

УДК 371.1:801+004

В.Э. Краснопольский
г. Одесса, Украина

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ WEB КВЕСТ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ИНОЯЗЫЧНОЙ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВОГО ПРОФИЛЯ

В настоящее время вузы Украины находятся в международном образовательном пространстве, требующем поиска эффективных путей обучения иностранным языкам студентов в неязыковых вузах.

Традиционные педагогические методы и методики обучения не обеспечивают полного и быстрого усвоения возрастающего объема знаний, обновление учебного материала не соответствует современному потоку информации. Применение новейших технологических и методических разработок при обучении иностранному языку является важным и актуальным на современном этапе развития общества и активизирует учебно-познавательную деятельность студентов и повышает уровень мотивации к изучению иностранных языков.

Рассматривая проблемы и перспективы использования современных информационных технологий в образовании, И. Роберт утверждает, что процесс информатизации образования и связанное с ним использование средств новых информационных технологий в процессе обучения филологическим дисциплинам «приводит не только к изменению организационных форм и методов обучения, но и к возникновению новых методов обучения» [1, с. 116].

Одной из современных педагогических технологий, которая демонстрирует пример интеграции современных информационных технологий с активными методами обучения является технология Web-quest, которая была создана в 1995 году, Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором факультета образовательных технологий Университета Сан-Диего, США. Он разрабатывал возможность интеграции приложений Интернета в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Его идеи развили Том Марч (Австрия) и Хайнц Мозер (Швейцария). По их мнению, необходимо преобразовать полученную в результате поиска информации в единое целое и представить результаты исследования в своеобразной и индивидуальной форме.

В средневековой литературе слово quest означало поиски приключений. В современном английском языке слово quest означает «всесторонний поиск или исследование» (см. Macmillan English Dictionary: quest – a long search for something. Longman Dictionary of Contemporary English: quest – a long search for something that is difficult to find; Oxford Learner's Dictionaries: quest – a long search for something).

Пользователи компьютеров под квестом подразумевают компьютерную игру, в ходе которой игрок должен выполнить задание, прибегая к помощи собственных знаний и опыта.

Несмотря на то, термин возник в 1995 сравнительно недавно, его дефиниция нестабильна. В научной литературе мы находим различные толкования дефиниции «Web – квест»: *тип учебных Интернет-материалов* [2]; *проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета* [3]; *формат урока с ориентацией на развитие познавательной, исследовательской деятельности учащихся, на котором основная часть информации добывается через ресурсы Интернет* [4]; *это образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-странички* [5.]; *ориентированная на решение проблемы учебная деятельность, причем большая часть или вся информация взята из Интернета* [6]; *это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет* [7]; *сайт в Интернете, с которым работают студенты выполняя ту или иную учебную задачу, модель обучения, в которой предусмотрено вовлечение обучаемых в деятельность, средством для выполнения которой служат ресурсы Интернет* [8]. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции

Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе [9], один из сложных учебных Интернет-ресурсов, который представляет собой сценарий проектной деятельности по какой-нибудь теме с использованием ресурсов глобальной сети Интернет. «Веб-квест имеет четко обозначенную структуру и направлен на исследование и всестороннее изучение отдельно взятого проблемного вопроса, часто связанного с будущей профессиональной деятельностью иностранных студентов» [10, с. 4], Е. Багузина считает, что с помощью использования веб-квест технологии в обучении иностранному языку можно создать «целостный дидактический конструкт», который включает не только оригинальную форму обучения, но и содержание, методы обучения и контроля, дающие возможность «дистанционно управлять самостоятельной учебной деятельностью студентов в подготовленной и дидактически структурированной Интернет-среде, что обеспечивает необходимый процесс погружения студентов в иноязычную информационную среду с одновременным освоением методов поисково-конструктивной работы в ней» [11, с. 11].

Различным проблемам использования Web-квест – технологии посвящены диссертационные работы Е. Багузиной [11], Г. Воробьева [12], Е. Шулыгиной [10]

Согласно общепринятому определению, «образовательный веб-квест (от англ. quest – поиск) представляет собой проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого обучающиеся задействуют информационные ресурсы интернета» [13].

