

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСІВ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Г.М.Плахотнюк

*Анотація.* У статті представлено активні інтернет-ресурси, рекомендовані для використання у вивченні іноземних мов; наведена структура та зміст інтернет-технологій, зокрема Веб-квесту.

*Ключові слова:* інформаційно-комунікаційні технології, інтернет-ресурси, Веб-квест.

*Аннотация.* В статье представлены активные интернет-ресурсы, рекомендуемые для использования в изучении иностранных языков; приведена структура и содержание интернет-технологий, в частности, Веб-квеста.

*Ключевые слова:* информационно-коммуникационные технологии, интернет-ресурсы, Веб-квест.

*Summary.* The author dwells on the active internet resources on the basis of their usage in the process of foreign languages study. The structure of the internet technologies, in particular, Web-quest, is presented in the article.

*Key-words:* information communication technologies, internet resources, Web-quest.

**Постановка проблеми.** Стан сучасної освіти та тенденції розвитку суспільства вимагають нових системно-організуючих підходів до розвитку освітнього середовища. Модернізація освіти в Україні одним зі своїх пріоритетів визначає інформатизацію, метою якої має стати забезпечення ефективного використання в усіх видах навчально-виховної та адміністративної діяльності навчальних закладів електронних освітніх ресурсів, а також організація оперативної мережевої взаємодії всіх учасників навчального процесу в повсякденному житті закладів.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у навчальному процесі змінює форму його організації, надає можливість більш ефективно та наочно представляти дидактичний матеріал.

Особливого значення набуває використання Інтернет та ІКТ, що впливає на якість організації навчального процесу та його результативність.

**Аналіз попередніх досліджень свідчить**, що проблемі використання ресурсів Інтернет, інформаційно-комунікаційних технологій присвячені дослідження вчених: В.Бикова, Р.Гуревича, М.Жалдака, Н.Морзе, С.Полат, Б.Шуневича та ін., відповідно проблемою використання технологій Веб-квест у навчальному процесі опікувались вчені: Я.Биховський, Б.Додж, Т.Марч, Н.Ніколаєва, Є.Полат та ін.

Проблема використання Веб-квест у навчальному процесі бере свій початок у 1995 р. і є досить новою проектною технологією, це зумовлює значний інтерес до її розробки і впровадження в навчальний процес усіх типів освітніх закладів.

**Мета статті** полягає в розгляді активних Інтернет-технологій, зокрема Веб-квесту як проектною технології, в процесі вивчення іноземних мов та впливу на формування комунікативної компетенції всіх учасників навчання.

Впровадження Інтернет-технологій у навчання нині вже не викликає сумнівів: освіта ХХІ століття неможлива без комп'ютерних засобів в епоху інформаційного розвитку суспільства, широкого застосування комп'ютерів. Нині в Україні широко впроваджується міжнародна програма Інтел® «Навчання для майбутнього». Серед пріоритетних напрямів цієї програми – розвиток і використання сучасних інформаційних технологій у навчанні і створення в навчальних закладах особливого креативного середовища, що забезпечує можливість самореалізації учнів, студентів, дозволяє виявляти та розвивати їхні особистісні якості. Комп'ютер, що використовується у проектній діяльності учнів, студентів, стає інструментом творчості, сприяє підвищенню мотивації до самонавчання, формуванню нових компетенцій, реалізації креативного потенціалу, підвищенню самооцінки та розвитку незатребуваних у навчальному процесі особистісних якостей (наприклад, поетичні, музичні й художні здібності).

Особливе значення та вплив має використання Інтернет та ІКТ у вивченні іноземної мови.

