представників цифрового покоління.

Покоління «Z» народжується з Інтернетом в руках і те, що попередні покоління називали «новими технологіями» чи «технологіями майбутнього» для них уже звичне та буденне. Американський дитячий психолог Ш. Постник-Гудвін визначив такі індивідуальні особливості мислення дітей нового покоління [70]:

- зосередження на короткострокових цілях, адже в усьому вони прагнуть отримати короткострокові результати, як в Інтернеті;
- фрагментарність образного мислення. Діти майже не виховуються на книгах, а тому максимум, що вони можуть читати – це статті: міні-новини, формат твітів і статусів у соціальних мережах;

– орієнтація на використання. Вони знають чого хочуть і як це отримати, тому мають у своєму арсеналі десятки аргументів, які використовують для задоволення свого прохання стосовно батьків чи старшого покоління;

– завжди чесні та відкриті. Така тенденція особливо прослідковується в соціальних мережах, де більшість пишуть чесно та правдиво, чим часто шокують старше покоління;

– розуміння почуття людей завжди переходить на інший план, адже на першому завжди техніка. Молодому поколінню краще запитати в Інтернеті, а не у вчителів чи батьків, тому збільшується комунікативна відстань дітей від їх батьків і, відповідно, переривається ланцюг соціального наслідування, передавання досвіду;

– діти виступають в якості розумних виконавців, адже досить легко піддаються впливу.

Виходячи із зазначених вище індивідуальних особливостей дітей цифрового покоління відомий американський експерт у сфері освіти дорослих і дітей Дж. Катс у праці «Покоління та стилі навчання» дає такі поради сучасним педагогам щодо побудови ефективного стилю навчання учнів [30]:

1. Добре структурувати навчальний процес, адже сучасні діти ростуть у дуже впорядкованому світі та потребують аналогічного порядку і логічної послідовності від навчання.

2. Забезпечити зворотній зв'язок. Сучасні учні завжди хочуть знати наскільки точними є їхні припущення, чи правильно вони розуміють матеріал, чи роблять помилки, тому вдячні вчителю за увагу.

3. Зробити навчальний матеріал «яскравим і візуальним», адже діти краще сприймають саме візуальну інформацію, безперечно підкріплену поясненнями.

4. Керувати мудро. Сучасні учні будуть з повагою ставитися до вчителя якщо зрозуміють, що його знання в деяких питаннях більш глибокі,

ніж їхні, однак, вони вимагають, щоб їхній ментор був мудрим, а не «все знав».

5. Передання матеріалу тільки в оптимістичному тоні, адже позитивізм мислення сприяє розумовій активності.

6. Ставити перед учнями виключно зрозумілі і реальні цілі.

На уроках різних галузей необхідне використання ІКТ, адже різноманітні технології – це звичний спосіб здобуття знань для сучасного учня та необхідно враховувати індивідуальні та вікові особливості учнів під час освітнього процесу особливо при запланованому використанні інформаційно-комунікативних технологій. У рамках зазначеного виділяють такі способи [74]:

- організація освітнього середовища з максимальним розрахунком критичного та творчого підходу учнів до участі в ньому;

- виявлення творчого потенціалу учнів і забезпечення умов для його реалізації в навчальній діяльності та поза нею;

- знання та врахування в освітньому процесі психофізіологічних вікових та індивідуальних особливостей учнів;

- диференційований відбір змісту, методів та засобів навчання, форм організації навчально-пізнавальної діяльності учнів;

- стимулювання до самостійної індивідуальної навчально-пізнавальної та творчої діяльності учнів;

- реалізація індивідуального підходу до оцінки знань, умінь та навичок учнів.

Урахування індивідуальних особливостей мислення молодших школярів є одним із найважливіших завдань ментора Нової української школи, адже за сприятливих психолого-педагогічних умов стає можливим активне включення учня в освітній процес та відкриття тих особливих рис, які дають змогу говорити про талант учня. Така перспектива наближає самого учня до усвідомлення свого творчого потенціалу та шляхів його реалізації.

Друга умова – залучення молодших школярів до творчої навчальної діяльності.

Формування творчої особистості – це динамічний процес формування цілісної людської індивідуальності, що проявляє творчу мотивацію, творчі вміння та здібності, що забезпечує здатність формувати якісно нові матеріали, технології, що в тій чи іншій мірі змінюють життя на краще. Такий процес відбувається під впливом різноманітних чинників, зокрема творчої діяльності.

Під творчою діяльністю розуміють специфічну діяльність, внаслідок якої відбувається відкриття нового, оригінального, що відображає індивідуальну спрямованість [31]. Освітній процес слід збагачувати такою творчою діяльністю, яка давала б поштовх до творчого задоволення і розвитку пізнавальних можливостей школярів, надавала їм максимальну свободу для творчого просування, будувала прагнення цікаво і продуктивно опановувати знання, адже саме відкриття творчого потенціалу є одним з основних завдань Нової української школи.

Вчені наголошують, що творчий потенціал – це саме та система, яка абсолютно прихована від будь-якого зовнішнього спостереження; більше того, сам носій творчого потенціалу іноді мало або й зовсім не знає про свої творчі можливості. Про справжні творчі можливості людини можна говорити лише на основі здійсненої діяльності, отриманих результатів [54].

Ефективне відкриття творчого потенціалу так чи інакше призводить не тільки до стійкого позитивного ставлення до творчої діяльності, а й до переживання почуття успіху – ще один основний принцип побудови етапів уроків НУШ. Привернення уваги до реалізації творчого потенціалу сприяє набуттю навичок самостійної діяльності і поведінки більш чіткого усвідомлення загальної і часткової цілі, а також сприяє набуттю певного життєвого досвіду. Унаслідок таких внутрішніх відкриттів з'являється свідоме прагнення до навчання впродовж життя, набуття навичок творчого

розв'язання проблем, безперервного самовдосконалення та інших якостей, притаманних людям, завчасно залучених до творчої навчальної діяльності.

Залучення до творчої навчальної діяльності спрямоване на орієнтоване на самостійність учнів і є наступним етапом після оптимізації розвитку творчого мислення, що здійснюється в процесі творчої взаємодії дитини з іншими людьми та навколишньою дійсністю. Для розвитку творчого мислення молодших школярів найефективнішими є інтегровані уроки, в яких включені творчі завдання, проблемні завдання, ігрові завдання, головоломки, завдання-казки, завдання-вірші, тематичні загадки. Така творча діяльність орієнтована на становлення самостійності учнів у засвоєнні, розширенні, поглибленні, систематизації уявлень дітей про навколишній світ, передбаченні творчої реалізації пошукових методів.

Дієвий спосіб формування творчої особистості учня в умовах реалізації освітнього процесу передбачає створення найбільш комфортних умов навчання, зокрема [47]:

- реалізацію особистісно-зорієнтованого підходу;
- забезпечення поглибленої індивідуалізації освітнього процесу;
- співпрацю між учасниками освітнього простору;
- педагогічний патронаж саморозвитку творчої особистості.

Такі умови навчання стають підґрунтям для розвитку системи якостей, притаманних творчій особистості [54]:

- розумова активність, вміння швидко навчатися, кмітливість й винахідливість;
- прагнення добути багаж знань, необхідних для виконання конкретної практичної роботи;
- самостійність при виборі й розв'язанні поставленої проблеми;
- здатність бачити загальне, головне в різному й різне в подібних явищах.

Таким чином, найвідповідальніше завдання вчителя початкових класів – допомогти молодшому школяреві пізнати себе, свої здібності та творчий

потенціал. Це можливо лише за умови творчої взаємодії всіх учасників освітнього процесу. Таке творче самовираження має вагомe значення в дитячій освіті і слугує підґрунтям усвідомлення власної унікальності, зростанню впевненості у власних силах.

Третя умова – органічне включення технології Web-квест у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі.

Однією з найважливіших умов розвитку творчого мислення є застосування інноваційних технологій навчання, зокрема комп'ютерної технології Web-квест. Web-квест – це модифікація, створених значно раніше, звичайних квестів. Вони відомі ще з міфології, коли античні герої здійснювали подвиги для досягнення певної мети. Однак, подібні пригодницькі ігри для досягнення освітньої мети почали використовувати досить давно. Їх мета полягала у подоланні певних труднощів-станцій та одержання перемоги у вигляді досягнення цілі, наприклад, за певний проміжок часу. Однак, у часи інформатизації суспільства така форма проведення ігор не задовольняє потреби підростаючого покоління «Z». Модифікованою, інформатизованою формою зазначеної гри стає Web-квест.

Web-квест складається з різноманітних завдань, побудованих на основі використання комп'ютерних технологій, створених для задоволення певної освітньої цілі. У більшості випадків ці завдання можливо виконати з допомогою Інтернету за попереднім листом посилок вчителя. Існує безліч інформатизованих вправ, що характеризуватимуться органічним включенням у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі, наприклад [53]:

- вправи на спроби власного сюжетного оформлення;
- вправи на логічне використання знань, здобутих в рамках вивчення зазначеної теми;
- вправи на наявність зручних засобів маніпулювання об'єктами на екрані;
- вправи на миттєву реакцію дій учня в різних ситуаціях та творче відображення результатів.

Зручність та мобільність застосування вище зазначених вправ, особливо у роботі з молодшими школярами на уроках мовно-літературної освітньої галузі, забезпечує використання таких інтернет-сервісів:

1. Learningapps – це один з найпопулярніших та один з найпростіших у використанні інтернет-сервісів, створений для підтримки навчання за допомогою загальнодоступних інтерактивних модулів. Вправи створюються online і надалі можуть бути використані в освітньому процесі [103].

2. Kahoot – це сервіс, що допоможе вчителям створити авторське тестування в цікавій, але не менш ефективній формі. На створення однієї навчальної гри чи вікторини на будь-яку тему будь-якою мовою потрібні хвилини. Зручно, що приєднайтеся до kahoot можна за допомогою PIN-коду, наданого хостом, та відповідати на запитання на своєму пристрої, а не чекати черги в комп'ютерний клас [102].

3. ProProfs – це онлайн-конструктор з великими функціональними можливостями. Цей онлайн-сервіс дуже схожий на Learningapps, також дозволяє створювати «Brain Games», однак має варіативніший програмову базу [104] та ін.

Важливо зазначити, що це не всі інтернет-сервіси, а лише їх невелика частина. Однак, іноді хочеться застосувати ці та інші сервіси одночасно. Це стає можливим, якщо використати технологію Web-квест. За переконанням І. Онищенко, Web-квест є «інноваційною ресурсно-орієнтованою технологією, що спрямована на самостійний пошук інформації, необхідної для виконання проблемного завдання, використовуючи ресурси мережі Інтернет» [59, с. 120].

Інтернет-технологія Web-квест – це ефективна форма поєднання навчання, контролю та використання мережі Інтернет. Зазначену технологію можливо використовувати в різних освітніх галузях окремо та в інтеграції деяких з них зокрема. Технологія Web-квест являє собою один з цікавих й ефективних способів організації проектної діяльності учнів, адже діти з більшою відповідальністю ставляться до цікавих їм самим завдань, тим

більше, що Web-квест може тривати цілий навчальний день або, навіть, весь тиждень чи місяць, або ж обмежитись спареним уроком.

Технічне забезпечення Web-квестів є дуже простим та різноманітним. Інтернет-сервісів для здійснення поставленої мети достатньо багато, тому є можливість вибору найбільш ефективною та зручною для окремого вчителя, а також можна комбінувати декілька зазначених програм. Однак, найбільшій популярності набирає сервіс Wix, в якому найпростіший інтерфейс та якісний переклад російською мовою, що часто є проблемою зарубіжних сервісів [105]. Wix дає можливість створити основу Web-квесту, а всі інтерактивні завдання створюються за допомогою допоміжних систем, зазначених вище.

Отже, органічне включення технології Web-квест у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі робить процес навчання у початковій школі цікавим, активним, компетентнісно орієнтованим, творчим та результативним. Використання Web-квестів на уроках мовно-літературної освітньої галузі у початковій школі сприяє інтенсифікації освітнього процесу, активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу, формуванню умінь користуватися різними інформаційними ресурсами, вихованню самостійності у роботі з електронним матеріалом.

Четверта умова – поетапне, системне та цілеспрямоване використання технології Web-квест на уроках мовно-літературної освітньої галузі.

Цілеспрямоване провадження в шкільну практику комп'ютерних вправ та завдань дає змогу знаходити форми та методи прояву індивідуальної активності учнів, актуалізувати свої потреби, інтереси, здібності та ідеї. У шкільній практиці часто використовують різні мультимедійні технології й електронні дидактичні ігри, проте, що стосується технології Web-квест, то, як показує аналіз методичних джерел, на теренах України вона є ще недостатньо поширеною. Однак, провідні педагоги, такі як І. Черешнюк,

намагаються донести вагу нової технології у навчанні підростаючого покоління [95].

Окрім того, цілком можливо трансформувати, достатньо вкорінені у діяльність сучасних вчителів, уроки-квести у їх інформатизований варіант – Web-квест. Це завдання не є складним та стає можливим завдяки опануванню нескладних програм. Оволодіти цією технологією варто хоча б тому, що вона забезпечує формування творчих умінь учнів початкової ланки освіти, а вони є необхідними для подальшого розвитку школярів, надаючи можливість бути конкурентоспроможними.

Щоб краще розуміти методику створення та проведення Web-квестів, необхідно готувати учителів до можливого застосування цієї технології у своїй діяльності. Вона полягає у формуванні в них теоретичної бази та виробленню практичних умінь щодо застосування цієї технології, враховуючи вік школярів, їх потреби, а також санітарно-гігієнічні умови, дотримання яких є необхідною умовою проведення Web-квесту [89].

Серед багатьох інших видів інформаційно-комунікативних технологій Web-квест є найефективнішою для використання в педагогічній практиці через те, що складається з великої кількості завдань, розв'язання яких потребує активізації творчого, критичного чи логічного мислення. Web-квест – це передовсім гра, головоломка, пригода, тому, без певних ігрових моментів просто неможливо обійтись. У свою чергу ігрова діяльність, як відомо, є природною потребою дітей особливо віком від 6 до 11 років. Граючись, учень навчається моделювати, узагальнювати, конкретизувати, доводити, відшукувати інформацію, розуміти зміст завдань [33].

Як і у будь-якій грі, насамперед, необхідні чітко визначені ролі. Беручи до уваги той факт, що ми розглядаємо використання Web-квесту саме в мовно-літературній освітній галузі, то ролі можуть бути, наприклад, мовознавця, психолога, казкаря, літературознавця, фольклориста чи, відповідно, ролі персонажів певного літературного твору. Це дуже важливо особливо під час вивчення української мови та літературного читання.

За рівнем оволодіння учнями навчальним матеріалом з вивченої теми та метою використання технології Web-квест в цілому та окремих його елементів зокрема, зазначена комп'ютерна технологія може належати до таких чотирьох видів [52]:

1) навчальний – система використаних завдань сприяє засвоєнню нових знань, умінь та навичок;

2) тренувальний – всі використані завдання здійснюють закріплюючу і контролюючу функції, сприяють практичному відпрацюванню наявних теоретичних знань з певної теми мовно-літературної галузі;

3) розвиваючий – всі використані завдання сприяють виявленню і розвитку творчих здібностей та навичок, притаманних індивідуально кожному учню;

4) комбінований – комплекс завдань Web-квесту поєднує в собі в різних варіаціях та співвідношення функцій трьох вище описаних видів.