Использование технологии Web-квест в учебном процессе способствует повышению эффективности иноязычной подготовки посредством увеличения внеаудиторной самостоятельной работы студентов. В *дидактическом плане* технология веб-квест позволяет 1) использовать Интернет для решения профессиональных задач (в т.ч. для поиска необходимой информации, оформления результатов работы в виде компьютерных презентаций, веб-сайтов, флеш-роликов, баз данных и т.д.); 2) использовать иноязычные аутентичные материалы; 3) стимулировать мотивацию студентов к изучению иностранных языков; 4) увеличивать объем усвоения учебного материала по изучаемому предмету; 5) развивать аналитическое и критическое мышление; 6) развивать умение находить несколько вариантов решений проблемных ситуаций, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; 7) организовывать индивидуальную и групповую формы самостоятельной работы; 8) развивать навыки самообучения и самоорганизации; 9) обеспечивать прямую и непрямую интерактивность в процессе обучения иностранным языкам; 10) развивать навык командной работы (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль); 11) развивать навык публичных выступлений 12) способность к рефлексии; 13) обеспечивать вариативность тематически направленного обучения в рамках образовательного профиля; 14) воспитать толерантность, личную ответственность за выполнение выбранной работы.

К ключевым характеристикам аутентичного обучения И. Бершатская относит: актуальность учебных задач, их соответствие интересам учащихся; вовлечение учащихся в исследовательскую деятельность; междисциплинарный характер; тесная связь с реальной жизнью; неограниченность учебных ресурсов; оценка деятельности учащихся производится не только учителем, но и внешними экспертами, а также другими учащимися [14];

От простого поиска информации в Интернете Web – квест отличают следующие элементы: *наличие проблемы*, которую нужно решить в ходе его выполнения; *распределение направлений поиска информации участников*; *учет мнения каждого участника*, при выработке решения.

По предметному содержанию выделяют *моноквесты* (в рамках одного предмета, напр. иностранный язык) и *межпредметные квесты* (напр. иностранный язык и история, иностранный язык и информатика и т.д.).

По длительности выполнения различают два типа веб-квестов: *кратковременный* (одно-три занятия) и *длительный* (семестр или учебный год).

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).

В таблице 1 представлена структура Web-квеста по Б. Доджу.

Таблица 1

Структура Web – квеста

Этап	Содержание
Введение	краткое описание темы Web – квеста для привлечения внимания интереса студентов
Задание	формулировка проблемной задачи, формы представления конечного результата
Процесс	описание последовательности действий, ресурсы для выполнения задания
Оценка	бланк критериев и параметров оценки конечного продукта
Страница преподавателя	комментарии по использованию Web – квеста, цели, задачи, планируемые результаты
Используемые материалы	ссылки на ресурсы, используемые при создании Web – квеста, список литературы

В зависимости от целей, для создания Web-квестов разработаны специальные шаблоны, которые могут быть реализованы в режиме реального времени, автономном режиме, в виде веб-сайта или веб-страницы.

При создании Web-квеста в режиме реального времени необходимая информация вводится в шаблон, размещенный на образовательном портале. Созданные таким образом Web-квесты размещаются на сервере в режиме реального времени или сохраняются в виде файлов с дальнейшим использованием в электронном или печатном виде и размещаются на других серверах или локальной сети. Для создания Web-квеста в автономном режиме необходимо первоначально сохранить шаблон на жесткий диск пользователя компьютера, ввести в него собственную информацию с помощью текстового редактора. Шаблоны для оформления Web-квеста в виде веб-страниц содержат страницы квестов для студентов и страницы с методическими рекомендациями для преподавателя и в виде сайта, на котором все разделы квеста представлены на отдельных страницах.

Для реализации разработанного Web-квеста, в соответствии с целями и задачами, преподаватель может выбрать следующие виды платформ: блоги, социальные сети, конструкторы для создания квестов, сайты Google, Wiki-страницы, Moodle, сайты. На сайте Запорожского ИПДО http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=10099 преподаватель может познакомиться с примерами Web-квестов, выполненных на указанных выше платформах.

