

УДК 371.1:801+004

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ WEB-QUEST В ПРЕПОДАВАНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Фоминых Наталия Юрьевна,

к.п.н., доцент кафедры международной экономики

Севастопольского института банковского дела

УАБД НБУ

Информационные технологии и глобальная сеть Интернет предоставляют необозримые возможности для изучения иностранных языков: педагогические программные средства (ППС), подкасты (podcasts), блоги (blogs) и т.д. Особое внимание педагоги-практики и ведущие методисты современности отводят технологии веб-квест (Web Quest).

Веб-квест (web-quest) в педагогике – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб-квест является наиболее сложным как для учащихся, так и для преподавателя. Веб-квест направлен на развитие у обучаемых навыков аналитического и творческого мышления; преподаватель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации. Учащемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются преподавателем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики либо представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

По сути, основой веб-квестов является проектная методика, которая возникла еще в начале прошлого столетия в США. Её называли также методом проблем, и связывалась она с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж. Дьюи.

Впервые термин „веб-квест” (web-quest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными, Б. Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.
2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.
3. По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ (retelling tasks), компиляционные (compilation tasks), загадки (mystery tasks), журналистские (journalistic tasks), конструкторские (design tasks), творческие (creative product tasks), решение спорных проблем (consensus building tasks), убеждающие (persuasion tasks), самопознание (self-knowledge tasks), аналитические (analytical tasks), оценочные (judgment tasks), научные (scientific tasks).

Задания на пересказ (retelling tasks) являются самыми примитивными и представляют собой самый простой пример использования Интернета как источника информации. Существует даже мнение о том, что веб-квесты, основанные только на пересказе, нельзя считать веб-квестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для веб-квеста при условии, что:

- формат и форма докладов учащихся заметно отличается от оригинальных материалов, то есть не является простым копированием текста из Интернета в текстовый редактор;
- учащиеся свободны в выборе того, о чем рассказывать и как организовывать найденную информацию;
- учащиеся используют навыки суммирования, отбора и обработки информации.

Суть компиляционного задания (compilation task) заключается в том, что учащиеся должны взять информацию из различных источников и привести ее к единому формату. Финальная работа может быть опубликована в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта.

Веб-квест, созданный на основе задания-загадки, требует синтеза информации из набора источников и создания головоломки, которую невозможно решить простым поиском ответа на какой-либо конкретной странице Интернета. Напротив, необходимо придумать загадку, решение которой требует:

- усвоения информация из множества источников;
- составления информации в единое целое посредством выводов и обобщений из разных источников информации;
- исключения сложных следов, которые могут вначале показаться правильными ответами на вопросы, но при ближайшем рассмотрении таковыми не оказываются.

В журналистских веб-квестах (journalistic tasks) учащиеся должны собрать факты и организовать их в жанре новостного репортажа, интервью или другого журналистского жанра.

Конструкторский веб-квест (design task) требует от учащихся создания продукта или плана действий по выполнению заранее определенной цели в определенных рамках. Например, спланировать кухню, удовлетворяющую нуждам определенной семьи или найти работу и распланировать карьеру вымышленным выпускникам университета и так далее.

Творческие веб-квесты (creative products task) требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и так далее). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах. При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся.

Веб-квесты по решению спорных проблем (consensus building tasks) предполагают поиск и представление различных, порой противоположных, мнений на одну и ту же проблему и попытку привести их к консенсусу.

Убеждающий веб-квест (persuasion task) имеет своей целью создание продукта, способного убедить кого-то в чем-то. Такое задание выходит за рамки обычного пересказа и требует от учащихся разработки аргументов в пользу какого-либо утверждения, мнения, варианта решения проблемы на основе материалов, полученных при работе с квестом. Конечным продуктом такого проекта может быть выступление в суде, письмо, статья или пресс-релиз, постер, видеозапись, мультимедийная презентация, веб-страница и так далее.

Веб-квесты, ориентированные на самопознание (self-knowledge tasks), имеют своей целью лучшее понимание учащимися себя самих, которое может развиваться через исследование он-лайн и офф-лайн ресурсов. Такие проекты встречаются редко, но примеры все же существуют, например, веб-квест „What will I be when I graduate from the university?“, направленный на изучение ресурсов Интернет, связанных с будущей карьерой.

Аналитический веб-квест (analytical task) исследует взаимосвязимость вещей реального мира в рамках заданной темы. Такие задания дают почву для получения учащимися знаний в условиях, при которых они должны внимательно изучить одну или несколько вещей и найти в них сходства и различия, а также вычислить скрытый смысл этих сходств и различий, понять связь причины и следствия и обсудить их значение. Например, при сравнении культур двух стран или народов необходимо не просто выявить их сходства и различия, а поразмышлять и порассуждать о том, что они означают, каковы их причины и следствия.

