

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТ У РОЗВИТКУ ІНШОМОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

Постановка проблеми. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), інформаційно-комунікаційних мереж (ІКМ), Інтернет і використання їх в усіх галузях економіки сприяло відповідному позитивному впливу на формування інформаційно-комунікативної компетентності всіх, хто навчається. Безпосередньо ресурси мережі Інтернет є безцінною, необмеженою базою для освіти і самоосвіти людей, задоволення їхніх професійних та особистих інтересів і потреб.

Усе це суттєво вплинуло на освітню сферу як з точки зору змісту та завдань освіти, так і стосовно використання технологічних можливостей, що відкрилися для досягнення цілей освіти. Відповідно до цього широкого використання в навчальному процесі набула проектна технологія навчання. Ця технологія не дає готових знань, сприяє процесу пошуку, одержання знань, їх узагальнення та представлення результату. Під час роботи над проектом викладач перетворюється в консультанта. Інтеграція проектної технології та ІКТ сприяли появі та розвитку сучасної технології Веб-квест, особливому виду проектної діяльності, що здійснюється за допомогою Інтернет і має суттєвий вплив на розвиток іншомовної компетентції.

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що термін Веб-квест походить від англ. Web Quest, що перекладається як «пошук у мережі» або «Інтернет-пошук». Автором терміну є професор університету Сан-Дієго (США), знаний фахівець у галузі освітніх технологій Берні Додж.

У зв'язку з тим, що термін виник нещодавно (1995 р.), його дефініція нестабільна. Серед учених і практиків можна виокремити такі визначення Веб-квеста:

Б. Додж	– пошукова діяльність (або діяльність, орієнтована на пошук), в процесі якої вся інформація, котрою оперує той, хто навчається, або її частина, надходить з Інтернет-джерел, факультативно доповнюючись відео конференцією;
П. Сисоев, М. Євстігнєєв	– тип навчальних Інтернет-матеріалів;
О. Федоров, А. Новікова	– освітній сайт, присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів (у групах) з обраної теми, з гіперпосиланнями на різні Веб-сторінку;
О. Шевцова	– освітній сайт, орієнтований на розв'язання проблеми певної діяльності. Причому більша його частина або вся інформація взяті з Інтернет;
Н. Гончарова	– сценарій організації проектної діяльності учнів будь-якої теми з використанням мережі Інтернет;
Я. Биховський	– сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу. Отже, це сукупність Веб-сторінок з дизайном, що повторюється, з певної тематики об'єднаних за змістом, навігацією і фізично розміщених на одному Веб-сервері;
Т. Марч	– побудована за типом опор навчальна структура, що використовує посилання на наявні важливі ресурси Інтернет і автентичну задачу з тим, щоб мотивувати учнів до дослідницької проблеми з неоднозначним розвитком, розвиваючи тим самим їхні вміння працювати як індивідуально, так і в групі (на заключному етапі) у здійсненні пошуку інформації та її перетворенні в більш складне завдання;
А. Хуторський	– (від англ. web – павутина і quest – пошук) – сторінки на сайтах у мережі Інтернет, що мають гіперпосилання на інші сторінки з певної теми;
Н. Ніколаєва, М. Андрєєва	– проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет;
Є. Полат	– проектна методика, орієнтована на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову, котра здійснюється за певний проміжок часу;
М. Кадемія	– спеціальним чином організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами;
Вікіпедія	– проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого

	використовуються інформаційні ресурси Інтернету;
Вікіпедія	– сайт в Інтернет, присвячений певній темі; складається з кількох пов'язаних єдиною сюжетною лінією розділів, насичених посиланнями на інші ресурси Інтернету.

Як зазначає Берні Додж, важливо не створювати енциклопедійну копію образу дійсності, а перетворити одержану за результатами пошуку інформацію в єдине ціле і представити результати дослідження в своєрідній та індивідуальній формі, що підтверджується дослідженнями вчених і практиків.