Як бачимо, Web-квест може стати органічною частиною уроків мовно-літературної освітньої галузі та є ефективним засобом формування творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі завдяки варіативності видів завдань, включених до зазначеної технології, та систематичності їх використання.

Таким чином, нами описано психолого-педагогічні умови, за яких розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест буде ефективним та результативним. Це такі: урахування індивідуальних особливостей мислення молодших школярів; залучення молодших школярів до творчої навчальної діяльності; органічне включення технології Web-квест у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі; поетапне, системне та цілеспрямоване використання технології Web-квест на уроках мовно-літературної освітньої галузі.

Висновки до розділу 1

1. З'ясовано, що у науковій літературі поняття «творче мислення» трактується як автентичність, оригінальність сформульованих ідей, бажання знайти незвичне вирішення заданої задачі, вміння бачити буденні предмети під унікальним кутом зору і, виходячи з цього, самобутньо вирішувати створені проблемні ситуації. Особливостями творчого мислення є бачення нових проблем у стандартних ситуаціях та нових функціональних можливостей буденних речей та об'єктів, вміння враховувати різні точки зору та лояльно до них ставитись, постійний пошук допоміжних джерел інформації, де можна знайти підказку для вирішення поставленого завдання.

2. Визначено, що інноваційна технологія Web-квест є ефективним засобом розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі. Аналіз наукових джерел показав, що Web-квест розглядається як пошукова діяльність, що передбачає використання інформаційних ресурсів Інтернету, спрямована на розв'язання проблемного завдання по одному або декількох маршрутах. З педагогічної точки зору під Web-квестом варто розуміти злагоджену дидактичну структуру, у рамках якої учитель удосконалює творче мислення молодших школярів, шляхом вдосконалення пошукової діяльності учнів, задаючи їм параметри цієї діяльності та визначаючи її час.

3. З'ясовано, що Web-квест є технологією, що інтегрує елементи проблемного, групового та ігрового навчання й створює передумови для розвитку творчого мислення молодших школярів. У контексті вимог НУШ використання Web-квестів на уроках мовно-літературної освітньої галузі сприяє формуванню в здобувачів освіти здатності до систематичної, самостійно організованої пізнавальної діяльності, вміння користуватись різними інформаційними ресурсами та нести відповідальність за результати спільної праці, розвиває пізнавальні інтереси учнів, творчу активність, уяву та творче мислення молодших школярів.

4. Виділено, обґрунтовано та описано психолого-педагогічні умови, за яких розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест буде ефективним. Це такі: урахування індивідуальних особливостей мислення молодших школярів; залучення молодших школярів до творчої навчальної діяльності; органічне включення технології Web-квест у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі; поетапне, системне та цілеспрямоване використання технології Web-квест на уроках мовно-літературної освітньої галузі.

РОЗДІЛ 2.

ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПРОГРАМА РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБОМ ТЕХНОЛОГІЇ WEB-КВЕСТ

2.1. Стан досліджуваної проблеми у практиці шкільного навчання

Для сучасного суспільства дуже важливо мати в своєму складі всебічно розвинених особистостей з яскраво вираженим творчим та критичним мисленням. Саме перед вчителем початкової школи стоїть важливе завдання – організувати таким чином освітній процес, який забезпечить не лише різнобічний розвиток молодших школярів, а й допоможе учням пізнати свою індивідуальність і можливості та сприятиме розвитку в них творчого мислення.

У Концепції «Нова українська школа» зазначено, що для молодших школярів великого значення набуває розвиток уміння читати з розумінням, висловлювати власну думку усно і письмово, а також здатність логічно обґрунтовувати власні дії, критично та творчо мислити [57]. Саме на розвиток цих здатностей вчитель повинен звертати велику увагу під час організації освітнього процесу.

Під час підготовки до проведення будь-якої форми навчання, наприклад, уроку чи позакласного заходу, кожен вчитель, звичайно, має право на використання свого творчого потенціалу, але всі дії не мають суперечити вимогам, офіційно затвердженим в освітніх нормативно-правових документах, затверджених Міністерством освіти і науки України, таких як «Національна програма «Освіта XXI» (1993), «Національна доктрина розвитку освіти України (2002), Концепція «Нова українська школа» (2016), Закон України «Про освіту» (2017) та ін. Вимоги до результатів навчання та окремі поради, викладені в зазначених документах, систематизовано та

подано до кожної освітньої галузі у Державному стандарті початкової освіти (2018).

Більш адаптованими до безпосередньої реалізації освітнього процесу є типові освітні програми Нової української школи, розроблені під керівництвом Р. Б. Шияна та О. Я. Савченко, а також навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів 1-4 класів і навчальні плани, складені спираючись на Державний стандарт. Зазначені документи розкривають зміст освіти та основні вимоги до його процесу. Останньою, але не менш вагомою ланкою є підручники, теми яких відповідають календарному плану та в яких реалізовано вимоги до кожної галузі освіти, зазначені у типовій освітній програмі.

Державний стандарт початкової освіти – це основний документ, яким визначені вимоги до обов'язкових результатів навчання та загальний обсяг навантаження здобувачів освіти у базовому навчальному плані. Загалом він включає дев'ять освітніх галузей, серед яких є і мовно-літературна. Вимоги до якості викладання зазначеної галузі передбачають усну взаємодію школярів з іншими людьми, лаконічне та логічне висловлювання власних думок; сприйняття і використання інформації для досягнення різних життєвих цілей; критичне оцінювання інформації в текстах різних видів; дослідження мовлення як власного, так і однолітків; спостереження за мовними явищами, їх аналіз. Ці вимоги важко виконувати попередньо не приділивши увагу формуванню творчого мислення тим більше, що розвиток критичного мислення та творчості є одними з основних показників виконання вимог Державного стандарту [22].

Можна зробити висновок, що робота над розвитком творчого мислення обов'язково повинна проводитись у початковій школі на всіх уроках, але особливої уваги потребують уроки мовно-літературної освітньої галузі, оскільки саме на них є найбільша можливість розв'язання таких проблемних ситуацій, що сприяють розвитку зазначеного процесу.

Станом на 2021 рік початкові класи займаються за оновленою програмою, а отже варто розглянути і навчальну програму для загальноосвітніх навчальних закладів 1-4 класів. Аналіз навчальної програми з української мови дозволяє зробити висновок, що розвитку творчої особистості молодшого школяра, формуванню здатності до творчого самовираження приділяється важливе значення. Йдеться про необхідність використання традиційних завдань творчого характеру, урахування в оцінюванні навчальних досягнень індивідуальних особливостей учнів. Однак, творчим вправам з використанням будь-якого технічно-інформаційного оснащення, зокрема Web-квестам, увага не приділяється [92].

Мовно-літературна освітня галузь розкриває особливості й вимоги таких навчальних предметів, як «Українська мова» й «Літературне читання» та є як у програмі, розробленій під керівництвом О. Савченко, так і Р. Шияна. Варто зазначити, що у процесі вивчення зазначених вище предметів велика увага приділяється становленню і розвитку якостей творчої діяльності, що стає можливим лише за наявності творчого мислення учнів. Так, якщо брати програму розроблену під керівництвом Р. Шияна, бачимо, що мовно-літературна освітня галузь включає п'ять змістових ліній: «Взаємодіємо усно», «Читаємо», «Взаємодіємо письмово», «Досліджуємо медіа», «Досліджуємо мовлення», – і всі вони передбачають самостійну творчу діяльність [79]. Це ж стосується і програми, розробленої під керівництвом О. Савченко, в якій зберігаються такі ж змістові лінії, однак, всі змістові лінії реалізуються в інтегрованих курсах і таких навчальних предметах [78]:

1 клас – інтегрований курс «Навчання грамоти»;

2 клас – навчальні предмети «Українська мова», «Літературне читання» або інтегрований курс цих навчальних предметів;

3 і 4 класи – навчальні предмети «Українська мова», «Літературне читання».

Провідна ідея розвитку творчого мислення є наскрізною комплекту підручників з літературного читання та української мови, адже вона є необхідною умовою становлення особистості як творця своєї власної долі, та рівня свого культурного і духовного розвитку, а отже, повноцінного життя свідомого громадянина своєї держави. У підручниках таких авторів, як М. Захарійчук, Н. Богданець-Білокаленко, І. Большакова, М. Пристінська багато уваги приділено завданням, що сприяють розвитку творчого мислення молодших школярів. Вони представлені у достатній кількості, але вчитель за бажанням може запропонувати дітям інші справи, спрямовані на ґрунтовніше опрацювання матеріалу та швидше досягнення поставленої мети, адже важливо зазначити, що розвиток творчого мислення є умовою кращого запам'ятовування навчального матеріалу.

Аналізуючи комплект підручників з української мови та читання для 3 класу таких авторів, як М. Захарійчук, Н. Богданець-Білокаленко [27, 4], варто зазначити, що серед умовних позначень є символ, який вказує на творче завдання лише в підручнику з літературного читання (рис. 2.1). Завдання з такою позначкою цікаві, відповідають віку учнів та сприяють розвитку творчого мислення молодших школярів. Творчі завдання представлені майже після кожного твору (рис. 2.2, 2.3). А от у підручнику з української мови умовного позначення «творче завдання» немає (рис. 2.4), але завдання з розвитку творчого потенціалу часто зустрічаються під символом «робота в парах», а також «робота в групах», «завдання на вибір» (рис. 2.5, 2.6)

Умовні позначення:

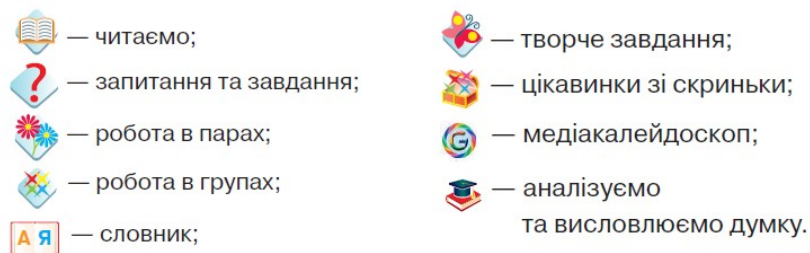




Рис. 2.1. Умовні позначення, подані в підручнику Н. Богданець-Білокаленко «Літературне читання»

2. Прочитайте вірш уголос. Поясніть, чому при цьому може з'являтися радість або сум.
3.  **Завдання для «письменників».** Пригадайте найяскравіші моменти канікул. Напишіть мінівір «Мої враження про літо».
4.  Складіть тематичну «павутинку» за прочитаним віршем.



- Пригадайте, що таке *рима*.



Ріма — це слова у вірші, подібні за звучанням. Вірш без рими — це *білий вірш*.



5.  **Завдання для «художників».** Створіть малюнок про літній відпочинок. Покажіть однокласникам та однокласницям свої малюнки й розкажіть про події, які ви відтворили.
6.  Пригадайте з рідними минуле літо. Перегляньте разом фотографії. Помійте, яким буде наступне літо.

Рис. 2.2. Приклад творчого завдання у підручнику Н. Богданець-Білоskalенко «Літературне читання»

їжачиха. — Ви чули новину? На Великій галявині відкривається спеціалізована лісова музична школа з ведмежою мовою викладання. Борсучиха вже записала туди свого Бору.

— Ах, що ви кажете, кумасю Колючко?! — сплеснула мама-зайчиха лапами. — Спеціалізована музична школа? Та ще з ведмежою мовою викладання? Побіжу чоловікові скажу.



1. Назвіть героїв і героїнь твору.
2. Виберіть із поданих слів ті, які характеризують Кольку та Косю. Поясніть свій вибір.

несміливі допитливі боягузливі працюючі

3. Доведіть словами з тексту, що звірята були лякливі.
4. Яку новину розказала мама-їжачиха мамі-зайчисі?



5. Придумайте продовження розповіді.

11

Рис. 2.3. Приклад творчого завдання у підручнику Н. Богданець-Білоskalенко «Літературне читання»

Умовні позначення:



— робота в парах;



— словник;



— робота в групах;



— театралізація;



— завдання на вибір;



— розмежування уроків;



— ускладнене завдання;



— домашнє завдання.

Рис. 2.4. Умовні позначення, подані в підручнику М. Захарійчук «Українська мова»



Розгляньте й порівняйте малюнки. Чи відповідає зміст малюнків змісту тексту? Які зміни зображені на другому малюнку? Чому вони відбулися?



Рис. 2.5. Приклад завдання для групової роботи у підручнику М. Захарійчук «Українська мова»



- Прочитайте одне одному текст рубрики «Спілкуймося красно».
- Доберіть для сусіда (сусідки) по парті слова, які б підтримали його (її) у роботі.



**Тверді та м'які приголосні звуки.
Подовжені м'які приголосні звуки**



32. Пригадайте й назвіть тверді та м'які приголосні звуки.

- Домовтеся, хто з вас вимовлятиме тверді приголосні, а хто — м'які.
- Добери й запиши по два слова з твердими та м'якими звуками.

33. Прочитай лічилку.



Рис. 2.6. Приклад завдання для роботи в парах у підручнику М. Захарійчук «Українська мова»


Результати аналізу цього комплекту підручників дають нам підстави зробити висновок, що впровадження завдань для розвитку творчого мислення реалізується, шляхом впровадження цікавих завдань, розрахованих як на самостійне виконання, так і на виконання в парах чи групах, що позитивно впливає ще й на розвиток важливих комунікативних навичок.


Аналізуючи інші підручники з української мови та читання для 3 класу, авторами яких є І. Большакова, М. Пристінська [7,8], ми можемо пересвідчитися в наявності завдань для творчого мислення, переглянувши умовні позначення. Система творчих завдань, розроблених для розвитку творчого потенціалу молодших школярів знаходиться під позначкою «критично мислю» (рис. 2.7). Ці завдання цікаві та їх достатня кількість, що дуже важливо (рис. 2.8).





Рис. 2.7. Умовні позначення, подані в підручнику І. Большакової, М. Пристінської «Українська мова та читання»

13 Розглянь дивну тварину. Опиши її, вживаючи прикметники. Визнач число та рід прикметників.

 Голова (*чия?*) ледова. Очі (*чий?*)
 Вуха (*чий?*) Роги (*чий?*) Ніс (*чий?*)
 Зразок. Ледова голова,

 **Редагуемо.** Що не так? Запиши правильно.
 Полохливий, як ведмідь. Хитрий, як лев.
 Сильний, як заець. Вайлуватий, як лисиця.

 **Письмо для себе.** Намалюй незвичайну тварину й опиши її, вживаючи прикметники. Визнач число та рід прикметників.



19

Рис. 2.8. Приклад творчого завдання у підручнику І. Большакової, М. Пристінської «Українська мова та читання»

У зазначених вище документах не залишилась без уваги і медіакомпетентність, до якої, власне, і можна віднести технологію Web-квест. Зокрема, наприклад, інформаційно-комунікаційна компетентність є однією з ключових компетентностей, зазначених у Державному стандарті початкової освіти. Основним завданням даної компетентності є опанування основами цифрової грамотності для особистісного розвитку і спілкування, забезпечення здатності безпечного та етичного використання засобів інформаційно-комунікативної компетентності у навчанні та в життєвих ситуаціях. Проте, і під час вивчення мовно-літературної галузі одним з основних результатів, які має здобути учень, є не тільки вміння коректно та вільно користуватись державною мовою, а й уміти працювати з різним мовленнєвим матеріалом, зокрема мадіатекстами [22].

