

ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ ДРУГОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ НА СТАРШИХ КУРСАХ МОВНОГО ВНЗ

В умовах модернізації системи національної освіти та швидкого збільшення об'єму інформації, який підлягає засвоєнню в період навчання у вищому навчальному закладі, важливого значення набувають інноваційні технології та методики навчання, які зорієнтовані не тільки на засвоєння знань, але й на формування умінь самостійного пошуку та перетворення інформаційного середовища. Оскільки сучасним та популярним джерелом інформації є інтернет-ресурси, то й новітні технології навчання (іноземної мови, зокрема) передбачають активну роботу з веб-ресурсами.

Проблема використання технологій Інтернету полягає в організації цілеспрямованого пошуку інформації, її структуруванні та продуктивному використанні у навчальній діяльності. Одним із можливих шляхів до вирішення вищевказаної проблеми є застосування веб-квест технології, яка поєднує проектну технологію навчання, інтегрує програмовий, груповий, комунікативний та проблемний методи [4, 1].

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що проблемі застосування веб-квестів у навчанні різних дисциплін присвячені праці вітчизняних та зарубіжних науковців В.В. Шмідта, Б. Доджа, Т. Марча, Р.С. Гуревича, М.Ю. Кадемії, М.В. Андрєєва, О.Л. Гапєєвої, С.М. Шаповалової, Н. Кононец, Г.Л. Шаматонової. Проблемою використання технології веб-квесту у навчанні іноземної мови займались Г.О. Воробйов, А.Г. Статкевич, О.О. Фенчук, Е.І. Багузина та ін. Н. Нагорна охарактеризувала веб-квест як один зі шляхів підвищення мотивації учнів до вивчення другої іноземної мови [2, 19]. Таким чином, недостатня розробленість проблеми застосування веб-квест технології у

навчанні другої іноземної мови, з одного боку, та соціальне замовлення суспільства, з іншого, зумовлюють актуальність нашого дослідження.

Першими розробниками веб-квеста як навчального ресурсу являються Берні Додж та Том Марч, які визначають веб-квест як дослідницьку довідково-орієнтовану діяльність, у результаті якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси та відеоконференції [7; 8]. У класичному розумінні веб-квест (Webquest) – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет [1, 336]. На думку В.В. Шмідта, веб-квести – це міні-проекти, які засновані на пошуку інформації в Інтернеті та під час виконання яких студенти не тільки добирають і упорядковують інформацію, але й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання [6].

Таким чином, веб-квест технологія – це унікальне поєднання дослідницько-пошукової діяльності студентів, проблемного, проектного та ігрового методів навчання, яке дозволяє отримати нові та закріпити наявні знання, розвивати пізнавальну активність студентів та навички їх самоосвіти.

За визначенням Берні Доджа, веб-квести можна поділити на короткострокові та довгострокові. Короткострокові веб-квести мають на меті отримання знань та їх інтеграція. Їх розробляють з розрахунку на одне-три заняття. Як результат роботи з короткостроковим веб-квестом, студент набуває навички опрацьовувати та систематизувати велику кількість інформації в рамках невеликого за обсягом часу та використовувати її для виконання проекту. Довгострокові веб-квести, як правило, розраховані на термін від одного тижня до місяця. Після завершення роботи над довгостроковими веб-квестами, студент спроможний аналізувати матеріал, трансформувати його та використовувати для створення власної веб-сторінки та веб-сайту [7].

Безсумнівною є зміна ролі викладача у навчальному процесі з використанням веб-квест технології. Викладач виступає вже не джерелом знань, а координатором з високим рівнем предметної, методичної та

інфокомунікаційної компетенції. Ця діяльність перетворює студентів з пасивних об'єктів навчального процесу на активних суб'єктів [5, 236].

Проблемні завдання та тематика веб-квестів можуть бути будь-якого рівня складності та різнитися за контентом. Результати виконаного веб-квеста можна представити як усний виступ, есе, комп'ютерна презентація, веб-сторінка тощо [4, 2].

Структуру веб-квесту, як правило, складають чотири обов'язкові розділи:

1. *Вступ* – формулювання проблеми, опис теми і мети веб-квест-проекту, обґрунтування його цінності.