Мета статті полягає в розгляді використання проектної технології Веб-квест у навчальному процесі та у формуванні іншомовної компетенції.

Виклад основного матеріалу. У процесі здійснення навчання іноземних мов з використанням проектної технології Веб-квест особливої уваги потребує діяльність, що дозволяє підбирати автентичні, актуальні матеріали з професійною спрямованістю для читання і прослуховування. Ці матеріали можуть бути використані в процесі говоріння з наступним відпрацюванням лексичних і граматичних вправ за допомогою готових інтерактивних текстів.

Американські методисти виокремлюють п'ять основних типів Веб-завдань:

1. Hotlist – корисні посилання – «список з теми», становлять список Інтернет-сайтів з теми, що вивчається.

2. Multimedia Scrapbook – «мультимедійна чернетка» або колекція мультимедійних ресурсів.

3. Subject Sampler – «зразок постановки проблеми». Необхідно не просто ознайомитись з матеріалом, а й висловити та аргументувати своє власне бачення з мовного питання, що вивчається.

4. Treasure Hunt – «полювання за скарбами». Наприкінці treasure hunt тим, хто навчається може бути задане загальне запитання на цілісне розуміння теми.

5. Web-quest – Веб-квест або Веб-мандрівка, поєднання наявної навчальної програми і нових педагогічних технологій. Організація роботи з Веб-квест потребує визначення виду завдань, що будуть використовуватись на занятті. Американські вчені-методисти на чолі з Берні Доджем, виокремлюють наступні види завдань для Веб-квестів [1].

Учені-методисти зазначають, що неможливо організувати роботу з Веб-квестами без знання певних критеріїв відбору інформації та критеріїв оцінювання. Необхідно також звернути увагу на таке: джерело інформації, повноту і достовірність інформації, новизну матеріалу, інформаційну і культурознавську цінність, альтернативні джерела, мультимедійні можливості, дизайн сайту, відвідуваність та ін. Усе це допоможе оцінити якість знайденої інформації і відібрати надійні ресурси для навчання і самоосвіти. Критерії оцінювання можна взяти зі спеціальних сайтів або розробити їх самостійно.

Розгляньмо етапи та зміст кожного у Веб-квесті:

1. **Початковий етап** (командний). Учасники Веб-квесту знайомляться з основними поняттями з обраної теми, матеріалами подібних проектів. Розподіляються ролі в команді: по 1-4 студенти (учні, курсанти) на одну роль. Усі члени команди мають допомагати один іншому, навчати роботі з комп'ютерними програмами.

2. **Рольовий етап.** Індивідуальна робота в команді на спільний результат. Учасники одночасно, відповідно до обраних ролей, виконують завдання. Враховуючи те, що робота не має характеру змагань, зазначимо, що під час роботи над Веб-квестом відбувається взаємне навчання членів команди роботі в мережі та на комп'ютерах. Команда спільно підбиває підсумки роботи над кожним завданням, учасники здійснюють обмін матеріалами з метою досягнення мети – створення Веб-сайту.