Розвиток медіаграмоти передбачений і у типових освітніх програмах. Так, у типовій освітній програмі, розробленій під керівництвом Р. Шияна,

виділено окрему змістову лінію, що має назву «Досліджуємо медіа», та яка є складовою мовно-літературної освітньої галузі. В її рамках діти формуються уявлення учнів про мережу як про інтерактивне середовище між реальним світом та мас-медіа. Школярі вчаться інтерпретувати, аналізувати та давати оцінку фільмам, мультфільмам, рекламам, фотографіям та іншим медіатекстам. Змістова лінія «Досліджуємо медіа» пропонує інструмент для активного критичного освоєння комунікативного медіасередовища та передбачує забезпечення простору для застосування творчого мислення та створення власних простих медіа продуктів молодшими школярами [79].

Змістова лінія «Досліджуємо медіа» є і у типовій освітній програмі, розробленій під керівництвом О. Савченко. У цій програмі зазначена така ж мета розглянутої змістової лінії, як і у програмі, розробленій під керівництвом Р. Шияна, однак, вона розкрита дещо вужче, без деталізацій та прикладів, приміром, медіатекстів [78].

Отже, зміст навчання у запропонованих типових освітніх програмах майже однаковий, а різниця переважно полягає у його формулюванні, адже у програмі розробленій під керівництвом Р. Шияна ширше описані і зміст, і результати навчання, що, у першу чергу, є позитивним для вчителя, тому що дає краще розуміння правильного напрямку в якому необхідно рухатись у викладанні навчального матеріалу.

Підручники для Нової української школи з мовно-літературної галузі вже адаптовані до використання на уроках різних електронних ресурсів. Майже до кожної теми запропонований QR-код, що робить навчання цікавішим. Але, на жаль, Web-квест це ще мало використовувана технологія в педагогічних колах, конкретної згадки про яку не було знайдено ні в Державному стандарті початкової школи, ні в типовій освітній програмі нової української школи, ні в підручниках з мовно-літературної галузі. Однак, з ініціативи вчителя ця технологія може бути використана педагогом під час опрацювання змістової лінії «Досліджуємо медіа».

Проаналізувавши досвід використання технології Web-квест у педагогічній практиці вчителів початкових класів України, можна сказати, що різноманітні мультимедійні технології стали досить поширеними в педагогічній практиці, однак, що стосується Web-квестів то, на жаль, вони ще не досить активно впроваджуються в освітній процес початкової школи та не посіли належне місце в навчанні молодших школярів. Саме тому зазначена проблема є актуальною, важливою, і вимагає детального розгляду й аналізу педагогічного досвіду роботи з Web-квестами провідних вчителів-практиків України, яких, на жаль, дуже мало.

Даний висновок було зроблено з вивчення та аналізу досвіду роботи вчителів початкової школи України, а також, виходячи зі спостереження за роботою вчителів КЗ «Криничанська СЗШ I-III ступенів №2». У зазначеній школі проведення Web-квестів не практикують і безпосередньо ознайомитись із впровадженням даної технології в освітній процес не вдалося. Ми стали першими, хто впровадив дану технологію безпосередньо в навчальну діяльність 3-Б класу. КЗ «Криничанська СЗШ I-III ступенів №2» достатньо забезпечена технічними засобами, а саме – ноутбуками. Вони завжди знаходяться на території закладу і взяти їх може за нагальної потреби кожен вчитель, тому впровадити цю технологію було неважко. На групу з 15 учнів нам знадобилось 3 ноутбуки і було створено 3 команди по 5 осіб в кожній. Ми провели серію уроків української мови, а також отримали незабутній досвід, на основі якого майбутні Web-квести будуть більш якісними, матимуть ширшу теоретичну та практичну базу, а також займатимуть менше часу для створення, що дуже важливо з сучасним ритмом вчителя. Після проведення Web-квесту було створено фотозвіт, що засвідчив початок переходу КЗ «Криничанська СЗШ I-III ступенів №2» на новий технологічний рівень, адже не дивлячись на широке використання ІКТ педагогічним колективом, ми стали першими, хто використав Web-квест (рис. 2.9).



Рис. 2.9. Проведення Web-квесту у 3-Б класі КЗ «Криничанська СЗШ І-ІІІ ступенів №2»

Однак, варто зазначити, що завдяки технічному забезпеченню школи вчитель початкових класів КЗ «Криничанська СЗШ І-ІІІ ступенів №2» Ільїна Людмила Олександрівна у своїй педагогічній діяльності часто застосовує інформаційно-комп'ютерні технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів. На думку вчителя, одним з найважливіших переваг новітніх комп'ютерних технологій як засобу розвитку творчого мислення є можливість представити різноманітні зображення, предмети, матеріали у наочній формі. Використання комп'ютера в навчанні, є необхідним, адже наочно-образні компоненти мислення відіграють основну роль для учнів початкової школи, щодо формування творчих здібностей. Формування теоретичних понять з використанням комп'ютерних технологій виявляється надзвичайно ефективним, тому що це дозволяє представити матеріал, що вивчається, у наочній та виразній формі, із залученням різнокольорового забарвлення, динамічних ілюстрацій та анімацій. Під час навчальної діяльності Л. Ільїна часто використовує такі програми, як «Microsoft Power Point», «Paint», а також Інтернет-платформи «LearningApps» та «MyTest». Досвід дистанційного навчання змусив опанувати платформи «Zoom», а також «Classroom».

Черешнюк Ірина Олександрівна, вчитель початкових класів Новомиколаївської середньої загальноосвітньої школи I-III ступенів Верхньодніпровської районної ради Дніпропетровської області (кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії», педагогічне звання «старший учитель») має власну web-сторінку, присвячену Web-квестам для молодших школярів. На даному сайті можна знайти зазначені позитивні сторони роботи із Web-квестами, зокрема зазначено, що їх використання формує в школярів мотивацію учінню, привчає жити в інформаційному середовищі, сприяє залученню учнів до інформаційної культури, дає змогу зацікавити учнів самостійним пошуком різних джерел інформації, розвивати їх творчі здібності, критичне мислення, вміння аргументовано, розлого й образно висловлювати свої думки, судження, оцінки. На цій сторінці можна знайти теоретичні основи роботи із зазначеною технологією [94].

Методичні матеріали, розроблені І. Черешнюк, є цінними для вчителів початкових класів, які бажають впровадити в свою діяльність технологію Web-квест. На зазначеній сторінці розміщена послідовність основних складових етапів Web-квесту. Спираючись на план, неважко створити власний, тим більше, що на цій же web-сторінці можна переглянути на практиці та взяти участь в одному з представлених квестів, для кращого розуміння їх суті [94].

Варто зазначити, що більшого поширення набрали уроки-квести, але від Web-квестів вони відрізняються незалежністю від Інтернет-ресурсів. Спираючись на досвід вчителів роботи з уроками-квестами та на їх розробки, дуже легко інформатизувати квест, трансформувавши його у варіант інформаційно-комунікативної технології. Це стає можливим завдяки опануванню нескладних програм для створення Web-квестів. Всі вони знаходяться у вільному доступі в мережі Інтернет, а для тих, хто самостійно не може осягнути принципи роботи з ними розміщені відео інструкції.

Так, вчителі початкової ланки освіти С. Дубова [24], Н. Леонова [40], Н. Юркевич [96] та О. Блинова [2] поділились розробками уроків-квестів з

певних предметів таких, як природознавство, математика й українська мова та література. Квести зазначених авторів мають цікаві завдання для молодших школярів, зокрема для розвитку їх творчого мислення, критичного мислення, пізнавальної активності, самостійності. Кожну із вказаних вправ досить легко перетворити на електронну з подальшим її відтворенням з допомогою електронних носіїв. Указані вчителі в своїй педагогічній діяльності активно практикують уроки-квести, що, на їх думку, сприяє формуванню комунікативних вмінь молодших школярів, креативності, вмінь аналізувати, синтезувати, переконувати, доводити свою позицію.

Кожен вчитель має простір для самостійного вибору теми та завдань Web-квесту, але і можливий варіант запозичення досвіду у колег. Так, С. Дубова у своїй роботі розкриває види основних завдань квестів та зазначає орієнтовні їх теми спираючись на теми програмових предметів 4 класу. Як уже було зазначено, таку інформацію цілком реально використовувати і для технологій Web-квест [24].

Як бачимо, педагогічний досвід учителів початкових класів І. Черешнюк [95], С. Дубової [24], Н. Леонової [40], Н. Юркевич [96], О. Блинової [2] заснований на широкому використанні уроків-квестів, які відкривають нові можливості для формування творчого мислення молодших школярів, розвитку комунікативних компетентностей, ефективної взаємодії між учнями, вихованню в них творчих якостей особистості.

Однак, як показує аналіз досвіду використання технології Web-квест у педагогічній практиці вчителів початкової школи України, широкого використання вона не набула.

Таким чином, проаналізувавши основні нормативні документи та підручники, можна зробити висновок, що розвиток творчого мислення є наскрізною лінією всіх ключових компетентностей та змістових ліній, в тому числі і змістової лінії «Досліджуємо медіа». Аналіз педагогічного досвіду показав, що технологія Web-квест ще не набула популярності в безпосередній практичній діяльності вітчизняних вчителів початкової школи,

але вона досить доступна та проста у створенні та використанні, а тому цілком ймовірно, що в найближчому майбутньому цьому питанню буде приділено більше уваги. А поки не з'явилося достатньо інформації про web-квести, одним із варіантів є аналіз даних про уроки-квести, адже вивчення інформації про схожу технологію може наштовхнути на відкриття інновацій.

2.2. Виявлення рівня розвитку творчого мислення молодших школярів

Дослідно-експериментальна робота проводилася у КЗ «Криничанська СЗШ I-III ступенів №2». В експерименті взяли участь учні третіх класів – 3-А та 3-Б (загальна кількість – 40 осіб). Статус експериментального класу отримав 3-А клас (кількість дітей – 21), статус контрольного класу – 3-Б клас (кількість дітей – 19).

Мета роботи полягала в розробці дослідно-експериментальної програми розвитку творчого мислення молодших школярів засобом технології Web-квест.

Для перевірки висунутої гіпотези було проведено педагогічний експеримент, який передбачав три етапи:

1 етап – констатувальний (було проведено первинну діагностику рівня розвитку творчого мислення молодших школярів в експериментальному і контрольному класах).

2 етап – формувальний (з учнями експериментального класу проводилися уроки, творчі ігри, завдання з використанням технології Web-квест, спрямованої на розвиток творчого мислення; з контрольним класом проводилися навчальні заняття, передбачені навчальним планом, на основі застосування звичайних, типових вправ і завдань).

3 етап – контрольний (було здійснено повторну діагностику рівня розвитку творчого мислення молодших школярів експериментального і контрольного класів).

Розглянемо процедуру проведення та результати **констатувального етапу дослідження**.

Для діагностичного обстеження було залучено учнів третіх класів у загальній кількості 40 осіб. Діагностична робота проводилася за допомогою таких методик:

- 1) методика «Анаграми» (модифікація тесту Г. Айзенка, Н. А. Головань);
- 2) батарея тестів «Творче мислення» (Є. Тунік);
- 3) методика «Три слова» (Л. Ю. Суботіна).

Подамо опис даних методик та результати діагностування за цими методиками.

Методика «Анаграми» (модифікація тесту Г. Айзенка Н. А. Головань)

Мета: визначити рівень розвитку творчих компонентів мислення (гнучкості мислення).

Необхідний матеріал: анаграми: аалтірк, кожал, шкаач, жаарб, тяха, нусск, кодал, атсін, ітвоковр, ракиш, ківон, алсть, едмь, анорбз, ийблі, йовубл, нійис, саивл, рігох, шпаук, шрауг, снируко, ртаника, уакщ, улакк, гаспо, олаакш, отлаакш, ааннб, лякуоб, омнил, шааинм, згла, памгернет, апрупіс, ронт, кстічьил, ликор, коирс, круа.

Хід виконання завдання: обстежуваним пропонується інструкція: «За 5 хвилин скласти із даних анаграм слова, використавши всі букви анограми та не додаючи інших. Не затримуйтеся довго на даному завданні».

Відповіді: тарілка, ложка, чашка, баржа, яхта, сунс, лодка, стіна, вівторок, криша, вікно, сталь, медь, бронза, білий, буйвол, синій, слива, горіх, пушка, груша, рисунок, картина, щука, кулак, сапог, калоша, кашалот, банан, яблуко, лимон, машина, глаз, пергамент, папірус, трон, стільчик, крило, сирок, рука.

Обробка даних виконаного завдання. Оцінка роботи досліджуваного проводиться за наступною шкалою:

31 слово і більше – гнучке мислення з елементами самобутності, оригінальності;

22-30 слів – висока гнучкість;

17-21 слово – хороші показники гнучкості;

11-16 – середні показники гнучкості;

10 слів і менше – інертне мислення.

Узагальнимо результати, отримані після виконання даної методики в експериментальному і контрольному класах та подамо їх у табл.2.1.

Таблиця 2.1.

Результати діагностування учнів за методикою

«Анаграми» (Н. А. Головань)

№ п/п	Шкала рівня розвитку творчого компоненту мислення	Експериментальний клас		Контрольний клас	
		кількість учнів	відсотки	кількість учнів	відсотки
1.	Гнучке мислення з елементами оригінальності	2	9,52 %	2	10,53 %
2.	Висока гнучкість	4	19,05 %	3	15,79 %
3.	Достатні показники гнучкості	8	38,09 %	7	36,84 %
4.	Середні показники гнучкості	6	28,57 %	7	36,84 №
5.	Інертне мислення	1	4,76 %	-	-

Таким чином, з таблиці 2.1 можемо зробити висновок, що виявлено небагато дітей із гнучким мисленням з елементами оригінальності – в експериментальному та контрольному класах лише 2 учні. У відсотковому співвідношенні це 9,52% та 10,53% відповідно. З високою гнучкістю мисленнєвих процесів в експериментальному класі виявлено 4 дитини, що становить 19,05%, а у контрольному класі – 3 учні, 15,79% відповідно. Достатні показники гнучкості у 8 учнів з експериментального класу – 38,09% та у 7 з контрольного – 36,84%. Середні показники гнучкості у 28,57 % здобувачів освіти експериментального класу та 36,84% учнів контрольного. Інертне мислення виявлено у 1 здобувача освіти експериментального класу, що становить 4,76% та не виявлено жодної дитини в контрольному класі.

Батарей тестів «Творче мислення» (Є. Тунік).

Батарей тестів «Творче мислення» включає 7 субтестів.

Субтест 1. Використання предметів.

Завдання: перерахувати якомога більше способів застосування предмета, що відрізняються від звичайних.

Інструкція: Газета використовується для читання, ти можеш придумати інші способи її застосування, що з неї можна зробити? Час виконання – 3 хвилини.

Результати оцінюються за двома показниками: швидкість відповідей (1 відповідь – 1 бал) і оригінальність відповідей (число відповідей; 1 відповідь – 4 бали).

Субтест 2. Висновок.

Завдання: перерахувати гіпотетичні наслідки ситуації.

Інструкція: Уяви, що може статися, якщо тварини і птахи почнуть розмовляти людською мовою. Час виконання – 3 хвилини.

Результати оцінюються за двома показниками: швидкість відповідей (1 відповідь – 1 бал) і оригінальність відповідей (число відповідей; 1 відповідь – 4 бали).

Субтест 3. Вираз.

Завдання: придумати речення з чотирьох слів, кожне з яких починається із зазначеною літери.