В своей работе мы используем конструкторы квестов jimdo.com и zunal.com. по следующим причинам: легкостью в управлении, дружелюбным интерфейсом и бесплатной возможностью пользования. Все конструкторы квестов имеют структуру, включающую в себя следующие разделы: приветственная страница (Welcome); введение (Introduction); задание (Task); процесс (Process); ресурсы (Resources); обсуждение/оценка результата (Reaching consensus/Evaluation); заключение (Conclusion).

Создатель технологии Web-квест Б Додж на сайте <http://webquest.org/index-resources.php> разместил примеры Web-квестов, шаблоны Web-квестов и шаблоны для создания бланков оценки веб-квестов, включенные в структуру квестов.

Б. Додж рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые включают оценку [15]: исследовательской и творческой работы; качества аргументации; оригинальности работы; навыков работы в микрогруппе; устного выступления; мультимедийной презентации; письменного текста и т.п.

Несмотря на большой дидактический потенциал технологии Web-квест, растущую популярность среди преподавателей и студентов, существует ряд отрицательных моментов применения данной методики, которые необходимо учитывать в преподавании иностранных языков.

Холат Э. отмечает следующие отрицательные стороны, возникающие при использовании Web-квестов в учебном процессе: студенты будут следовать указаниям, данным в задании, и посещать заслуживающие доверия, отобранные учителем сайты для получения информации. Однако, студенты могут не вернуться к выполнению задания, если будут увлечены другими сайтами, которые покажутся им более интересными; студенты могут не захотеть работать с Web-квестом и выполнять задание, если им не понравится сценарий или тема, или если они сочтут задание слишком сложным [16].

Т. Марч утверждает, что «самое большое препятствие, которое встает перед некоторыми преподавателями, связано с доступом к технике» [17, с. 154]. Р. Перкинс и М. Макнайт утверждают, что основными проблемами во внедрении новых информационных технологий являются обычные технологические вопросы надежности оборудования и соотношения количества компьютеров и студентов в классе [18, с. 132].

Таким образом Web-квест технология в целом выступает как эффективное средство формирования иноязычной подготовки студентов неязыкового профиля обучения вуза сочетающее самостоятельный поиск студентами учебной информации и контроль ее усвоения. Web-квест технология сочетает в себе смешанные формы обучения, проектный, коммуникативный и проблемный методы обучения, командную работу. Повышению уровня мотивации к изучению иностранных языков, усвоению объема учебного материала способствует индивидуальный, творческий поиск, работа студентов с ранее отобранным материалом сайтов Интернета, соответствующего уровню знаний студентов.

Литература:

1. Роберт И. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования. – М.: ИИО РАО, 2010. – 141 с.
2. Ван лоо Э., Брон Ж. Т., Янсен Ю. Эксперименты в обучении русскому языку, основанном на задачах (task-based learning): «ярмарка языков» и «веб-квест по русскому языку и страноведению» // Русское слово в мировой культуре. Материалы X конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. СПб., 2003.
3. Лопатина. И.Н.. Опыт использования технологии WEBQUEST на уроках иностранного языка [Электронный ресурс] / Лопатина И.Н. – Режим доступа к ресурсу: http://109.197.73.160/prepod/lopatina/lp_1.pdf.
4. Романцова Ю.В. Вебквест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] - Режим доступа к ресурсу: <http://festival.1september.ru/authors/100-670-245>.
5. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7.
6. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995-2001. [Электронный ресурс]- March T. - Режим доступа к ресурсу: <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html>
7. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // ИКТ в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
8. Halat E.A. Good Teaching Technique: WebQuests / E. Halat // The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas; vol. 81, issue 3. – 2008. P. 109-112.
9. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». - [Электронный ресурс] - Быховский Я. С. - Режим доступа к ресурсу: <http://ito.bitpro.ru/1999>.
10. Шульгина ЕМ Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест: дис. канд. пед. наук. – Томск, 2014. – 243 с.
11. Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового ВУЗа): автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2012. – 26 с.
12. Воробьев Геннадий Александрович. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: Английский язык, лингвистический вуз: диссертация ... кандидата педагогических наук : 13.00.02.- Пятигорск, 2004.- 220 с.