Впровадження Інтернет-технологій у цей процес чинить позитивний вплив на формування іншомовної комунікативної компетенції учнів, студентів. Безпосередньо ресурси мережі Інтернет є неосяжною базою для створення інформаційно-предметного середовища. Проте, сама лише наявність доступу до Інтернет-ресурсів не є гарантом швидкої та якісної мовної освіти. На сучасному етапі

вивчення іноземних мов використанням Інтернет-технологій виникає гостра необхідність у розробці нових навчальних Інтернет-ресурсів, спрямованих на комплексне формування та розвиток:

- аспектів іншомовної комунікативної компетенції в усьому різноманітті її компонентів (мовленнєвого, граматичного, соціокультурного, компенсаторного, навчально-пізнавального);
- комунікативно-когнітивних умінь здійснювати пошук і відбір, проводити узагальнення, класифікацію, аналіз і синтез одержаної інформації;
- комунікативних умінь представляти й обговорювати результати роботи з ресурсами мережі Інтернет;
- умінь використовувати ресурси мережі Інтернет для освіти і самоосвіти з метою знайомства з культурно-історичною спадщиною різних країн і народів;
- умінь використовувати ресурси мережі Інтернет для задоволення своїх інформаційних та освітніх інтересів і потреб [1].

Є низка комп'ютерних навчальних матеріалів та завдань у мережі Інтернет, що використовуються в навчальному процесі. Зупинимося на структурі та методичному змісті кожного з п'яти видів навчальних Інтернет-ресурсів.

Хотліст (від англійського «hotlist» – «список з теми») становить список Інтернет-сайтів з текстовим матеріалом з теми, що досліджується.

Мультимедіа скрепбук (від англійського «multimedia scrapbook» – «мультимедійна чернетка») являє собою своєрідну колекцію мультимедійних ресурсів. На відміну від хотліста, у скрепбуці містяться посилання не тільки на текстові сайти, а й на фотографії, аудіофайли (наприклад, Podcasts) і відеокліпи, графічну інформацію, а також популярні нині анімаційні віртуальні тури. Всі файли у скрепбуці можуть бути використані учнями, студентами як інформаційний та ілюстративний матеріал під час вивчення певної теми.

Треже хант (англійськ. «treasure hunt» – «полювання за скарбами») нагадує хотліст і скрепбук. Він теж містить посилання на різні сайти з теми, що досліджується. Його відмінність полягає в тому, що кожне з посилань містить питання із змісту сайту, за допомогою цих запитань викладач спрямовує пошуково-пізнавальну діяльність учнів, студентів.

Сабджект семпл (від англійського «subject sampler») знаходиться на наступному ступені складності в порівнянні з Треже хантом. На відміну від нього «сабджект семпл» спрямований на обговорення соціально-гострих і дискусійних тем. Учням і студентам необхідно не просто ознайомитися з матеріалом, а й висловити та аргументувати свою власну думку з досліджуваного дискусійного питання.

Особливого поширення нині набули такі завдання як «веб-квест», оскільки, як показує практика, їх використання у вивченні іноземних мов, їх виконання сприяє формуванню всіх видів мовленнєвої діяльності (читання, сприйняття мовлення на слух, говоріння і письмо), забезпечує реалізацію творчого потенціалу учнів, студентів та індивідуальний підхід у навчанні.

Веб-квест (від англійського «webquest» – «Інтернет-проект – найскладніший тип навчальних Інтернет-ресурсів. Веб-квест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернет (разом із аудіо і відео ресурсами) [3, с.19]. Він становить собою сценарій організації проектної діяльності учнів, студентів з будь-якої теми, заснований на пошуку інформації в Інтернет. Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, проблемні завдання можуть відрізнятися ступенем складності. Результати виконання веб-квесту, залежно від досліджуваного матеріалу, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, есе, Веб-сторінки і т. ін.

Причин для використання веб-квестів досить багато:

- це легкий спосіб включення Інтернет у навчальний процес; при цьому не потрібно особливих технічних знань;
- групова робота над проектом забезпечує досягнення 2-х основних цілей вивчення мови – комунікацію та обмін інформацією;
- квести розвивають критичне мислення й підвищують мотивацію, що сприяє підвищенню ефективності навчання;
- виконання різних етапів завдання сприяє розвитку як рецептивних умінь і навичок (стадія пошуку інформації сприяє формуванню таких видів мовленнєвої діяльності, як читання та аудіювання), так і продуктивних (стадія оформлення та усної презентації завдання розвиває навички говоріння і письма);
- диференціація змісту Веб-квесту за ступенем складності дозволяє успішно використовувати цей вид завдань для навчання учнів, студентів із різним рівнем володіння мовою, виявляти й розвивати

найбільш талановитих;

- робота над Веб-квестами може бути організована як на уроці, так і в позаурочний час у вигляді додаткових індивідуальних завдань.