Інструкція: Спробуй скласти речення з чотирьох слів, в якому кожне слово починається із зазначеною літери. Ось ці букви: В, М, С, К.

Приклад: Веселий Хлопчик Дивиться Кіно.

Час виконання – 4 хвилини.

Результати тесту оцінюються за двома показниками: швидкість (число правильно складених пропозицій і кількість слів, що повторюються один раз, – 1 бал і за кожне речення – 2 бали; оригінальність і точність (число оригінальних, правильно побудованих пропозицій – 4 бали за одну пропозицію.)

Субтест 4. Словесна асоціація.

Завдання: привести якомога більше визначень для загальноживаних слів.

Інструкція: Приведи якомога більше визначень для слова «книга».

Приклад: барвиста книга, ілюстрована книга, товста книга, цікава книга і так далі.

Час виконання – 3 хвилини.

Результати тесту оцінюються за двома показниками: швидкість відповідей (1 відповідь – 2 бали) і оригінальність (1 відповідь – 4 бали)

Субтест 5. Складання зображення.

Завдання: намалювати дані об'єкти, користуючись певним набором фігур.

Інструкція: Намалюй певні предмети, використовуючи тільки прямокутник, круг, овал, трикутник і квадрат.

Кожну фігуру можна використовувати кілька разів; можна змінювати розміри фігур, їх положення, але не можна додавати інші фігури.

Завдання даються на окремих бланках: «особа», «будинок», «клоун», «що хочеться».

Час виконання – 8 хвилин.

Стимульний матеріал до субтесту «Складання зображення» поданий в додатку А.

Результати тесту оцінюються наступним чином:

а) швидкість, гнучкість (Б):

n1 – число зображених предметів (1 предмет – 1 бал)

n2 – число використаних фігур (a, b, c, d) (1 фігура – 1 бал)

n3 – кількість помилок (1 помилка – 1 бал)

У підрахунку результату (Б) використовуються середнє арифметичне n1, n2, n3: $B = n1 + n2 - n3$.

б) оригінальність (О):

m_1 – кількість малюнків з незвичайним використанням фігур, їх оригінальним розташуванням (1 рисунок - 5 балів)

m_2 – число оригінальних елементів малюнка, незвичайних форм розташування (1 випадок – 3 бали)

У підрахунку результатів (O) використовуються середнє арифметичне m_1, m_2 : $O = m_1 + m_2$.

Субтест 6. Ескізи

Завдання: в кожному квадраті тесту дані однакові фігури – кола (рис 2.10).

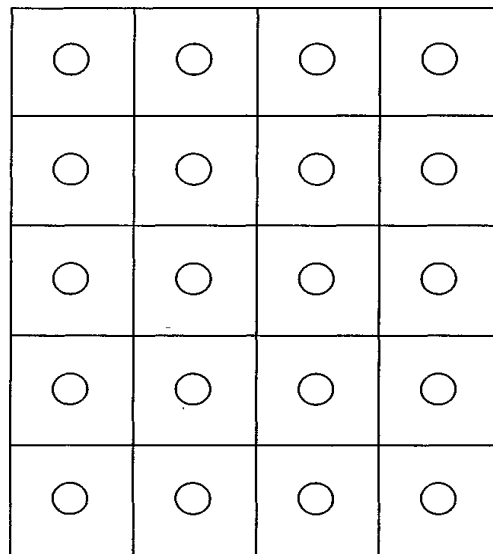


Рис. 2.10. Стимульний матеріал до субтесту «Ескізи»

Кожне коло треба перетворити на зображення предмета.

Інструкція: Спробуй додати будь-які деталі до основного зображення так, щоб вийшли різні предмети.

Час виконання – 5 хвилин.

Результати тесту оцінюються наступним чином:

а) швидкість (Б):

n_1 – число категорій малюнків: особи, тварини, предмети. (1 категорія – 1 бал)

n_2 – число малюнків, де не використовується коло (1 рисунок – 1 бал)

У підрахунку результату (Б) використовується середнє арифметичне n_1, n_2 : $B = n_1 - n_2$.

б) оригінальність (O):

m_1 – число оригінальних малюнків (1 рисунок – 5 балів);

m_2 – число оригінальних підходів до виконання – незвичайне за формою і розташуванням зображення (1 зображення – 3 бали)

У підрахунку результату (O) використовується середнє арифметичне m_1, m_2 : $O = m_1 + m_2$.

Субтест 7. Загадкова фігура

Завдання: знайти різні фігури у складному, мало конструйованому зображенні.

Інструкція: Знайди якнайбільше знайомих предметів на малюнку(рис 2.11).



Рис. 2.11. Стимульний матеріал до субтесту «Ескізи»

Час виконання – 3 хвилини. Показувати слід тільки один малюнок. Решта дані для того, щоб можна було провести повторне тестування в інший час. Результати тесту оцінюються сумарно: швидкість (1 відповідь – 1 бал) і оригінальність (1 відповідь – 4 бали). Інтерпретація даних подана в таблиці 2.2.

Таблиця 2.2.

Інтерпретація даних

Номер тесту		Середнє значення	Стандартне значення
1	Б	5,6	3,1
	О	3,6	4,4
2	Б	4,3	2,6
	О	3,5	6,6
3	Б	11,6	8,8
	О	2,2	3,1
4	Б	11,3	6,3
	О	6,5	8,8
5	Б	9,1	2,7
	О	2,3	4,2
6	Б	8,8	3,3
	О	5,4	5,8
7	Б	12,1	4,8
	О	8,2	7,8

Конкретні результати тесту, отримані дитиною, необхідно порівняти з середнім значенням, наведеним у таблиці. Якщо значення швидкості нижче середнього, але вище стандартного, відхилення вважається нормальним.

Узагальнимо результати, отримані після виконання даної методики в експериментальному і контрольному класах та подамо їх у табл.2.3.

Таблиця 2.3

**Результати діагностування учнів за методикою
«Творче мислення» (Є. Тунік)**

№ п/п	Рівень розвитку творчого мислення молодших школярів	Експериментальний клас		Контрольний клас	
		кількість учнів	відсотки	кількість учнів	відсотки
1.	Високий	4	19,05 %	3	15,79 %
2.	Середній	10	47,62 %	9	47,37 %
3.	Низький	7	33,33 %	7	36,84 %

З таблиці 2.3 можемо зробити висновок, що виявлено невелику кількість здобувачів освіти з високим рівнем розвитку творчого мислення – в експериментальному класі 4, а у контрольному – 3 учні. Якщо брати до уваги відсотки, то в експериментальному класі 19,05%, в контрольній групі – 15,79% здобувачів освіти. З середнім та низьким рівнями розвитку творчого мислення ми виявили найбільшу кількість дітей як в експериментальному

(10 осіб), так і контрольному класі (9 осіб). Середній рівень розвитку творчого мислення показали 47,62% учнів експериментального класу і 47,37% учнів контрольного класу. Низький рівень розвитку творчого мислення мають по 7 здобувачів освіти кожного класу – це 33,33 % учнів експериментального класу і 36,84% учнів контрольного класу.

Методика «Три слова» (Л. Ю. Суботіна)

Мета: дослідження особливостей творчого мислення.

Необхідний матеріал: три будь – яких слова (дощ, собака, місяць).

Хід виконання: досліджуваному пропонується протягом 15 хв. скласти якомога більшу кількість речень, у кожне з яких входили б всі три слова.

Обробка даних виконаного завдання. Оцінка роботи досліджуваного проводиться за наступною шкалою:

- у реченні використані всі 3 слова в дотепній та оригінальній комбінації – 6 балів;
- у реченні використані всі 3 слова без особливої дотепності, але в оригінальній комбінації – 5 балів;
- у реченні використані всі 3 слова у звичайній комбінації – 4 бали;
- у реченні використані всі 3 слова в менш розумово необхідній, але логічно допустимій комбінації – 3 бали;
- у реченні розумово необхідно використані лише 2 слова, а 3-є слово використано для словесного зв'язку – 2 бали;
- у реченні вірно використано лише 2 слова, а 3-є слово штучно введено у речення – 1 бал;
- досліджуваний правильно зрозумів завдання, але дає у реченні формальне об'єднання всіх 3-х слів або використовує їх з повторенням – 0,5 бала;
- речення являє собою безглузде поєднання всіх 3-х слів – 0 балів.

Якщо досліджуваний склав дуже схожі одне на одне речення, з повторенням теми, то друге і всі наступні речення оцінюються половиною початкового балу.

Підраховується сума балів, отримана кожним досліджуваним. Обчислюється середній бал кожного досліджуваного та середній бал всієї вибірки.

Рівні розвитку творчого мислення:

5-6 балів – високий рівень;

3-4 бали – середній рівень;

0-2 бали – низький рівень.

Узагальнимо результати виявлення рівня розвитку творчого мислення учнів за методикою «Три слова» (Л. Ю. Суботіна) та відобразимо їх у таблиці 2.4.

Таблиця 2.4

**Результати діагностування учнів за методикою
«Три слова» (Л. Ю. Суботіна)**

№ п/п	Рівень розвитку творчого мислення молодших школярів	Експериментальний клас		Контрольний клас	
		кількість учнів	відсотки	кількість учнів	відсотки
1.	Високий	3	14,28 %	3	15,79 %
2.	Середній	10	47,62 %	9	47,37 %
3.	Низький	8	38,09 %	7	36,84 %

З таблиці 2.3 можемо зробити висновок, що невелика кількість дітей має високий рівень розвитку творчого мислення – в експериментальному та контрольному класі по 3 учні. Якщо брати до уваги відсотки, то в експериментальному класі 14,28 % учнів, у контрольній групі – 15,79 % здобувачів освіти. З середнім та низьким рівнями розвитку творчого мислення ми виявили найбільшу кількість дітей: 10 осіб та 9 осіб у експериментальному та контрольному класах відповідно. Середній рівень розвитку творчого мислення показали 47,62% дітей експериментального класу і 47,37% учнів контрольного класу у відсотковому співвідношенні. Низький рівень розвитку творчого мислення мають по 8 здобувачів освіти експериментального класу – це 38,09 % учнів і 7 здобувачів освіти контрольного класу – це 36,84% учнів.

Узагальнимо результати, що отримали в експериментальному і контрольному класах після виконання усіх методик, та відобразимо їх у таблиці 2.5.

Таблиця 2.5

Підсумкові результати констатувального етапу експерименту

№ п/п	Рівень розвитку творчого мислення молодших школярів	Експериментальний клас		Контрольний клас	
		кількість учнів	відсотки	кількість учнів	відсотки
1.	Високий	3	14,28 %	3	15,80 %
2.	Середній	10	47,62 %	8	42,10 %
3.	Низький	8	38,10 %	8	42,10 %

Отже, з таблиці 2.5 бачимо, що високий рівень розвитку творчого мислення в експериментальному класі мають 14,28 % учнів, у контрольному класі 15,80 % учнів; середній рівень розвитку творчого мислення – 47,62 % учнів експериментального класу та 42,10 % учнів контрольного класу; низький рівень розвитку творчого мислення – 38,10 % учнів експериментального класу і 42,10 % учнів контрольного класу.

Відобразимо результати діагностування початкового рівня розвитку творчого мислення учнів експериментального і контрольного класів на рис. 2.12.

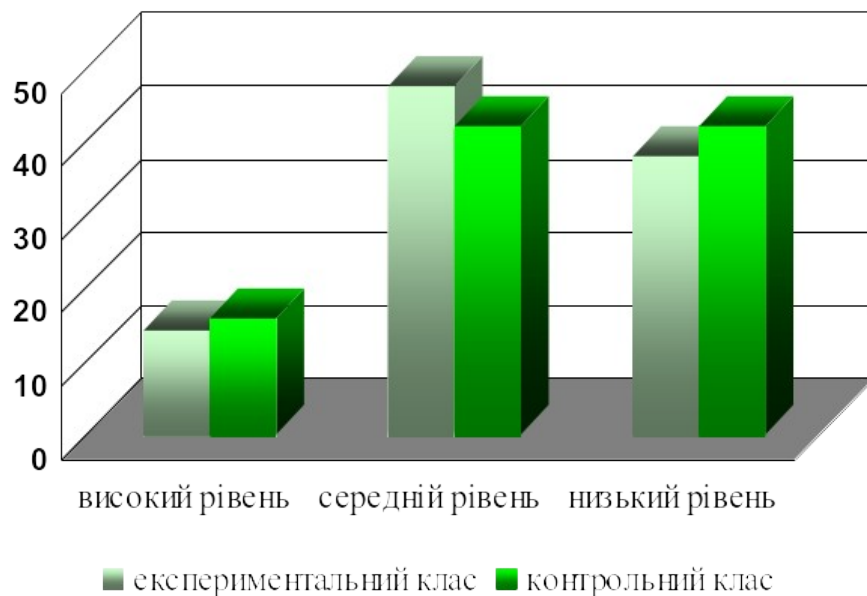


Рис. 2.12. Результати констатувального етапу експерименту

Таким чином, під час констатувального етапу експерименту нами було проведено діагностику рівня розвитку творчого мислення молодших школярів. Результати дослідження переконують у нерозвиненості основних показників творчого мислення (оригінальність, швидкість, гнучкість, логічність та ін.). З'ясовано, що достатня кількість здобувачів освіти виявляє труднощі у порівнянні предметів та їх зображень, встановленні аналогій, а також із творчим підходом до виконання завдань. Це дає підстави оцінити загальний рівень розвитку творчого мислення як такий, що потребує корекції. Отже, результати діагностичної роботи дозволили зробити наступні умовиводи: 1) учні обох класів мають переважно середній і низький рівні розвитку творчого мислення; 2) є необхідність проведення формувальної частини експерименту, спрямованої на розвиток творчого мислення молодших школярів.

2.3. Експериментальна методика розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест

Web-квест – це технологія інтерактивного майбутнього у всіх закладах освіти світу і нашої країни зокрема. Сучасне покоління XXI століття – це покоління, яке з раннього віку засвоює елементарні навички роботи з різними електронними гаджетами. І тому, щоб навчання в школі було для них цікавим, вчителям мало принести на урок, наприклад, карту світу. Вони повинні щонайменше вивести зображення на мультимедійну дошку, а в ідеалі необхідно додати декілька інтерактивних завдань, що будуть транслюватись на цю ж дошку.

Багато педагогів вже засвоїли стандартні програми Microsoft, такі як Word, Excel, PowerPoint, Movie Maker та інші, й не знають, чим ще можна користуватись. Звичайно, презентації та відеоролики завжди будуть популярними, але варто навчитись впроваджувати в освітній процес нову

технологію – Web-квест. Це нова та цікава технологія для учнів, і проста у створенні та використанні для вчителя. Вона повинна посісти провідне місце в розробках тих педагогів, що активно користуються інформаційно-комунікативними технологіями та не знають чим здивувати своїх учнів і чим їх заохотити до продуктивнішого навчання.

Технічне забезпечення Web-квестів дуже просте та різноманітне. Так, найпоширенішими є такі Інтернет-програми: uCoz, Wix, uKit, Webasyst, Diafan, Nethouse, Ucraft, SITE123, Okis, 1C-Umi, Learningapps, Editor, Learnis, Zunal та інші. Їх достатньо багато, тому є можливість вибору найбільш ефективною та зручною для окремого вчителя, а також можна комбінувати декілька зазначених програм. Так, запропонований далі Web-квест створений у програмі Wix, в якому є можливість створити основу Web-квесту, а всі інтерактивні завдання до нього були зроблені у програмі Learningapps. Таке поєднання виявилось найбільш комфортним для швидкої роботи над Web-квестом.