Оценочные веб-квесты (judgment tasks) представляют учащимся ряд предметов и просят их оценить или классифицировать, или выбрать решение из ограниченного списка. Зачастую, но необязательно, учащимся предлагается исполнять какую-либо роль в таких квестах, например, судьи в вымышленном судебном процессе.

Научные веб-квесты (scientific tasks) служат для знакомства и приобщения учащихся к научным исследованиям в различных областях знаний. Интернет богат как исторической, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке. В обучении языку могут использоваться веб-квесты: по различным учебным дисциплинам, созданные для носителей языка; для изучающих иностранные языки.

Использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов интернета в обучении языку требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами интернета. В связи с этим эффективная интеграция веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда веб-квест:

- является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы;
- сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала используемых в веб-квесте аутентичных ресурсов. Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо осуществляться параллельно с ней.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности.

Результаты выполнения веб-квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

Проведение проектной работы с помощью сетевых ресурсов имеет ряд **определенных преимуществ**, а именно:

- квесты дают учителю ясный образец того, как проводить проектную работу;
- модель работы с веб-квестами используют огромное число учителей в самых разных странах, поэтому в Сети можно найти много интересных разработок. Начать можно с выбора готового продукта и использовать его без изменений (или, может быть, слегка изменив);
- в Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные веб-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, массу методических советов для учителей о том, как и где найти полезные сайты при создании веб-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию;
- учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении проекта. В итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания;

- и наконец, возможно, одна из самых главных причин, почему следует использовать технологию веб-квестов при обучении иностранным языкам, – это то, что многие Ваши ученики будут с удовольствием работать по этой технологии для повышения уровня владения языком.

Однако существует **ряд трудностей и проблем**, возникающих во время работы над квестом:

- для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в глобальную сеть Интернет;
- технология веб-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности; медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов);
- много веб-квестов, которые можно найти в Интернете, созданы за рубежом, поэтому их необходимо адаптировать к конкретным условиям обучения.

Традиционно выделяют следующие **этапы работы над веб-квестом**:

1. На первом этапе учитель проводит подготовительную работу, знакомит с темой, формулирует проблему. Темы подбираются так, чтобы при работе над ними школьник углубил свои знания по изучаемому предмету или приобрел новые знания. Темы должны быть интересны и полезны для учащихся, чтобы ученик мог выбрать себе дело по душе и работать, сознавая необходимость решения поставленной проблемы. Одну и ту же тему могут выбрать несколько учеников, тем интереснее будет обсуждение результатов, поскольку работы могут освещать тему с разных точек зрения. Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов. Распределяются роли в команде: по 1–4 человека на 1 роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учиться работе с компьютерными программами.

2. На этапе выполнения задания формируются исследовательские навыки учащихся. При поиске ответов на поставленные вопросы среди большого количества научной информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Ученики приобретают навыки трансформировать полученную информацию для решения поставленных проблем. Накопленный опыт последовательных действий под

руководством учителя поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской деятельности в мировом информационном пространстве.

3. На этапе оформления результатов деятельности происходит осмысление произведённого исследования. Работа предусматривает отбор самой значимой информации и представление её в виде web-сайта, html-странички, слайд-шоу, буклета, анимации, постера или фоторепортажа. На этом этапе очень важна роль учителя как консультанта.

4. Обсуждение результатов работы над веб-квестами можно провести в виде конференции, чтобы учащиеся имели возможность показать свой труд, осознав значимость проделанной работы. Команда выдвигает человека, который будет защищать проект. Преподаватель может порекомендовать выступить ученику, чей вклад в работу минимален в силу каких-то причин (это может быть отсутствие дома компьютера или выхода в Интернет, неуверенная работа в HTML или графических редакторах, слабое логическое и аналитическое мышление). Такой ученик, осознавая ответственность перед всей командой, приложит все усилия, чтобы изучить материал, разобраться в проблеме, достойно представить проект, и, тем самым, получит хоть малое, но приращение своих профессиональных компетенций. На этом этапе закладываются такие черты личности как, ответственность за выполненную работу, самокритичность, взаимоподдержка и умение выступать перед аудиторией. В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

Работа с веб-квестами может быть предложена и как домашнее задание для учащихся, интересующихся предметом, её можно провести в классе при наличии сдвоенных уроков. Хороший результат дает данный вид деятельности при подготовке к олимпиадам, так как расширяет кругозор и эрудицию. Реальное размещение веб-квестов в сети в виде web-сайтов, созданных самими детьми, позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов. В завершении работы над проектом, после подведения итогов, важно использовать материальное и моральное стимулирование высоких результатов.

Веб-квесты используются достаточно давно и приобрели **четкую структуру**. Однако она не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Обычно квест делится на четыре основных раздела: Введение, Задание, Процесс, Оценивание.

В разделе „Введение” происходит знакомство с темой, ставится проблема, учащиеся „погружаются в ситуацию”.