Веб-квест має певну структуру:

1. Вступ – короткий опис теми Веб-квеста.

Завдання – формулювання проблемного завдання й опис форми представлення кінцевого результату.

Порядок роботи й необхідні ресурси – опис послідовності дій, ролей і ресурсів, які необхідні для виконання завдання (посилання на Інтернет ресурси), а також допоміжні матеріали (приклади, шаблони, таблиці, бланки тощо), що допомагають ефективно організувати роботу над Веб-квестом.

Оцінка – опис критеріїв і параметрів оцінки, які представляються у вигляді бланка оцінки.

Коментарі для викладача – методичні рекомендації для викладача, який буде використовувати даний Веб-квест. Організація діяльності учнів, студентів у проектній діяльності, Веб-квесті, може здійснюватись таким чином: спочатку всі учасники проекту знайомляться з темою, яка досліджується. Потім уся група розбивається на підгрупи, які займаються певною підпроблемою загальної проблеми. Викладач підбирає необхідні ресурси мережі Інтернет для кожної групи відповідно до її проблеми. Наступним кроком є обговорення проблеми в кожній групі. Після чого здійснюється перегруповування груп таким чином, щоб у новій групі було по-одному представнику інших груп. У процесі обговорення всі учасники проекту дізнаються один від іншого всі аспекти загальної проблеми. У процесі такого обговорення учні, студенти знайомляться з усіма аспектами проблеми, що розглядається, висловлюють власні думки, роблять висновки та пропонують шляхи розв'язання загальної проблеми.

Певні труднощі в процесі виконання Веб-квеста викликає оцінювання робіт його учасників.

Наведемо орієнтовні критерії оцінки робіт учасників Веб-квеста:

	Відмінно	Добре	Задовільно
1. Розуміння завдання	Робота демонструє точне розуміння завдання.	Включені матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, а також ті, що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел.	Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми, використане одне джерело, інформація не аналізується.
2. Виконання завдання	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані, всі матеріали мають безпосереднє відношення до теми; використана наукова інформація.	Не вся інформація взята з достовірних джерел, вона не має безпосереднього відношення до теми.	Випадкова відбірка матеріалів; матеріали неточні і не мають відношення до теми; відповіді на запитання неповні, містять недоречності.
3. Результат роботи	Чітке й логічне представлення інформації; яка має безпосереднє відношення до теми, точна, структурована, відредагована. Демонструє критичний аналіз і оцінку матеріалів.	Точність і структурованість інформації, естетичне й змістовне оновлення роботи. Відсутня власна думка, оцінка інформації має традиційний характер.	Матеріал побудований не логічно, не естетично оформлений, не дає чіткої відповіді на поставлене запитання.
4. Творчий підхід	Представлені різноманітні підходи до розв'язання проблеми; в наведених порівняннях не виконано узагальнення, чіткі й логічні висновки.	Відображається лише одна чітка точка зору на проблему; здійснюється порівняння, але відсутні висновки.	Розглянута інформація скопійована з інших джерел, відсутні критичні точки зору, робота мало пов'язана з темою Веб-квеста.

Оцінювання відбувається за 100-бальною шкалою:

1 етап – 15 балів

2 етап – 45 балів

3 етап – 20 балів

4 етап – 20 балів

В Інтернеті є безліч сайтів, що містять величезну кількість готових Веб-квестів на різні теми, наприклад:

<http://www.teachingenglish.org.uk/files/teacheng/studentquest.pdf>

<http://www.bastrimbos.f2s.com/Webquests/WebOuestLondon/>  
<http://www.ffl.msu.ru/staff/stitova/web/toweroflondon/Tower-index/ftml>  
<http://www.longwood.k12.ny.us/wmi/wq/werner2/index.htm>  
<http://www.theconsultants-e.com/webquests/>  
<http://www.theconsultants-e.com/courses/wq/resources.asp>

Крім того, наявні спеціальні Веб-сторінки з пошуку потрібних освітніх сайтів для створення авторських Веб-квестів, наприклад: <http://www.webquest.org/findlinks/>

Процес створення Веб-квесту включає такі етапи:

- визначення тематики та кінцевого результату;
- пошук ресурсів Інтернет;
- групування ресурсів відповідно до етапів завдання;
- структурування процесу – завдання, ресурси, лексика, граматики.