Нами було розроблено та впроваджено в освітній процес експериментального класу 9 Web-квестів:

- «Як пірати намагалися частини мови вкрасти»;
- «Будівництво слів морфеміанцями»;
- «Зникнення весни»;
- «Лісові пригоди маленьких звуків»;
- «Квітучі прикметники»;
- «Як дієслово з іменником мирилось»;
- «Готель Відміння»;
- Концертна програми смішних звученят»;
- «Як нушення рік закінчували».

Всі ці Web-квести розраховані на одну з вивчених тем, яку саме легко здогадатися з назви Web-квесту. Вони мають цікаву сюжетну лінію, декілька основних героїв, за яких грають команди здобувачів освіти та добірку

цікавих завдань що відповідають виучуваній темі, віку дітей, а також спрямовані на розвиток творчого мислення особистостей.

Деякі з розроблених нами Web-квестів розглянемо більш детально. Наприклад, Web-квест **«Як пірати намагалися частини мови вкрати»** [13]. У ньому використано вправи на розвиток творчого мислення. З назви зрозуміло, що в його основі лежить казковий сюжет про те, як пірати будуть намагатись викрасти частини мови. Головними героями, відповідно, будуть пірати, а основне його завдання полягатиме у роботі над узагальненням та систематизацією вивчених частин мови учнями 3 класу. Така антиципація за заголовком Web-квесту є одним з методів розвитку творчого мислення в учнів.

На першій головній сторінці Web-квесту розміщений заголовок та початок історії, з якої можна дізнатись, як пірати намагались викрасти частини мови. Кожна інтерактивна кнопка, що вживається вперше, містить пояснення до свого використання. Їх форма цілком звична і в активного користувача інформаційно-комунікативними засобами не виникло б питання, що може відбутися при натисканні активної кнопки «вперед», але школярам може ще бракувати досвіду для такої антиципації за зображенням, тому пояснення цілком доречні (додаток А, крок № 1).

На наступних трьох web-сторінках діти можуть ознайомитись з планом їх роботи у доступній формі. Вони дізнаються, що їм необхідно поділитись на групи, розділити між собою зазначені обов'язки та бути готовим презентувати результат роботи на уроці-захисті (додаток А, крок № 2).

Детальніше про критерії оцінювання їх роботи та про деталі захисту учні дізнаються на наступній сторінці «Оцінювання» (додаток А, крок № 3).

На цьому організаційна частина завершується. Діти переходять на останню сторінку «План роботи» (додаток А, крок № 4), звідки вони потрапляють на сторінку «Команда» (додаток А, крок № 5). На цій сторінці діти дізнаються про те, яка команда якому піратові відповідає та історію кожного пірата. На цьому етапі дитина може задіяти творче мислення,

дізнатись, які слова пропущені в історії кожного пірата, визначити, якою частиною мови воно є та, відповідно, здогадатись, які завдання чекають їх команду попереду.

Натиснувши на зображення відповідного пірата, кожна команда починає роботу над своїми завданнями. Спільним для всіх є лише перше, де учням необхідно знайти відповідність між частиною мови та її визначенням (додаток А, крок № 6). Всі наступні – це окремі, неповторні завдання та включають всі види вправ, представлені у програмі Learningapps. Так, наприклад, є можливість вибору серед таких інтерактивних завдань, як: «знайди пару», «класифікація», «числова пряма», «просте упорядкування», «вільна текстова відповідь», «фрагменти зображень», «вікторина», «заповни пропуски», «перший мільйон», «пазл», «кросворд», «знайди слова», «парочки», «скачки», «Вгадай слово». Візьмемо для прикладу завдання першого пірата. Всі вони спрямовані на актуалізацію знань конкретно про іменник.

Другим завданням стає вправа «знайди слова», де всі шукані іменники мають зв'язок з мореплавством та піратством. Ця вправа сприяє розвитку творчого мислення, адже навчає не просто шукати слова серед хаотично розташованих літер, а і знаходити ефективні алгоритми пошуку, що дозволить скоротити час виконання завдання. Так, наприклад, можна спочатку визначитись, які слова треба шукати, розподілити слова серед всіх членів команди, а потім шукати першу літеру на полі, а вже коло неї всі наступні. Важливим є почуття часу гравцями і лідером команди зокрема, адже іноді варто залишити одне слово не знайденим ніж зовсім не дійти до останнього завдання (додаток А, крок № 7).

Третє завдання – це класифікація запропонованих іменників за родами. Це завдання також сприяє розвитку творчого мислення, адже дитина повинна зрозуміти відповідність між словом та предметним малюнком, не брати до уваги множинність деяких предметів та виробити власний алгоритм

розстановки малюнків на полі, щоб бачити всі важливі написи, а також не загубити ті зображення, що ще не опрацьовані (додаток А, крок № 8).

Четверте завдання має назву «Парочки» та полягає у швидкому знаходженні правильної пари при обмеженому огляді поля, адже доступними стають тільки дві обрані картки з поля. Це завдання стимулює розвиток творчого мислення, адже вимагає вироблення унікального алгоритму дій та бачення певних закономірностей, спрямованих на швидке виконання завдання (додаток А, крок № 9).

П'яте завдання вимагає спочатку переходу за посиланням та знаходження відповідної гуморески за заголовком. Дитина, яка читала уважно завдання, зрозуміла, що важливо звернути увагу на іменники та, скориставшись творчим мисленням, знайшла спосіб їх запам'ятати, можливо, на підсвідомому рівні використавши елементи ейдетики. Ці слова та їх порядок в гуморесці має велике значення для виконання завдання «Заповни пропуски» (додаток А, крок № 10).

Останнім завданням Web-квесту є вправа що має назву «знайди пару». Вона побудована за тим же принципом, що і перша вправа та сприяє формуванню таких же вмій та якостей. Відмінною є лише мета цих завдань, адже перше – спрямоване на актуалізацію знань, а останнє на їх узагальнення та систематизацію (додаток А, крок №11).

Варто звернути увагу, що весь Web-квест супроводжується словами автора, що повертає дитину у казковий світ, де чуйний король намагається допомогти піратам. Саме така особливість сприяє збудженню дитячого творчого мислення, зокрема й уяви.

Виконання даного Web-квесту розраховано на два уроки. На першому діти виконують передбачені вправи, а другий – урок-захист. Після виконання всіх завдань дітям пропонується здійснити самооцінку своєї роботи в групі та самооцінку виступу з доповіддю, що також впливає на розвиток творчого мислення. Індивідуальні бланки всі діти здають вчителю і, спираючись на отриману від дітей інформацію ставить остаточну оцінку.

Передбачається також захист проведеної роботи, що має вигляд доповіді. Діти розповідають що їм сподобалось, не сподобалось і чому. Цікавим елементом доповіді є висловлювання-роздум дітей про те, яким пірат був та став, яку мав зовнішність. Учні на початку квесту мали змогу ознайомитись зі сторінкою «Оцінювання», тому думки мають формуватись впродовж проведення роботи. Цікавим елементом є і те, що діти могли бачити малюнок із зображенням свого пірата тільки на початку квесту у розділі «Команда» і те, як він змінюється залежно від ремарок автора впродовж Web-квесту – це лише творча уява учнів. З впевненістю можна стверджувати, що у підготовці доповіді кожен учасник групи застосує творче мислення.

Ще один Web-квест має назву «Будівництво слів морфеміанцями». Цей Web-квест має цікавий сюжет про маленьких гномиків морфеміанців, які довгий час зберігали таємниці будівництва своїх будиночків-слів у скрижалі. З часом виявилось, що на тій таблиці уже нічого не зрозуміло і завдання дітей – відчувати себе одними з найрозумніших морфеміанців та відновити втрачені записи шляхом виконання 5 завдань. На групи здобувачі освіти діляться незвичайним способом – за допомогою гри «Броунівський рух», а також програми «Генератор чисел». Під час виконання цього квесту вчитель виконує лише роль ментора, адже порядок всіх дій чітко прописаний та прочитати його може кожен учасник. Як і попередній, цей Web-квест оснащений інтерактивними кнопками, однак зважаючи на невеликий досвід дітей у проходженні подібних онлайн ігор, всі інтерактивні елементи мають текстові підказки та пояснення щодо їх використання.

Виконання цього Web-квесту розраховано на дві академічні години, що дозволить дітям вдумливо проходити кожен етап гри, а також якісно підготуватись до уроку-захисту: обговорити за заданим планом у команді пройдені завдання, чітко сформулювати питання чи зауваження до гри. Це важливо для вчителя, адже кожне питання чи зауваження робить контент подальших веб ігор якіснішим та доцільнішим. Доречним є вислів відомого

педагога Ш. Амонашвілі, який зазначав, що «Нам потрібно піднятися до рівня дітей...» і не варто зневажати їх підказки.

Детальніше ознайомитись із запропонованим Web-квестом «Будівництво слів морфеміанцями» можна переглянувши додаток Б або відсканувавши QR-код (рис. 2.13) [12].



Рис 2.13. QR-код Web-квесту «Будівництво слів морфеміанцями»

Отже, Web-квест є технологією, що інтегрує елементи проблемного, групового та ігрового навчання й створює передумови для розвитку творчого мислення молодших школярів. У контексті вимог НУШ використання Web-квестів на уроках в початковій школі сприяє формуванню в здобувачів освіти здатності до систематичної, самостійно організованої пізнавальної діяльності, уміння користуватись різними інформаційними ресурсами та нести відповідальність за результати спільної праці, розвиває пізнавальні інтереси учнів, творчу активність, уяву та творче мислення молодших школярів.

2.4. Результати дослідно-експериментальної роботи

На завершальному етапі дослідно-експериментальної роботи нами проведено контрольний зріз, який передбачав повторне діагностичне обстеження учнів контрольного та експериментального класів.

Мета контрольного етапу експерименту – визначити рівень розвитку творчих здібностей молодших школярів після проведення формувального етапу та з'ясувати ефективність проведеної дослідної роботи.

Під час повторної діагностичної роботи ми використовували наступний діагностичний інструментарій:

- 1) методика «Анаграми» (модифікація тесту Г. Айзенка, Н. Головань);
- 2) батарея тестів «Творче мислення» (Є. Тунік);
- 3) методика «Три слова» (Л. Суботіна).

Результати, отримані в ході проведення контрольного зрізу, були нами занесені у таблицю 2.5, що відображають підсумковий показник рівня розвитку творчого мислення молодших школярів.

Таблиця 2.5

Підсумкові результати контрольного зрізу

№ п/п	Рівень розвитку творчого мислення молодших школярів	Експериментальний клас		Контрольний клас	
		кількість учнів	відсотки	кількість учнів	відсотки
1.	Високий	5	23,81 %	3	15,80 %
2.	Середній	11	52,38 %	8	42,10 %
3.	Низький	5	23,81 %	8	42,10 %

Аналіз результатів контрольного експерименту показав, що ефективність запропонованої методики розвитку творчого мислення молодших школярів в експериментальному класі, має позитивну динаміку на відміну від контрольного. У ході експерименту отримані такі результати: високий рівень – в експериментальному класі – 23,81 %, у контрольному – 15,80 % учнів; середній – в експериментальному класі – 52,38 %, у контрольному – 42,10 % учнів; низький – в експериментальному – 23,81 %, у контрольному – 42,10 % учнів.

За допомогою таблиці 2.6 порівняємо результати попередньої діагностичної роботи – констатувального етапу з результатами контрольного зрізу – контрольного етапу в експериментальному і контрольному класах.

Порівняння рівнів сформованості творчого мислення молодших школярів експериментального і контрольного класів

№ п/п	Рівень розвитку творчого мислення молодших школярів	Констатувальний етап		Контрольний зріз	
		ЕК	КК	ЕК	КК
1.	Високий	14,28 %	15,79 %	23,81 %	15,80 %
2.	Середній	47,62 %	42,10 %	52,38 %	42,10 %
3.	Низький	38,09 %	42,10 %	23,81 %	42,10 %

З порівняльної таблиці бачимо, що більшість учнів експериментального класу, які мали низькі результати на початку нашої роботи (за усіма методиками), по її закінченню змогли перейти на середній рівень. А деякі учні, які мали середні показники під час початкового діагностування, показали результати, що відповідає високому рівню. В учнів контрольного класу певних змін в розвитку творчого мислення не відбулося: вони залишилися майже на тому ж рівні.

Кінцеві результати проведення контрольного етапу експерименту ми відобразили на рис. 2.14

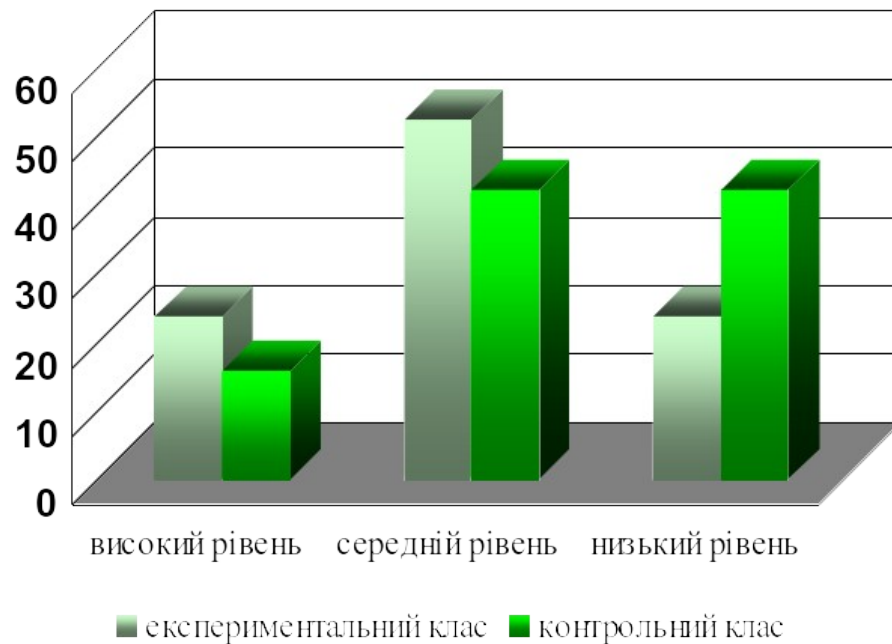


Рис 2.14. Підсумкові результати експерименту

Зазначені результати дослідження дають можливість засвідчити, що завдяки формувальному етапу експерименту ми підвищили рівень розвитку творчого мислення молодших школярів, їх творчу активність. Порівняльний аналіз результатів дослідження показав, що запропонована дослідна програма розвитку творчого мислення молодших школярів засобом технології Web-квест дає можливість розвинути складові творчого мислення, зокрема, готовність до відповідальності та ризику за прийняте рішення, оригінальність у виконання завдань, уміння проводити аналогії та здійснювати порівняння.

Результати формувального експерименту підтвердили висунуту гіпотезу про те, що розвиток творчого мислення молодших школярів буде ефективним за умови впровадження в освітній процес початкової школи технології Web-квест.

Таким чином, застосування технології Web-квест позитивно впливає на розвиток творчого мислення молодших школярів, у результаті чого у здобувачів освіти підвищується активність (діти активніше та швидше знаходять рішення із запропонованих практичних і теоретичних ситуацій), оригінальність (дозволяє дітям незвичним шляхом розв'язувати стандартні ситуації), гнучкість (дозволяє здобувачам освіти бачити декілька можливих способів розв'язання проблеми та чути і адекватно сприймати пропозиції щодо її вирішення). І це є свідченням того, що технологія Web-квест є ефективним засобом розвитку творчого мислення молодших школярів.