Раздел „Задание” четко и точно объясняет, что учащиеся должны сделать в результате работы над квестом. Задание должно давать мотивацию, быть интересным для учащихся и быть привязанным к конкретной жизненной ситуации. Учащиеся при этом часто вовлекаются в ролевую игру по заданному сценарию.

Перейдя в раздел „Процесс”, учащиеся выполняют ряд заданий и проводят исследовательскую работу, используя заранее определенные веб-ресурсы. Стадия выполнения предполагает создание одного или нескольких готовых продуктов, которые учащиеся затем представляют в конце работы.

В разделе „Оценивание” учителю необходимо описать критерии, показатели и уровни оценивания выполненной учащимися работы.

Работа над веб-квестом предполагает также самооценку готового продукта, сравнение его с продуктами других групп. Учащиеся не только представляют свою работу, но и делают выводы, чему они научились, чего достигли. При групповой работе они оценивают также свое участие в проекте и свой личный прогресс.

Конечно, такая структура может изменяться, усложняться, разделы могут иметь другие названия и делиться на подразделы, но приведенные выше этапы должны сохраняться.

Составление веб-квеста не требует обширных технических знаний. Можно определить следующие группы умений, необходимых для производства квеста:

- Исследовательские умения
- Необходимо уметь вести поиск в Интернете, быстро и точно подбирать ресурсы. Важно иметь навык работы в различных поисковых системах, уметь точно сформулировать вопрос.
- Аналитические умения

- Также очень важно критически оценить найденные ресурсы. Прежде чем дать задания ученикам, необходимо посетить предлагаемые сайты и убедиться, что они подходят для выполнения заданий, соответствуют уровню учеников.
- Знание текстового редактора
- Чтобы объединить текст, картинки и веб-ссылки в законченный документ, необходимо уметь работать с текстовыми процессорами. Этому можно научиться приблизительно за 10-15 минут.
- Перед составлением веб-квеста стоит поискать в Интернете – возможно, кто-то уже создал нечто подобное.

Сильным учащимся, имеющим опыт работы в Интернете, можно предложить составить свой квест по интересующей их тематике. Предварительно их следует познакомить со структурой квеста, при необходимости снабдить списком полезных сайтов. Сознание того, что твоя работа может быть использована как задание для других учащихся, может быть очень сильной мотивацией.

Таким образом, технология веб-квест является мощным инструментом достижения обучения английскому языку – формированию иноязычной коммуникативной компетенции, однако ее использование требует от учителя и учеников глубоких методических и психологических знаний, а также информационных умений высокого уровня.

Ключові слова: технології, викладання англійської, веб-квест.

Резюме: У статті розглядається використання надзвичайно актуальної та ефективної технології веб-квест у викладанні англійської, наведено типологію квестів, етапи роботи, особливості впровадження в навчально-виховний процес.

Ключевые слова: технологии, преподавание английского языка, веб-квест.

Резюме: В статье рассматривается использование эффективной и актуальной технологии веб-квест в преподавании английского языка, перечисляются этапы работы над квестом, особенности внедрения технологии в учебно-воспитательный процесс.

Summary: The article deals with a very actual and effective technology web-quest in teaching English, the steps of working on the web-quest are given in the paper, peculiarities of Web Quest implementation into studying at school are defined as well.

Keywords: technologies, teaching English, web-quest.

Література:

1. Fominykh N. Using ICT in Teaching and Studying English / N. Fominykh // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://shvidko172.narod2.ru/>
2. Hoven D. A Model for Listening and Viewing Comprehension in Multimedia Environments / Debra Hoven // Language Learning & Technology. – 1999. – №1 (vol. 3). – P. 88–103.
3. Internet in Education. Specialized Training Course. – UNESCO Institute for Information Technologies in Education (IITE). – 2006. – 95 p.
4. Kayser A. Creating Meaningful Web Pages: A Project-Based Course / Amy Kayser // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.ido.rudn.ru/nfpk/ikt/vved.html>
5. Sorin R. Webfolio – Using Electronic Portfolios in Preservice Teacher Education / R. Sorin // Australian Journal of Teacher Education. Vol. 30, №1 February, 2005. – 36 p. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.ajte.education.ecu.edu.au/issues/PDF/ThirtyOne/Sorin \(25.01.10\)](http://www.ajte.education.ecu.edu.au/issues/PDF/ThirtyOne/Sorin (25.01.10)).
6. Sprat Mary. The TKT Course / Mary Sprat, Alan Pulverness, Melanie Williams. – Cambridge University Press, 2005. – 188 p.
7. Starr P. Computing Our Way to Educational Reform / P. Starr // The American Prospect. – 1996. – № 27. – P. 50–60.
8. Toffler A. The Third Wave / A. Toffler. – New York, 1980. – 25 p.
9. Wright M. Science, Computers and Education / Molly Wright. – London : Harper Education Series, 1985. – 120 p.
10. Фоміних Н. Ю. Особливості застосування ІКТ у викладанні філологічних дисциплін / Н. Ю. Фоміних // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2010. – № 4. – С. 73–77.