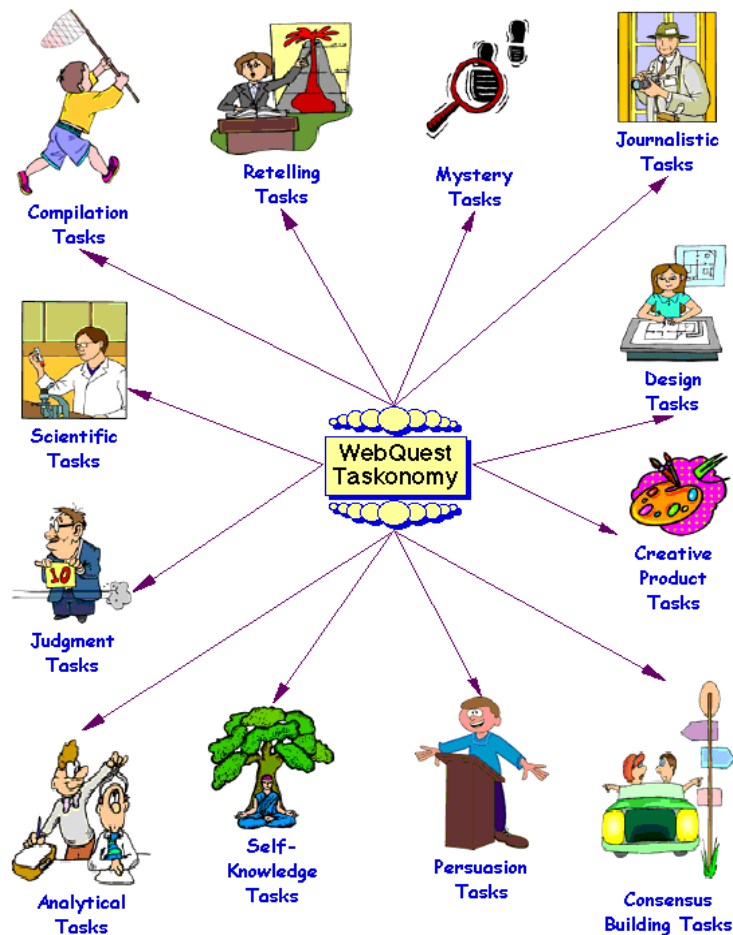


Рис. 1.

- Передати інформацію (Retelling Tasks).
- Об'єднати інформацію в єдине ціле (Compilation Tasks).
- Відгадати загадку (Mystery Tasks).
- Завдання з журналістики (Journalistic Tasks).
- Запланувати і спроектувати (Design Tasks).
- Розробити творчий продукт (Creative Product Tasks).
- Висунути єдину пропозицію (Consensus Building Tasks).
- Переконати інших (Persuasion Tasks).
- Вивчити самого себе (Self-Knowledge Tasks).
- Провести аналіз (Analytical Tasks).
- Прийняти рішення (Judgment Tasks).
- Виявити і дослідити (Scientific Tasks).

3. **Заключний етап.** Команда працює спільно, під керівництвом викладача, відчуває власну відповідальність за опубліковані в Інтернеті результати дослідження.

Наведемо структуру Веб-квеста [2, с. 47]:

1. Вступ, в якому описані головні ролі учасників або сценарій квеста, попередній план роботи, огляд усього квеста.
2. Центральне завдання, чітко визначений результат самостійної роботи.
3. Список інформаційних ресурсів, що потрібні для виконання кожному учаснику квеста у процесі виконання самостійної роботи.
4. Опис процедури роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику квеста в процесі виконання самостійної роботи.
5. Опис критеріїв і параметрів оцінки Веб-квеста. Критерії оцінки залежать від навчальних задач, що розв'язуються у Веб-квесті.

6. Керівництво до дій (як організувати і представити зібрану інформацію), що може бути представлене у вигляді спрямовуючих запитань, що сприяють організації навчальної роботи.

У навчанні іноземних мов можуть використовуватися наступні види Веб-квестів:

- з різних навчальних дисциплін для носіїв мови;
- для тих, хто вивчає іноземні мови.

Використання Веб-квестів та інших завдань на основі ресурсів Інтернет у вивченні мови вимагає від тих, хто навчається, відповідного рівня володіння мовою для роботи з автентичними ресурсами. В зв'язку з цим ефективна інтеграція Веб-квестів у процес навчання іноземних мов можлива за умов, коли Веб-квест:

- є творчим завданням, що завершує вивчення будь-якої теми;
- супроводжується тренувальними лексико-граматичними вправами на основі мовленнєвого матеріалу.



Виділимо задачі мовленнєвого Веб-квеста:

1. Забезпечення автентичного введення матеріалу.
2. Заохочення тих, хто навчається, до мовленнєвої співпраці.