Висновки до розділу 2

1. Аналіз педагогічного досвіду показав, що технологія Web-квест ще не набула популярності в безпосередній практичній діяльності вітчизняних вчителів початкової школи, але вона досить доступна та проста у створенні та використанні, а тому цілком ймовірно, що в найближчому майбутньому цьому питанню буде приділено більше уваги. А поки не з'явилось достатньо

інформації про Web-квести, одним із варіантів є аналіз даних про уроки-квести, адже вивчення інформації про схожу технологію може наштовхнути на відкриття інновацій.

2. Результати констатувального етапу експерименту переконують у нерозвиненості основних показників творчого мислення (оригінальність, швидкість, гнучкість, логічність та ін.). З'ясовано, що достатня кількість здобувачів освіти виявляє труднощі у порівнянні предметів та їх зображень, встановленні аналогій, а також із творчим підходом до виконання завдань. Це дає підстави оцінити загальний рівень розвитку творчого мислення як такий, що потребує корекції.

3. З'ясовано, Web-квест є технологією, що інтегрує елементи проблемного, групового та ігрового навчання й створює передумови для розвитку творчого мислення молодших школярів. У контексті вимог НУШ використання Web-квестів на уроках в початковій школі сприяє формуванню в здобувачів освіти здатності до систематичної, самостійно організованої пізнавальної діяльності, уміння користуватись різними інформаційними ресурсами та нести відповідальність за результати спільної праці, розвиває пізнавальні інтереси учнів, творчу активність, уяву та творче мислення.

4. Доведено, що застосування технології Web-квест позитивно впливає на розвиток творчого мислення учнів, у результаті чого у здобувачів освіти підвищується активність (діти активніше та швидше знаходять рішення із запропонованих практичних і теоретичних ситуацій), оригінальність (дозволяє дітям незвичним шляхом розв'язувати стандартні ситуації), гнучкість (дозволяє здобувачам освіти бачити декілька можливих способів розв'язання проблеми та чути і адекватно сприймати пропозиції щодо її вирішення). І це є свідченням того, що технологія Web-квест є ефективним засобом розвитку творчого мислення молодших школярів.

ВИСНОВКИ

1. Аналіз психологічної та педагогічної літератури дає підстави трактувати творче мислення як оригінальність сформульованих ідей, бажання знайти незвичне вирішення заданої задачі, уміння бачити буденні предмети під унікальним кутом зору і, виходячи з цього, самобутньо вирішувати створені проблемні ситуації. Особливостями творчого мислення є бачення нових проблем у стандартних ситуаціях та нових функціональних можливостей буденних речей та об'єктів, уміння враховувати різні точки зору та лояльно до них ставитись, постійний пошук допоміжних джерел інформації, де можна знайти підказку для вирішення поставленого завдання.

2. З'ясовано, що технологія Web-квест є ефективним засобом розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі. Аналіз наукових джерел показав, що Web-квест розглядається як пошукова діяльність, що передбачає використання інформаційних ресурсів Інтернету, спрямована на розв'язання проблемного завдання по одному або декількох маршрутах. З педагогічної точки зору під Web-квестом варто розуміти злагоджену дидактичну структуру, у рамках якої учитель удосконалює творче мислення молодших школярів, шляхом вдосконалення пошукової діяльності учнів, задаючи їм параметри цієї діяльності та визначаючи її час.

3. Визначено, що Web-квест є технологією, що інтегрує елементи проблемного, групового та ігрового навчання й створює передумови для розвитку творчого мислення молодших школярів. У контексті вимог НУШ використання Web-квестів на уроках мовно-літературної освітньої галузі сприяє формуванню в здобувачів освіти здатності до систематичної, самостійно організованої пізнавальної діяльності, уміння користуватись різними інформаційними ресурсами та нести відповідальність за результати спільної праці, розвиває пізнавальні інтереси учнів, творчу активність, уяву та творче мислення молодших школярів.

4. У процесі дослідження нами було виокремлено та описано психолого-педагогічні умови, за яких розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобом технології Web-квест буде ефективним. Це такі: урахування індивідуальних особливостей мислення молодших школярів; залучення молодших школярів до творчої навчальної діяльності; органічне включення технології Web-квест у структуру уроків мовно-літературної освітньої галузі; поетапне, системне та цілеспрямоване використання технології Web-квест на уроках мовно-літературної освітньої галузі.

5. Аналіз нормативних документів, навчальних програм та підручників показав, що розвиток творчого мислення є наскрізною лінією всіх ключових компетентностей та змістових ліній, у тому числі і змістової лінії «Досліджуємо медіа». Вивчення педагогічного досвіду переконало, що технологія Web-квест ще не набула популярності в безпосередній практичній діяльності вітчизняних вчителів початкової школи, але вона досить доступна та проста у створенні та використанні, а тому цілком ймовірно, що в найближчому майбутньому цьому питанню буде приділено більше уваги. А поки не з'явилося достатньо інформації про Web-квести, одним із варіантів є аналіз даних про уроки-квести, адже вивчення інформації про схожу технологію може наштовхнути на відкриття інновацій.

6. Нами було проведено експериментальну роботу, яка передбачала три етапи: констатувальний, формувальний, контрольний. Констатувальний етап дослідження передбачав діагностику початкового рівня розвитку творчого мислення здобувачів освіти експериментальної та контрольної груп. Результати діагностичної роботи показали, що в експериментальному класі з високим рівнем розвитку творчого мислення виявлено 14,28 % учнів, у контрольному класі – 15,80 % учнів; середнім рівнем – 47,62 % учнів експериментального класу та 42,10 % учнів контрольного класу; низьким рівнем – 38,10 % учнів експериментального класу і 42,10 % учнів контрольного класу.

7. З метою підвищення рівня розвитку творчого мислення молодших школярів ми провели формувальний етап експериментального дослідження, суть якого полягала у впровадженні в освітній процес експериментального класу розробленої нами методики цілеспрямованого розвитку творчого мислення початкових класів, у якій провідна роль належить Web-квесту. Формувальну частину експерименту ми побудували на матеріалі уроків мовно-літературної освітньої галузі. Привабливою є універсальність Web-квестів, адже всі завдання можна підбирати відповідно до віку учнів та рівня їх підготовленості, а також використовувати на різних етапах засвоєння знань.

8. Під час контрольного зрізу нами була здійснена повторна діагностика рівня розвитку творчого мислення здобувачів освіти в експериментальній та контрольній групах, яка показала, що після проведення формувальної частини експерименту підвищився рівень розвитку творчого мислення учнів експериментального класу, а в контрольному класі суттєвих змін не відбулося. У ході експерименту ми отримали такі результати: високий рівень розвитку творчого мислення мали 23,81 % учнів експериментального класу і 15,80 % учнів контрольного класу; середній – 52,38 % учнів експериментального класу і 42,10 % учнів контрольного класу; низький – 23,81 %, у контрольному – 42,10 % учнів.

9. Результати дослідження дають підстави вважати, що виявлені психолого-педагогічні умови, розроблені на їх основі методичні засади, експериментальна програма забезпечили ефективний розвиток творчого мислення молодших школярів. Застосування технології Web-квест позитивно впливає на розвиток творчого мислення молодших школярів. Отже, гіпотеза дослідження підтвердилася, мета роботи досягнута.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Аристотель. О душе: сочинения в 4 т. / пер. П. С. Попова, испр. и доп. М. И. Иткиным с примечаниями А. В. Сагадеева. Москва : Мысль, 1976. Т. 1. С. 371–448.
2. Блинова О. В. Математичний квест для учнів початкових класів. URL : <https://vseosvita.ua/library/matematichnij-kvest-dla-ucniv-pocatkovih-klasiv-19820.html>
3. Богатиренко О. Г. Види інтеграції та способи її реалізації в процесі навчання. URL : <https://osvita.ua/doc/files/news/588/58815/urok.doc>
4. Богданець-Білоskalенко Н. І. Українська мова та читання: підруч. для 3 класу закладів загальної середньої освіти (у 2-х частинах). Ч. 2. Харків : Вид-во «Ранок», 2020. 160 с.
5. Богоявленская Д. Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества: сборник научных трудов Ростовского университета. Ростов-на-Дону, 1983. 173 с.
6. Богоявленская Д. Б. Психология творческих способностей: учеб. пособ. для студ. высш. учеб. завед. Москва : Изд. центр «Академия», 2002. 320 с.
7. Большакова І. О., Пристінська М. С. Українська мова та читання: підруч. для 3 класу закладів загальної середньої освіти (у 2-х частинах). Ч. 1. Харків: Вид-во «Ранок», 2020. 112 с.
8. Большакова І. О., Пристінська М. С. Українська мова та читання: підруч. для 3 класу закладів загальної середньої освіти (у 2-х частинах). Ч. 2. Харків: Вид-во «Ранок», 2020. 112 с.
9. Большакова І. Вебінар. Змістова лінія «Досліджуємо медіа». URL : <https://www.youtube.com/watch?v=T6GKg1kQ6wA>
10. Васильєва О. В. Комунікативний підхід на уроках літературного читання в початковій школі. *Педагогічний альманах: Збірник наукових праць*. Херсон. 2015. № 25. С. 69–74.

11. Вебер В. Портфолио медиаграмотности. *Информатика и образование*. 2002. № 1. С. 46–52.
12. Веб-квест «Будівництво слів морфеміанцями». URL : <https://at240499.wixsite.com/my-site-1>
13. Веб-квест «Як пірати намагалися частини мови вкрасти» . URL : <https://at240499.wixsite.com/mysite>
14. Володивська Ж. Творчі здібності та їхній розвиток: заняття з елементами тренінгу. *Психолог*. 2011. №8. С. 20–21.
15. Волошенюк О. В. Батьки, діти та медіа: путівник із батьківського посередництва. Київ : ЦВП, АУП, 2017. 79 с.
16. Вонсул Я. Використання інтерактивних ігрових технологій на уроках. *Початкова школа*. 2011. № 12. С. 32–34.
17. Гедвілло О. І., Жорова О. З. Розвиток творчого мислення учнів як умова успішного процесу навчання. *Педагогічні науки*. 2003. Вип. 33. С. 89–91.
18. Глотова Г. А. Творческая одаренность личности: проблемы и методы исследования : учеб. пособ. Екатеринбург : Изд-во Уральского гос. ун-та, 1992. 128 с.
19. Гончарюк Л. Розвиток творчих здібностей на уроках української мови та літератури. *Українська мова і література*. 2012. № 6. С. 4–8.
20. Данько Н. П. Розвиток творчих здібностей молодших школярів. *Початкова школа*. 2013. № 4. С. 1–2.
21. Данько Н. П. Умови творчого розвитку молодших школярів. *Наукові записки Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Серія : Педагогічні та історичні науки*. 2012. Вип. 102. С. 62–69.
22. Державний стандарт початкової загальної освіти. URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>
23. Дружинин В. Н. Психология общих способностей. Санкт-Петербург : Изд-во «Питер», 2007. 368 с.

24. Дубова В. С. Використання квест-ігор в освітньому процесі, як спосіб мотивації учнів початкових класів. URL : <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-kvest-igor-v-osvitnomu-procesi-ak-sposib-motivacii-ucniv-pocatkovih-klasiv-126773.html>

25. Дьоміна О. М. Розвиток творчих здібностей учнів у позаурочний час за допомогою сервісів WEB 2.0. URL : [http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/opac/search.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=molv_2018_3\(2\)_32](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/opac/search.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=molv_2018_3(2)_32)

26. Закон України «Про освіту». URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>

27. Захарійчук М. Українська мова та читання: підруч. для 2 кл. закл. заг. середн. освіти (у 2-х частинах). Част. 1: Українська мова. Київ: Грамота, 2019. 112 с.

28. Історія виникнення квестів та Веб-квесту. URL : <https://sopinairina.wixsite.com/quests/history>.

29. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник-глосарій. Львів : СПОЛОМ, 2011. 327 с.

30. Катс Дж. Покоління и стили обучения. Москва : МАПДО; Новочеркасск : НОК, 2011. 121 с.

31. Кельнер С. С. Шляхи розвитку творчих здібностей учнів. *Шкільному психологу усе для роботи*. 2013. №12. С. 2–19.

32. Кірик М., Данилова Л. Нова українська школа: організація діяльності учнів початкових класів закладів загальної середньої освіти : навч.-метод. посіб. Львів : Світ, 2019. 136 с.

33. Книга О. Ю. Веб-квест як різновид сучасної дидактичної гри. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2017. № 19-21. С. 57–61.

34. Коваленко В. В. Формування соціальної компетентності молодших школярів засобами інформаційно-комунікаційних технологій. URL :

<http://lib.iitta.gov.ua/712483/1/%D0%9A%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%92.%D0%92.%20%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA.pdf>

35. Ковальова В. І. Творча майстерня. Становлення та розвиток творчої особистості молодшого школяра: навч. посіб. Харків : Основа, 2010. 191 с.

36. Ковтуненко Ю. М., Онищенко І. В. Розвиток творчого мислення молодших школярів засобом дидактичної гри. *Актуальні питання дошкільної та початкової ланок освіти* : матер. Всеукр. студ. наук.-практ. конф. «Сучасна креативна освіта в початковій школі» (Кривий Ріг, 28 березня 2012 р.). 2012. Вип. 5. С. 62–64.

37. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція) / За ред. Л. А. Найдьонової, М. М. Слюсаревського. Київ, 2016. 16 с.

38. Кулик О. Розвиток творчих здібностей молодших школярів. *Початкова школа*. 2011. № 7. С. 55–57.

39. Ларіоненко В. І., Онищенко І. В. Формування культури мислення молодших школярів засобами творчих завдань. *Актуальні питання дошкільної та початкової ланок освіти* : матер. Всеукр. студ. наук.-практ. конф. «Сучасна креативна освіта в початковій школі» (Кривий Ріг, 28 березня 2012 р.). 2012. Вип. 5. С. 65–68.

40. Леонова Н. А. Урок-квест з природознавства: «Знай! Люби! Бережи!» URL : <https://vseosvita.ua/library/urok-kvest-z-prirodoznavstva-znaj-lubi-berezi-122049.html>

41. Лоюк О. В. Сутнісно-функціональний аналіз основних дефініцій феномену творчого мислення. *Вектор науки ТГУ*. 2015. № 1. С. 111–114.

42. Магас М. Б. Підготовка майбутніх вчителів до застосування Веб-квест технології в початковій школі. URL : <https://conference.pu.if.ua/forum/viewtopic.php?t=45>

43. Максимович О. Педагогічні умови розвитку творчих здібностей. *Початкова освіта*. 2011. № 28. С. 14–16.