13. Сысоев, П.В. Разработка авторских учебных Интернет-ресурсов по иностранному языку / П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев // ИЯ в школе. – М.: ООО «Методическая мозаика», 2009. – № 2. – С.8-16.
14. Бершадская И.В. Использование технологии веб-квест в учебном процессе. [Электронный ресурс] - Режим доступа к ресурсу: http://cnopa.myt-school1.edusite.ru/zovanietehnologiiveb_bershadskaya.pdf
15. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. [Электронный ресурс] – Режим доступа к ресурсу: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html
16. Halat E.A. Good Teaching Technique: WebQuests / E. Halat // The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas; vol. 81, issue 3. – 2008. P. 110-111.
17. Lipscomb G. «I Guess It Was Pretty Fun»: Using WebQuests in the Middle School Classroom // The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas; vol. 76, issue 3. – 2003. P. 152-155.
18. Perkins R. Teachers' Attitudes Toward WebQuests as a Method of Teaching / R. Perkins, M. McKnight // Computers in the Schools; vol. 22, issue 1. – 2005. – P. 123-133.

Автор статті стверджує, що Web-квест є ефективним засобом іншомовної підготовки студентів немовногопрофілю навчання, сприяють створенню учбової мотивації для залучення учнів в активну діяльність і розвитку навичок критичного мислення. Автор розглядає позитивні і негативні сторони використання Web-квестов в іншомовній підготовці студентів немовного профілю навчання. У статті представлені структура Web-квестов, приклади проведених Web-квестов.

Ключові слова: Web-квест, змішане навчання, електронне навчання.

Автор статьи утверждает, что Web-квест является эффективным средством иноязычной подготовки студентов неязыкового профиля обучения, способствуют созданию учебной мотивации для вовлечения учащихся в активную деятельность и развитию навыков критического мышления. Автор рассматривает позитивные и негативные стороны использования Web-квестов в иноязычной подготовке студентов неязыкового профиля обучения. В статье представлены структура Web-квестов, примеры проведенных Web-квестов.

Ключевые слова: Web-квест, смешанное обучение, электронное обучение

The author affirms that the Web-quest is an effective means of foreign language training of students of not language profile of training, promote the creation of learning motivation for engage students activity and critical thinking skills. The author examines the positive and negative aspects of using Web-quests in the foreign language training of students at non – linguistic tertiary schools. The article presents the structure of the Web-quests, conducted Web-quests are given.

Key words: Web-quest, Blended learning, E-learning

УДК 378.094.016:004

А.І. Крижановський
м. Вінниця, Україна

ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЧИННИК ІННОВАЦІЙНОГО ПРОЦЕСУ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Постановка проблеми. Освіта – стратегічна основа розвитку особистості, суспільства, нації та держави в цілому. Реформування системи освіти в Україні оголошено пріоритетною державною політикою. В Національній доктрині розвитку освіти України у ХХІ столітті зазначається: «Система освіти має забезпечувати організацію навчально-виховного процесу з урахуванням сучасних досягнень науки, педагогічної теорії, соціальної практики, техніки і технології; наступність рівнів освіти і неперервність навчання; створення та впровадження інформаційних технологій навчання» [1, с. 2].

В. Кремень підкреслює у своїх виступах, що «комп'ютеризація та інформатизація освіти є пріоритетними і невідкладними завданнями країни. Невпинний процес інформатизації освітнього процесу зумовлюють наступні фактори: збільшення кількості наукової інформації, динаміка розвитку суспільства, активне впровадження ринкових відносин, зростання соціальної ролі особистості» [2, с. 12].

Аналіз попередніх досліджень. Інформаційний пошук у науковій і науково-методичній літературі (В. Биков, Б. Гершунський, Р. Гуревич, М. Жалдак, К. Колін, Н. Морзе, Е. Полат, І. Роберт, В. Шолохович та ін.), в якій розглядаються проблеми використання комп'ютерної