Необхідно зазначити, що в мовленнєвих Веб-квестах виникають певні труднощі щодо організації зворотного зв'язку, використання посилань на словники, граматику та ін. На етапі оцінки Веб-квеста бажано здійснювати аналітичний аналіз виконаної роботи.

Якщо однією з вимог до виконання Веб-квеста є граматична правильність і точність виконання завдання, то необхідно у вступі зазначити складність і вимоги до грамотності. Рефлексивна стадія мовленнєвого Веб-квесту має дві мети: стимулювати до подальшого вивчення мови і відповідне запам'ятовування.

Для прикладу наведемо Веб-квест з вивчення німецької мови на тему: «Berlin – Das Traumziel».

file:///F:/BERLIN/index.htm

WARUM BERLIN?

[WARUM BERLIN](#) [SCHÜLERAUFGABEN](#) [ALLGEMEINE](#)
[Ein Webquest für Schüler über Berlin](#) [Erste Aufgabe](#) [Anweisungen](#)
[Zweite Aufgabe](#)
[Dritte Aufgabe](#)
[Vierte Aufgabe](#)
[Fünfte Aufgabe](#)



WARUM BERLIN?

- Eine Rundfahrt über durch in Berlin
- Kulturmetropole
- Berliner Dom und Museen
- Zur Mauer in Berlin
- Unterwegs in Berlin
- Multikulturelles Leben in Berlin

Link:
www.museumportal-berlin.de
www.berlinerzahler.de
www.berlinandmore.com


file:///F:/BERLIN/index.htm

WARUM BERLIN?


[WARUM BERLIN](#) [SCHÜLERAUFGABEN](#) [ALLGEMEINE](#)
[Ein Webquest für Schüler über Berlin](#) [Erste Aufgabe](#) [Anweisungen](#)
[Zweite Aufgabe](#)
[Dritte Aufgabe](#)
[Vierte Aufgabe](#)
[Fünfte Aufgabe](#)

SCHÜLERAUFGABEN
ERSTE AUFGABE

- Wie komme ich von Kiew nach Berlin?
- Gibt es da einen direkten:
 1. Flug;
 2. Zug;
 3. Bus.
- Wann fährt man da aus?
- Wann fliegt man da ab?
- Wann kommt man an?



Hauptbahnhof



Bulovstraße

file:///F:/BERLIN/index.htm

Язык этой страницы: немецкий - Хотите перевести ее? Перевести Нет

WARUM BERLIN?

<p>WARUM BERLIN</p> <p>Ein Webquest für Schüler über Berlin</p>	<p>SCHÜLERAUFGABEN</p> <p>Erste Aufgabe</p> <p>Zweite Aufgabe</p> <p>Dritte Aufgabe</p> <p>Vierte Aufgabe</p> <p>Fünfte Aufgabe</p>	<p>ALLGEMEINE</p> <p>Anweisungen</p>
--	--	---

ZWEITE AUFGABE


- Sammelt Informationen über Berlin.
- Was gibt es dort zu sehen?
- Wo kann man eine Stadtrundfahrt buchen?

Link:

<http://www.prolog-berlin.com/ru/berlin-pictures.htm>

http://dfadidattica.supsi.ch/webquest/webquests_ASP/WQMIRLIL_/credits.htm

[http://www.castlesquide.ru\(germany\)/schloss_sanssouci.html](http://www.castlesquide.ru(germany)/schloss_sanssouci.html)



Schloss Sanssouci

file:///F:/BERLIN/index.htm



Язык этой страницы: немецкий - Хотите перевести ее? Перевести Нет

WARUM BERLIN?

<p>WARUM BERLIN</p> <p>Ein Webquest für Schüler über Berlin</p>	<p>SCHÜLERAUFGABEN</p> <p>Erste Aufgabe</p> <p>Zweite Aufgabe</p> <p>Dritte Aufgabe</p> <p>Vierte Aufgabe</p> <p>Fünfte Aufgabe</p>	<p>ALLGEMEINE</p> <p>Anweisungen</p>
--	--	---

DRITTE AUFGABE

- Was gibt es in der Umgebung von Berlin zu sehen?
- Wie kommt man dorthin?
- Mit dem Bus, mit der Bahn?