44. Маничева Ю. Є. Формування творчого мислення молодших школярів на основі інтерактивних методів навчання. *Путь в педагогическую науку: проблемы и решения* : сб. науч. работ студ. 2013. Вип. 3. С. 169–172.
45. Матвієнко Я. О., Кобися В. М. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі. *Актуальні проблеми сучасної науки та наукових досліджень*. Київ, 2019. № 11. С. 48–50.
46. Медведєва Н. Виявлення творчого потенціалу. Стратегії реалізації задуму. *Психолог*. 2006. № 40. С. 12–15.
47. Медведєва І. В. Розвиток творчих здібностей молодших школярів. *Початкове навчання та виховання*. 2012. № 16-18. С. 22–26.
48. Медіаграмотність на уроках суспільних дисциплін: посібник для вчителя / за ред. В. Іванова, О. Волошенюк, О. Мокрогуза. Київ: Центр вільної преси, Академія української преси, 2016. 201 с.
49. Медіаграмотність: підручник для вчителів / С. Шейбе, Ф. Рогоу / Перекл. з англ. С. Дьома; за заг. ред. В. Іванова, О. Волошенюк. Київ : Центр вільної преси, Академія української преси, 2017. 319 с.
50. Медіаграмотність та критичне мислення в початковій школі: посібник для вчителя / Т. Бакка, В. Голощапова, Г. Дегтярєва та ін.; за ред. О. Волошенюк, Г. Дегтярєвої, В. Іванова. Київ, 2017. 196 с.
51. Медіаграмотність у початковій школі: посібник для вчителя / О. В. Волошенюк, О. В. Ганик, В. В. Голощапова та ін.; за ред. О. В. Волошенюк, В. Ф. Іванова. Київ, 2018. 234 с.
52. Мельник Т. О. Використання інноваційних технологій навчання, як шлях формування ключових компетенцій молодших школярів. URL : https://tatjanatasenko.blogspot.ca/p/blog-page_8264.html
53. Моляко В. О. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень : підручник. Житомир : Рута, 2006. 320 с.
54. Моляко В. О. Психологічна теорія творчості. *Обдарована дитина*. 2004. № 6. С. 2–9.
55. Нова грамотність у цифровому столітті. *Матеріали обласної*

науково-практичної інтернет-конференції / авт.-упор. Ю. М. Зоря. Черкаси: 2016. 107 с.

56. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL : <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf>

57. Нова українська школа: poradnik dla vchitelia / За заг. ред. Н. М. Бібік. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.

58. Новое педагогическое мышление / Под ред. А. В. Петровского. Москва : Педагогика, 1989. 280 с.

59. Онищенко І. В. Веб-квест як засіб формування мотивації до професійної діяльності в майбутніх учителів початкової школи. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2020. Вип. 3. С. 115–124.

60. Онищенко І. В. Сучасні підходи до використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній підготовці майбутніх учителів початкових класів. *Наукові записки Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя. Серія: «Психолого-педагогічні науки»*. Ніжин, 2012. С. 117–122.

61. Осюхіна М. О. Медіа- та інформаційна грамотність як складова сучасних інформаційно-комунікаційних обмінів: дис. ... д-ра філос. наук. Дніпро, 2018. 319 с.

62. Перепелюк Т. Д. Аналіз співвідношення образного і вербального мислення в пізнавальній діяльності молодшого школяра. *Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г. С. Костюка АПН України*. Т. IV, ч. 2. Київ, 2001. С. 191–198.

63. Практична медіаграмотність для бібліотек / За ред. О. В. Волошенюк, В. Ф. Іванова. Київ, 2019. 61 с.

64. Практична медіаграмотність: міжнародний досвід та українські перспективи: зб. наук. праць. Київ : Центр Вільної Преси, Академія української преси, 2018. 244 с.

65. Прозорова Л. Творчі різнорівневі вправи з української мови для розвитку уваги, логічного та дивергентного мислення учнів. *Початкова школа*. 2017. № 5. С. 36–37.
66. Пономарьов Я. А. Психология творчества: учеб. пособ. Москва: Наука, 1976. 224 с.
67. Презентація «Технологія Веб-квест». URL : <https://naurok.com.ua/prezentaciya-tehnologiya-veb-kvest-62256.html>
68. Рошка А. Творческое мышление. Пути его определения и развития : учеб. пособ. Москва : Наука 1971. 261 с.
69. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. Санкт-Петербург : Питер, 2000. 712 с.
70. Сапа А. В. Поколение Z – поколение эпохи ФГОС. *Инновационные проекты и программы в образовании*. 2014. № 2. С. 24–30.
71. Сидоренко В. Концепти Нової української школи : ключові компетентності, ціннісні орієнтири, освітні результати. *Методист*. 2018. № 5. С. 4–17.
72. Сокол І. М. Веб-квест як інноваційний метод формування творчої особистості. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2013. № 2. С. 28–30.
73. Стефанович Т. В. Веб-квест на уроках української словесності. *Вивчаємо українську мову та літературу*. 2013. № 14. С. 2–7.
74. Суховірський О. В. Підготовка майбутнього вчителя початкової школи до використання інформаційних технологій : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Інститут педагогіки АПН України. Київ, 2005. 303 с.
75. Сучасний простір медіаграмотності та перспективи його розвитку: зб. наук. праць. Київ : Центр Вільної Преси, Академія української преси, 2019. 435 с.
76. Телішевська Л. Веб-квест як одна з форм організації проектної та дослідницької діяльності учнів на уроках словесності. *Українська мова і література*. 2012. № 23-24. С. 71–73.

77. Терехова Г. В. Творческие задания как средство развития креативных способностей школьников в учебном процессе: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01. Челябинск, 2002. 177 с.

78. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом О. Я. Савченко. 1-2, 3-4 класи. URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>.

79. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Р. Б. Шияна. 1-2, 3-4 класи. URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>.

80. Тихомиров О. К. Общая психология. Словарь / Под ред. А. В. Петровського. Психологический лексикон: Энциклопедический словарь в шести томах. Москва : Пер СЭ, 2005. С. 221–222.

81. Трофименко Т. Шляхи розвитку творчого мислення дітей молодшого шкільного віку. *Актуальні питання теорії і практики початкового навчання* : зб. наук. пр. студ. 2012. Вип. 5. С. 158–163.

82. Тютюнник А. О. Web-квест як засіб розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі. *Інновації у професійній діяльності педагога: проблеми, теорія, практика* : збірник матеріалів III Регіональної науково-практичної конференції КВНЗ «НПК» ДОР». Нікополь, 2020. С. 232–236.

83. Тютюнник А. О. Веб-квест як засіб формування соціальної компетентності молодших школярів в умовах Нової української школи. *Матеріали II Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції студентів, аспірантів та молодих вчених за тематикою «Сучасні комп'ютерні системи та мережі в управлінні»*: зб. наук. праць / Під ред. Г. О. Райко. Херсон : ФОП Вишемирський В. С., 2019. С. 196–199.

84. Тютюнник А. О. Web-квест як сучасна перспективна технологія навчання молодших школярів. *Науковий простір студента: пошуки і*

знахідки: матеріали VII Всеукраїнської науково-практичної студентської інтернет-конференції Національного педагогічного університету імені Н. П. Драгоманова. Київ, 2020. С. 190–193.

85. Тютюнник А. О. Інноваційні підходи до використання технології Web-квест в освітньому процесі Нової української школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. С. 85–87.

86. Тютюнник А. О. Особливості впровадження технології Web-квест в освітній процес початкової школи як засобу розвитку творчого мислення молодших школярів. *Актуальні питання теорії і практики початкової освіти* : зб. наук. праць. Вип. 13. Кривий Ріг: КДПУ, 2020. С. 182–187.

87. Тютюнник А. О. Особливості розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі засобами Web-квесту. *Автоматизація та комп'ютерно-інтегровані технології у виробництві та освіті: стан, досягнення, перспективи розвитку*: матеріали Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Черкаси, 2020. С. 184–186.

88. Тютюнник А. О. Педагогічні умови розвитку творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобами технології WEB-квест. *Актуальні питання теорії і практики початкової освіти* : зб. наук. праць. Кривий Ріг: КДПУ, 2021. С. 358–364.

89. Тютюнник А. О. Формування мотивації учіння молодших школярів засобом технології Web-квест. *Збірник наукових праць здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету*. 2020. Вип. 13. С. 143–146.

90. Тютюнник А. О., Онищенко І. В. Особливості використання технології Web-квест як засобу розвитку творчого мислення учнів початкової

школи. *Theory and practice of modern science: collection of scientific papers «Scientia» with Proceedings of the International Scientific and Theoretical Conference (November 12, 2021)*. Kraków : European Scientific Platform, 2021. P. 100–101.

91. Українська мова: Енциклопедія. Київ: Українська енциклопедія ім.М.П.Бажана, 2000. 752 с.

92. Українська мова. Навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів 1-4 класи (оновлено). URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>

93. Хоменко Л. Г. Технологія «Web-квест» як форма інтерактивного навчання молодших школярів в умовах НУШ. URL : <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/12241/1/17.pdf>

94. Черешнюк І. О. Веб-квест. URL : <http://irinaclass12.dp.ua/%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BA%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82/>

95. Черешнюк І. О., Дубова В. С. URL: <http://irinaclass>.

96. Юркевич Н. Б. Інтелектуальний квест для учнів 1-4 класів на тему: «Рідна земля для нас всіх – Україна!». URL : <https://vseosvita.ua/library/intelektualnij-kvest-dla-ucniv-1-4-klasiv-na-temu-ridna-zemla-dla-nas-vsih-ukraina-17961.html>

97. Bratitsis T. Children's motivation and collaboration via computer while creating digital stories. *International Journal of Knowledge and Learning*. 2012. № 3. P. 239–258.

98. Collins M. A., Amabile T. M. Motivation and creativity. *Handbook of Creativity*/ R.Sternberg (ed.). Cambridge, 2000. P. 297-313.

99. Dockett S., Perry B. In *Kindy You Don't Get Taught: Continuity and Change as Children Start School Front Education*. China, 2012. URL : <https://www.semanticscholar.org/paper/%E2%80%9CIn-Kindy-You-Don>

<https://www.get-taught.com/continuity-and-as-dockett-perry/be8fe3c97ea313fa0150778ede6af97694e37f29?p2df>

100. Guilford J. P. Intellectual factors in productive thinking. *Productive thinking in education*. The National Education Association. 1968. P. 5–21.

101. Information and Communication Technology (ICT) in Special Needs Education (SNE) URL :

<https://www.european-agency.org/resources/publications/information-and-communication-technology-special-needs-education-report>

102. Kahoot. URL : <https://kahoot.com/>

103. Learningapps. URL : <https://learningapps.org/>

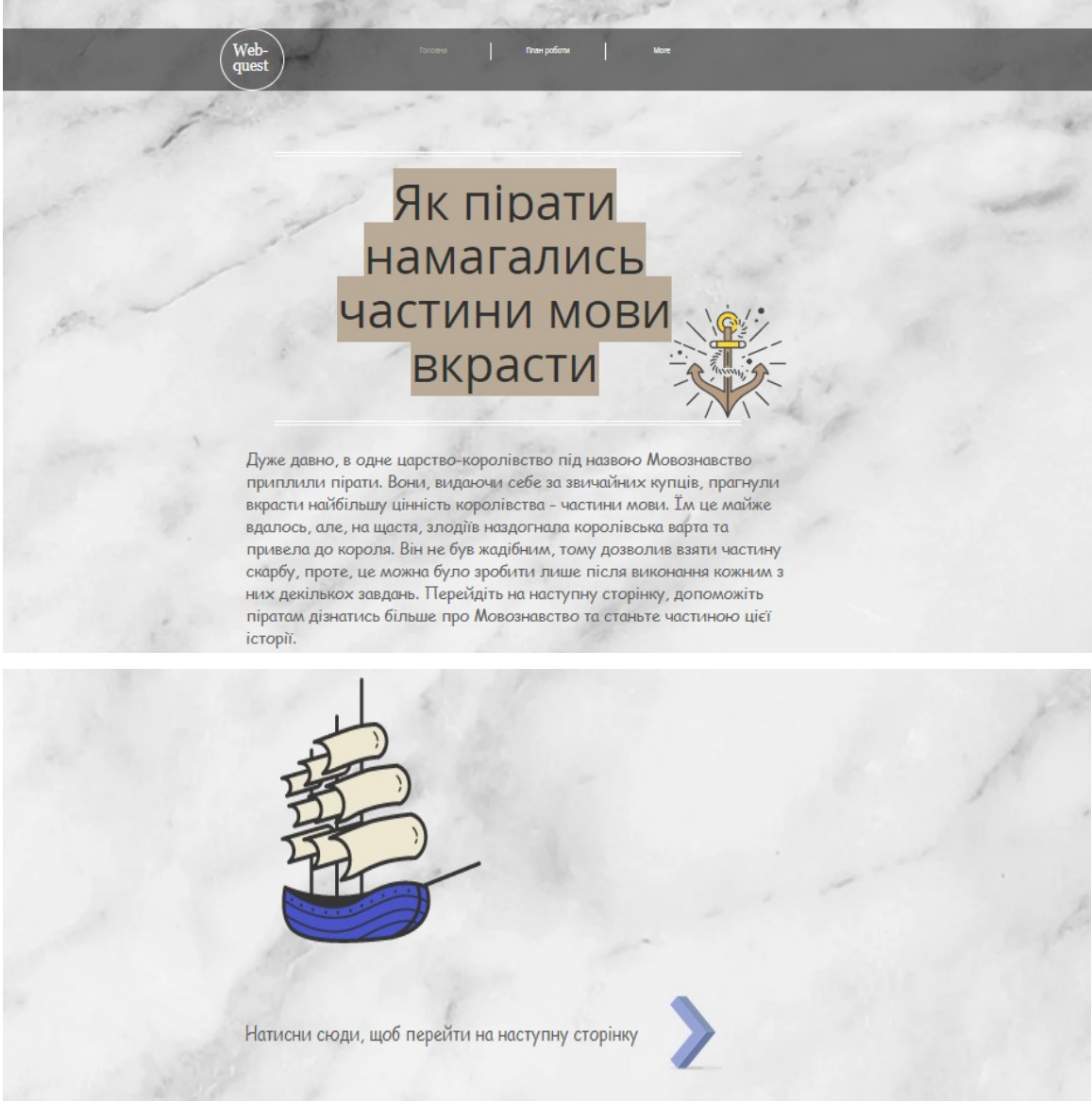
104. Proprofs. URL : <https://www.proprofs.com/>

105. Wix. URL : <https://wix.com/>

Додаток А

**WEB-КВЕСТ «ЯК ПІРАТИ НАМАГАЛИСЯ ЧАСТИНИ МОВИ
ВКРАСТИ» (3 клас)**


Крок № 1



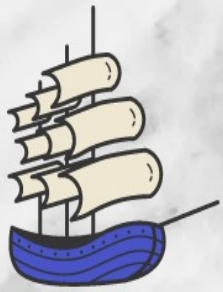
Web-quest

Головна | План роботи | More


Як пірати намагались частини мови вкрати



Дуже давно, в одне царство-королівство під назвою Мовознавство приплили пірати. Вони, видаючи себе за звичайних купців, прагнули вкрати найбільшу цінність королівства - частини мови. Їм це майже вдалось, але, на щастя, злодіїв наздогнала королівська варта та привела до короля. Він не був жадібним, тому дозволив взяти частину скарбу, проте, це можна було зробити лише після виконання кожним з них декількох завдань. Перейдіть на наступну сторінку, допоможіть піратам дізнатись більше про Мовознавство та станьте частиною цієї історії.



Натисни сюди, щоб перейти на наступну сторінку



Крок №2

Web-quest
Головна | План роботи | More



План роботи

Для того, аби допомогти піратам виконати всі завдання, вам необхідно слідувати плану:

1) об'єднайтеся з однокласниками у 4 групи, взявши будь-який прапорець, колір якого відповідатиме кольору команди:




Натисни сюди, щоб повернутись на попередню сторінку





Web-quest
Головна | План роботи | More

2) розподіліть обов'язки у групі.
Кожен з вас буде брати участь у проходженні всіх етапів гри, але ви маєте розподілити такі обов'язки:

- лідер групи, який буде нести відповідальність за роботу групи;
- писарі, що будуть занотовувати деякі моменти гри;
- доповідачі, виступлять на уроці-захисті;
- годинникар, який буде слідувати за часом.