Критерії методичної оцінки Веб-квестів спрямовані на визначення рівня реалізації поставлених завдань у кожному розділі Веб-квесту. До основних критеріїв відносяться мотивуюча та пізнавальна цінність завдання; чіткість формулювання, точний опис послідовності дій; релевантність, різноманітність і оригінальність ресурсів; різноманітність завдань та їх орієнтація на розвиток розумових навичок високого рівня, наявність методичної підтримки (допоміжних і додаткових матеріалів для виконання завдань); під час використання елементів рольової гри – адекватний вибір ролей і ресурсів для кожної ролі. Можливість вимірювання результатів роботи над Веб-квестом також є найважливішим критерієм його методичної оцінки.

Необхідно підкреслити, що використання Веб-квестів у вивченні іноземної мови вимагає від учнів, студентів відповідного рівня володіння мовою для роботи з автентичними ресурсами Інтернет. У зв'язку з цим, ефективне використання Веб-квестів у процесі навчання можливе в тих випадках, коли Веб-квест є творчим завданням, завершальним у вивченні будь-якої теми, і супроводжується тренувальними лексико-граматичними вправами. Виконання таких вправ може або передувати роботі над Веб-квестом, або здійснюватися паралельно з нею.

Висновки. Як свідчить практика, використання Веб-квестів з будь-якого предмета підвищує мотивацію навчання. Учні та студенти творчо ставляться до реалізації проектного завдання, яке передбачає Веб-квест, сприймають кінцевий результат роботи як власне досягнення.

Незважаючи на широкі функціональні можливості ІКТ в освіті, використання в навчальному процесі Веб-квестів, їх впровадження супроводжується низкою об'єктивних і суб'єктивних труднощів:

- тривала орієнтація працюючих викладачів на традиційні підходи до навчання, методи навчання та стереотип професійної поведінки (успіх і певні результати без використання ІКТ);
- відсутність умінь ефективно використовувати комп'ютерну техніку;
- відсутність у навчальних закладах новітніх розробок у галузі ІКТ,
- орієнтація учнів, студентів на використання ІКТ з метою розваги та спілкування;
- недостатня систематизація електронних освітніх ресурсів;
- низький рівень інформаційної культури всіх суб'єктів навчального процесу.

Використання ресурсів мережі Інтернет, зокрема Веб-квестів у вивченні іноземних мов сприяє підвищенню ефективності навчання, формуванню інформаційно-комунікаційної компетентності, розвиває вміння працювати в групах, проектувати, аналізувати та оцінювати власну діяльність, вчить нести власну відповідальність за виконану роботу, працювати самостійно, збагачувати власні знання з відповідного предмета.

### Література

1. Бобровских О. Н. Использование веб-квестов в обучении (на примере английского языка) / О. Н. Бобровских. – 2009. – Режим доступа : <http://www.eidos.ru/journal/2008/1216.htm>.
2. Журило В. С. Использование Интернет-ресурсов в обучении иностранным языкам / В. С. Журило. – Режим доступа : <http://www.school.baltinform.ru/files>.
3. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-госарій : навчальний посібник для студентів, викладачів навчальних закладів / Кадемія М. Ю., Ткаченко Т. В., Євсюкова Л. С. – Львів : Видавництво «СПОЛЮМ», 2011. – 196 с.
4. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся / Ю. В. Романцова – <http://festival.1september.ru/articles>.
5. Сайт центра лингвометодических информационных ресурсов Института дистанционного образования Новосибирского государственного технического университета – <http://www.itit.edu.nstu.ru/>.