Bundestkanzleramt
Fridrichstraße

Link:

www.berlinonbike.de

www.Berlinon.de

www.Bundestkanzlerin.de


file:///F:/BERLIN/index.htm

WARUM BERLIN?

[WARUM BERLIN](#) [SCHÜLERAUFGABEN](#) [ALLGEMEINE](#)
[Ein Webquest für Schüler über Berlin](#) [Erste Aufgabe](#) [Anweisungen](#)
[Zweite Aufgabe](#)
[Dritte Aufgabe](#)
[Vierte Aufgabe](#)
[Fünfte Aufgabe](#)

VIERTE AUFGABE

- Wo kann man als Student in Berlin günstig wohnen?
- Wo kann man als Student in Berlin lernen?
- Wo kann Student in Berlin arbeiten?
- Wie kann Student in Berlin Studieren und arbeiten?

Link:


www.berlinonbike.de/tourismus/junges-Reisen
[www.Berlin.de\(tourismus\)Junges-Reisen](http://www.Berlin.de(tourismus)Junges-Reisen)
www.Arbeitsagentur.de
www.minijob-zentrale.de

file:///F:/BERLIN/index.htm

WARUM BERLIN?

[WARUM BERLIN](#) [SCHÜLERAUFGABEN](#) [ALLGEMEINE](#)
[Ein Webquest für Schüler über Berlin](#) [Erste Aufgabe](#) [Anweisungen](#)
[Zweite Aufgabe](#)
[Dritte Aufgabe](#)
[Vierte Aufgabe](#)
[Fünfte Aufgabe](#)