Web-quest

Головна | План роботи | More

3) перейдіть на сторінку оцінювання, ознайомтеся з критеріями оцінювання та будьте готові представити проведenu роботу у класі на уроці-захисті;




Крок №3

Web-quest
Головна | План роботи | More

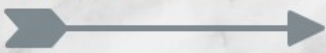
Оцінювання

1. Оцінюватись буде ваша робота в групі. Ви спробуєте самі оцінити свою роботу, поставивши собі відповідну оцінку від 1 до 3.




2. Оцінюватись буде ваша відповідь на уроці-захисті. Ви повинні будете розповісти:

- про вашого пірата. Описати яким він був до знайомства з королем країни Мовознавство та що змінилось, коли він відпливав, описати його зовнішність та поведінку;
- про всі правила, які вам зустрічались у веб-квесті;
- які ігри сподобались найбільше, чому;
- які ігри взагалі не сподобались, чому;
- які завдання варто було б додати.



3. Оцінюватись буде і ваше вміння виступати перед класом. Після того, як ви розповісте однокласникам про свого пірата на уроці-захисті, необхідно буде оцінити себе по шкалі від 1 до 3






Крок № 4

Web-quest

Головна | План роботи | More

4) перейдіть на сторінку "Команда", оберіть роль та слідуєте інструкції;



Крок № 5

Web-quest

Головна

План роботи

More

Команда

Настав час познайомитись з піратом, якому ви будете допомагати.

Першою стає команда, що має синій прапор і допомагатиме вона піратіві Луї.

Другою стає команда з жовтим прапором і допомогатиме піратіві Стіві.

Третьою стає команда, якій дістався зелений прапор і супроводжуватиме вона пірата Джо.

І четвертою стає команда з червоним прапором, що допомогатиме піратіві Грю.



Всі пірати дуже добрі та щирі, але колись ще в дитинстві кожен з них загубив якусь важливу частину мови і тому довелось покинути рідний дім і піти в море, адже їм дуже складно стало знаходити спільну мову з іншими людьми.

Спробуйте прочитати опис кожного пірата і здогадатись, яку ж частину мови він колись загубив.



Щоб перейти до завдань нажми на зображення пірата, якому буде допомогати ваша команда.



Луї

З дитинства мріяв грати на музичних... Його ... не хотіли навчити цьому сина, тому він вирішив, що зуміє освоїти ... самостійно. Він і справді дуже гарно вчився, але одного разу загубив...



Стіві

Дуже розумний пірат. Ніколи не ... з батьками, ... багато розумних книг, але одного разу десь у бібліотеці він ненавмисно ... одну важливу частину мови і більше не зміг знайти. Він ... у крадіжці свого старшого брата.



Джо

Найнезвичайніший пірат, ... також втратив свою важливу частину мови. Він сам здогадується що загубив її ... Африці, коли прилітав ... неї, прямуючи ... Північної Америки ... Австралії. Він так довго вивчав мову ... йому було дуже сумно загубити такі важливі знання.



Грю

Найгарніший і найсміливіший пірат, але ... занадто довірлива. Варто було лише поглянути одному юнакові ... в очі і попросити довірити найціннішу річ, як ... одразу ж погодилась. Той юнак вкрав частину мови, а Грю довелось стати частиною команди піратів.




Крок № 6


Web-quest

Головна | План роботи | More

Пірат Луї колись дуже давно загубив іменник. Йому стало дуже важко розмовляти з іншими людьми, адже він не міг згадати назви багатьох речей, а також жодної власної назви. Луї не знайшов іншого виходу як стати піратом, але зараз король Мовознавства подарував йому надію на щасливе життя. Давайте допоможемо Луї згадати таку важливу частину мови.



Щоб розв'язати перше завдання необхідно згадати всі частини мови!!!



Завдання:
Знайди визначення кожної частини мови.

Число

Службові слова

Іменник

Особовина

Дієслово

Приметник

це неповнозначні слова, які не називають події, а тільки вказують на відношення

це невідмінна частина мови, що виражає ознаку дії, стану або ознаку іншої ознаки та відповідає на питання як? де? коли?



це частина мови, яка означає предмет і відповідає на питання хто? що?

це частина мови, що позначає кількість предметів або порядок при лічбі і відповідає на питання скільки? котрий?

це частина мови, що вказує на предмет, ознаку, кількість, не вказуючи їх та відповідає на питання хто? що? який? чий? скільки?

це частина мови, яка означає дію або стан предмета і відповідає на питання який? чий?

це частина мови, яка означає дію або стан предмета і відповідає на питання що робити? що зробити?





Крок № 7


Web-quest

Головна | План роботи | More

Ви молодці, успішно впорались з першим завданням та пригадали усі частини мови, а тепер прийшов час попрацювати з іменниками. Наступне ваше завдання непросте, будьте дуже уважними і пам'ятайте, ваша місія - допомогти пірату Луї.



Щоб розв'язати друге завдання необхідно згадати що ж оточує піратів у морських подорожах!!!





Завдання:

У хвіліку треба знайти всі слова-іменники, пов'язані з піратством!

OK

У	У	Т	Ш	К	Д	Р	І	Ж	С	Ч	Й
П	К	Е	В	О	Й	Е	С	Ц	Г	Ю	В
Й	Д	Ю	М	Е	Л	Ш	Г	Д	З	Х	
І	Н	Ф	Ю	П	О	С	Т	Р	І	В	З
К	А	К									
Г	Г	З									
Х	Л	І									
Щ	Б	І									
Ч	Я	І									
Б	Е	Ч	Т	П	Ж	П	Б	Г	Ф	Р	В
Ф	И	Ф	О	І	С	О	К	О	Н	Б	Г
Х	Ш	Х	Е	Т	Е	Р	У	Х	З	І	Г
Л	А	Ц	Л	А	Ш	З	К	А	Б	Н	И
Л	О	Е	Д	Н	Ц	Г	Ю	Ф	Л	Т	Ю

1. _____
Коричне корабель
2. _____
Коричнею корабель
3. _____
Коричнею корабель
4. _____
Коричнею корабель
5. _____
Коричнею корабель
6. _____
Коричнею корабель
7. _____
Коричнею корабель
8. _____
Коричнею корабель
9. _____
Коричнею корабель
10. _____
Коричнею корабель





Крок № 8


Web-quest

Головна | План роботи | More

Ви впорались із запропонованим завданням, а це означає, що ми можемо рухатись далі і виконати наступну вправу від короля Мовознавства. Він подумав, що Луї напевно дуже кортить знову навчитись розуміти які слова жіночого, які чоловічого, а які середнього роду. Тож давайте допоможемо пірату розібратись з даними поняттями.



Щоб розв'язати третє завдання необхідно згадати що ж таке категорія роду іменників!!!





Завдання:

Визначте рід предметів, зображених на малюнках та розташуйте їх у відповідній секції!!

Середній рід

Жіночий рід

OK




Крок № 9


Web-quest

Головна | План роботи | More

Гарна робота, Луї дуже пощастило з командою! Проте, нас уже чекає ще одне завдання від короля Мовознавства. Ми вже нагадали піратові, що таке частини мови, відшукали деякі важливі іменники, навчилися визначати їх рід, але ще дуже важко розібрати про що говорить наш пірат, адже він ще не пригадав відмінки! Тож, будьте уважними та сконцентрованими, адже це дуже важливі знання для Луї!






Щоб розв'язати четверте завдання необхідно згадати відмінки та відміни іменників!!!



Turns: 0

Завдання:
Установити відповідність між відмінком, відмінкою та словом!

OK






Крок № 10

Web-quest

Головна | План роботи | More

Луї вже майже отримав свій найцінніший скарб і щоб закріпити знання король вирішив дати завдання на порівняння знань пірата, що були спочатку і якими стали зараз. Тож давайте подивимось наскільки правильною, зрозумілішою та милозвучною стає мова з використанням іменників!




Щоб виконати наступне завдання спочатку необхідно перейти за посиланням, розташованим нижче, на зазначений сайт.



На цьому сайті необхідно знайти та уважно прочитати гумореску Павла Глазового під назвою "Маленький дачник". Особливу увагу зверніть на слова-іменники!!!



<https://mala.storinka.org/%D0%BF%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D0%B%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9-%D1%86%D0%B8%D0%BA%D0%BB-%D0%B3%D1%83%D0%BC%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%81%D0%BE%D0%BA-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%B9-%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8F%D1%82%D0%B0-%D0%B9-%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8F%D1%80%D1%96.html>



Тепер ви готові до виконання завдання від короля Мовознавства. Для того, щоб успішно з ним впоратись згадайте всі слова-іменники та вставте їх у правильному порядку у гумореску.

МАЛЕНЬКИЙ

Разом з

на в

Кучеряве

До прибуло.

І до чого ж здивувалося

Городське те

Як на вулиці удріло —

Що їм ви думали? —

Півгодини їз-за

Придивлялося воно,

Доки вийшов з хати,

Верхи сів і крикнув: — Но!



— не поїде! —

вискочив на

Доки він сидів в

З нього витік весь

Завдання:
Вставте пропущені слова-іменники!
ОК


 

Крок № 11


Web-quest

Головна | План роботи | More

Ви молодці, дуже гарно сьогодні попрацювали, пограли у багато цікавих ігор, а головне, допомогли пірату Луї згадати втрачені давним давно дуже важливі знання. Король Мовознавства вирішив задати своє останнє завдання перед тим як освічений пірат Луї знову вийде в море, але цього разу щоб повернутись додому і допомагати іншим людям знаходити такі важливі скарби з країни Мовознавство.



Щоб виконати останнє завдання згадайте все, що ви сьогодні повторили. Будьте дуже уважними!!!



Завдання: Знайдіть продовження кожного речення!

OK

чоловічий, жіночий або середній

загальні назви

чотири

індивідуальні назви предметів називаються

у реченні виконує роль

Відмінні всього

Відмінками

Менники змінюються за всіма числами

відміну

Узагальнені назви класів однотипних предметів називаються

вісім

Менники відповідають на питання

Менники можуть означати

Менники змінюються за

ник означає стину мови




однина та множина

хто? що?

Всього відмін

Туди-якого член речення

Власні назви

Додаток Б

WEB-КВЕСТ «БУДІВНИЦТВО СЛІВ МОРФЕМІАНЦЯМИ»

(3 клас)

*Web-quest "Будівництво слів морфеміанцями"
(виконала Пютюнник А.Ф.)*

Будівництво слів морфеміанцями



Колись ще дуже давно була на світі величезна країна Морфемія. У ній проживали малесенькі морфеміанці. Хоч вони і були схожими на гномиків, але дуже швидко і вправно будували СЛОВА.



Маленьким чоловічками дуже подобалось там жити. Однак, їхні оселі будувались незвичайним способом. Спочатку необхідно було вибудувати окремі частини слова, а вже потім скласти їх у ціле слово.

Морфеміанці зберігали основні правила будівництва слів у спеціальному скрижалі майже тисячу років, а охороняли його найрозумніші морфеміанці.



Однак, пройшло так багато часу з моменту написання скрижалю, що вісімдесят шостий король Морфемії вже не зміг нічого прочитати. Він зібрав всіх найрозумніших морфеміанців та попросив їх відновити зміст скрижалю. А тим хто виконає це важливе завдання найшвидше та найправильніше пообіцяв частину королівства. От зібралось 19 найрозумніших в одній кімнаті, розділились на 3 команди і почали відновлювати написане прадідами.

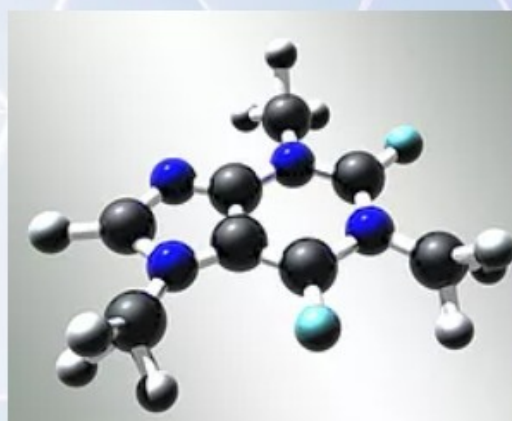
План роботи



Як ви вже здогадались, саме ви і є тими найрозумнішими морфеміанцями, яким випала нагода відновити стародавній скрижаль! Кожен з Вас зараз спробує перевірити свої знання та розгадати загадки будови слів.

Адже найбільша нагорода (частина королівства Морфемії) і є нашими знаннями з розділу "Будова слова". Для того, аби було зручно виконати всі завдання, вам необхідно слідувати плану:

1) об'єднайтеся з однокласниками у 6 групи по 3 особи, зігравши в гру "Броунівський рух".;



Правила гри є нижче!!!

2. Зараз ми маємо 6 команд але для проходження цього квесту їх має бути лише 3!!! Пропоную вам об'єднатися по 2 команди не звичайним для нас способом, а за допомогою генератора чисел. Для цього необхідно старості класу знайти генератор чисел за допомогою QR-коду та виконати наступні завдання:



- 1) виставити діапазон від 1 до 6.
- 2) обрати варіант "Да" у розділі "Исключить повторения"
- 3) натиснути кнопку "Генерировать результат"
- 3) першою командою стають ті групи, чії номери по порядку випали першими і так далі



3) розподіліть обов'язки у групі.

Кожен з вас буде брати участь у проходженні всіх етапів гри, але ви маєте розподілити такі обов'язки:

- лідер групи, який буде нести відповідальність за роботу групи;
- писарі, що будуть занотовувати деякі моменти гри;
- доповідачі, виступлять на уроці-захисті;
- годинникар, який буде слідкувати за часом.



Webquest "Будівництво слів морфеміанями"
(виконала Жуканник А.В.)



Команда

Тепер вашим завданням буде подумати та написати назву команди у полі, що відповідає номеру вашої команди.

1*



Назва команди

2*



Назва команди

3*





Перше завдання, яке необхідно виконати, щоб відновити першу частину надзвичайно важливої скрижалі для морфеміанців - це пригадати назви усіх частин мови!



1. _____
2. _____
3. _____

Завдання:
Знайди назви частин слова.

ОК

Ь	Є	Ф	В	З	Ж	Ф	М	Ц
Т	О	Ю	Р	А	В	А	Я	Ш
Ж	О	З	Г	К	И	П	Є	М
В								
Г								
В								
Г								
К								



Вітаю! Дві частини скрижалю уже у вас! Тепер вас чекає третя частина. Щоб її отримати дайте правильні відповіді на наступні питання:



Значуща частина слова, що стоїть перед коренем і слугує для творення нових слів.

Завдання:
Дайте правильну відповідь на питання





Ви майже розшифрували стародавній скрижаль. Залишається отримати лише останню частину. Це можна зробити знайшовши спільнокореневі слова.



Turns: 0



Завдання:

Знайди спільнокореневі слова.

*Web-quest "Будівництво слів морфеміанцями"
(виконала Жукунник А.О.)*



Ваші випробування
закінчилися! Ви всі дуже гарно
впорались із завданнями та
повністю розшифрували
стародавню скрижаль
морфеміанців!



Перейдіть на наступну сторінку
"Оцінювання" та обдумайте
вашу відповідь на уроці-захисті
спираючись на зазначені
пункти.