FÜNFTE AUFGABE

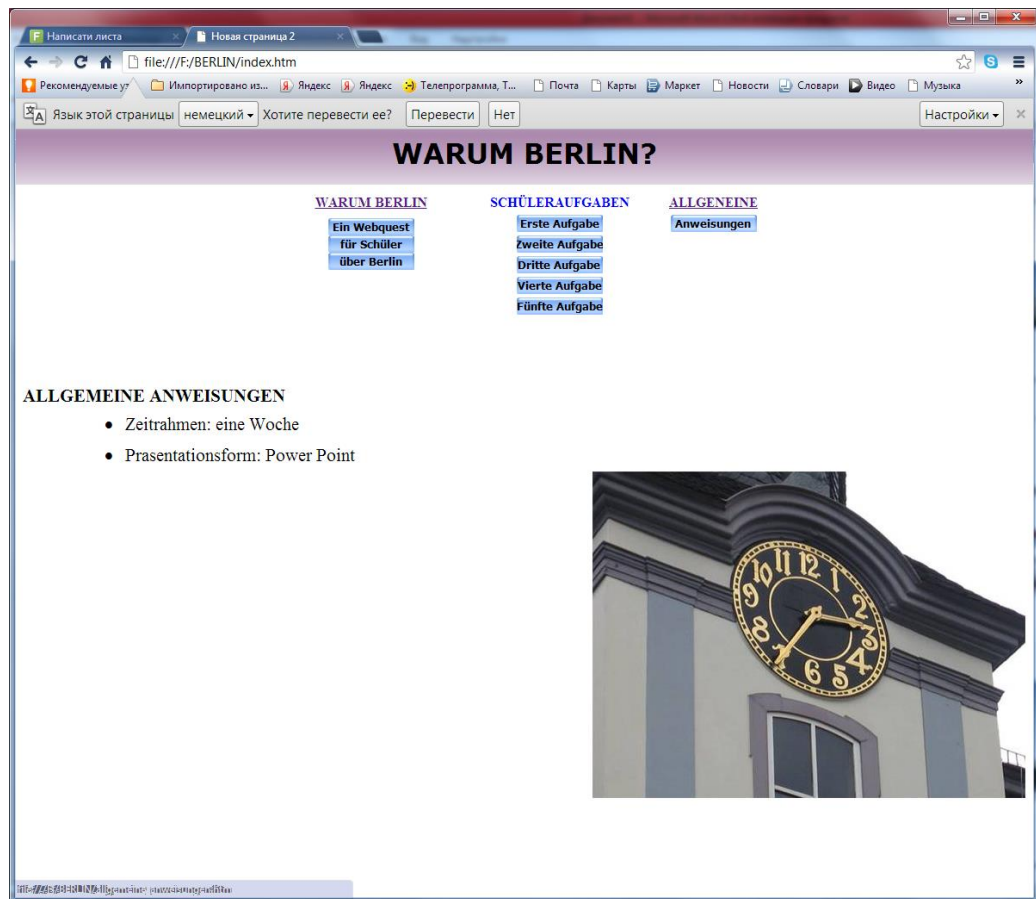


Alexanderplatz in Berlin

- Wo kann man in Berlin gut einkaufen?
- Was gibt es dort besonderes?

Link:

www.berlin.de/Marktplatz/Einkaufen_in_Berlin
www.de.wikipedia.org/wiki/Alexanderplatz
www.berlin.de/alexanderplatz.de



Використання Веб-квестів у навчальній діяльності має суттєві переваги:

- незвичайна форма подання навчального матеріалу;
- весь необхідний матеріал перероблений, систематизований викладачем, що не вимагає додаткової роботи в процесі підготовки до тестів;
- у кожному розділі міститься лише певна частина матеріалу від загальної теми Веб-квесту;
- окрім викладеного матеріалу є також джерела, з яких був узятий цей матеріал, а також, де можна знайти додатковий матеріал і необхідну наочність.

Висновок. Нині зростає роль знань у володінні іноземними мовами. Тому значної уваги потребує вивчення мов упродовж усього життя, що відкриває широкі можливості використання Всесвітньої мережі для навчання і спілкування, самостійно робити відкриття, а не просто засвоювати інформацію, підвищувати впевненість у власних силах, пробуджувати зацікавленість і самооцінку власних досягнень.

Використання Веб-квест у навчальній діяльності дає можливість викладачам постійно поповнювати та оновлювати навчальні матеріали, а тим, хто навчається, – активізувати власну діяльність, підвищувати інтерес до теми, що вивчається. Значно покращується рівень самостійної роботи, навички роботи з комп'ютером та в Інтернеті. Робота над проектом формує навички роботи в команді та сприяє формуванню іншомовної компетенції в процесі вивчення іноземних мов.

Література:

1. Додж Берни. WebQuest Taskonomy [Електронный ресурс] / Додж Берни. – A Taxonomy of Tasks. 1999. – Режим доступа : <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
2. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7.
3. Портал Teachnology [Электронный ресурс] – Режим доступа к документу : <http://www.teach->

nology.com/web_tools/rubrics/webquest/

4. Сысоев П. В. Современные учебные Интернет-ресурсы в обучении иностранному языку / П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 6.

У статті розглянуто характеристику проектної технології Веб-квест, її етапи, види завдань, що використовуються під час вивчення іноземних мов, а також структура Веб-квестів, переваги використання технології Веб-квест у навчальній діяльності.

Ключові слова: Веб-квест, інформаційно-комунікаційні технології, іношомовна компетенція, проектна технологія.

В статье рассмотрена характеристика проектной технологии Веб-квест, ее этапы, виды заданий, которые используются в процессе изучения иностранных языков, а также структура Веб-квестов, преимущества использования технологии Веб-квест в учебной деятельности.

Ключевые слова: Веб-квест, информационно-коммуникационные технологии, иноязычная компетенция, проектная технология.

The characteristic of project technology Web-quest, its stages, kinds of assignments, which are used during studying foreign languages and also stages, structure of Web-quest, advantages of the usage of the Web-quest technology in the education process have been considered in the article.

Keywords: Web-quest, informative-communicative technologies, foreign language competence, project technology.