Згідно Т. Марча, веб-квест повинен мати інтригуючий вступ, чітко сформульоване завдання, яке провокує мислення вищого порядку, розподіл ролей, що забезпечує різні точки зору на проблему; обґрунтоване використання інтернет-джерел [8]. Обов'язково вказуються терміни проведення роботи.

2. *Завдання* – розподіл ролей, обов'язків учасників проекту, визначення форми представлення кінцевого результату, умов його оптимального досягнення.

3. *Виконання* – опис процедури (етапів) роботи, ресурсів, необхідних для виконання завдання (посилання на інтернет-ресурси та будь-які інші джерела інформації, а також допоміжні матеріали, які дозволяють більш ефективно організувати роботу над веб-квестом). У той же час, викладач не повинен обмежувати студентів у самостійному доборі джерел інформації.

4. *Оцінювання* – представлення критеріїв і параметрів оцінки роботи над веб-квестом з моменту оголошення завдання. Це мотивує діяльність студентів на конкретний результат, стимулює досягнення успіху. У цілому ж оцінювання студентських робіт має зводитися до таких трьох головних критеріїв: розуміння теми, результат роботи, творчий підхід [3].

Досвід застосування веб-квест технології у навчанні другої іноземної мови на різних курсах мовного ВНЗ свідчить, що саме на старших курсах використання вказаної технології є успішним та результативним, тому що, на нашу думку, студенти старших курсів вже володіють навичками письмового

відтворення основної інформації тексту та відтворення детальної інформації у тестовому форматі; вміннями висловити свою думку, реалізуючи певні типи тексту, що мають свою структуру і композицію (розповідь, опис, характеристика, рецензія, коментар), дотримуючись параметрів комунікативно-стилістичної доцільності та мовної правильності; детально розуміють аутентичні тексти другого рівня складності (базовий лексичний склад 5000 лексичних одиниць) різного типу (художні, публіцистичні, науково-популярні); вміють створити текст певного типу (лист читача, офіційний лист, рецензія, коментар), який би відзначався логічною структурою викладу, комунікативною відповідністю, семантико-стилістичною адекватністю та граматичною правильністю.

Таким чином, навчання другої іноземної мови з використанням веб-квестів стає активним, самостійним, ситуативним, конструктивним процесом, під час якого розвиваються критичне мислення, самостійність, креативність студентів, їх вміння порівнювати, аналізувати, класифікувати, мислити абстрактно. Це легкий спосіб включення у процес вивчення мови, під час якого досягаються дві основні цілі навчання мови – комунікація та обмін інформацією.

Література

1. Гапеева О.Л. WEB-QUEST технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу / О.Л. Гапеева // Науковий центр Сухопутних військ Академії Сухопутних військ: Науковий вісник НЛТУ України. – 2011. – Вип. 21.1 – С. 335 - 340.
2. Нагорна Н. Шляхи підвищення мотивації учнів до вивчення другої іноземної мови / Н. Нагорна // Deutsch, – 2012. – № 8 (304). – С 17-19.
3. Сікора Я. Б. Технологія веб-квест при вивченні інформатики [Електронний ресурс] / Я.Б. Сікора.– Режим доступу: [http:// www .confcontact.com/2013-spesproekt/pe5_sikora.htm](http://www.confcontact.com/2013-spesproekt/pe5_sikora.htm).

4. Статкевич А.Г., Фенчук О.О. Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови [Електронний ресурс] / А.Г. Статкевич, О.О. Фенчук. – Режим доступу: www.nniif.org.ua/File/12sagvky
5. Шаматонова Г. Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе / Г. Л. Шаматонова // «СОЦИОпростір: Междисциплинарный сборник научных работ по социологии и социальной работе». – 2010. – №1. – С. 234-236.
6. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В. В. Шмідт. – Режим доступу: <http://www.winner.se-ua.net/page26/1/10/>
7. Dodge B. Rethinking the WebQuest Taskonomy: A New Taxonomy of Authentic Constructivist Tasks [Електронний ресурс] / B.Dodge. – Режим доступу: <http://www.webquest.org/act/tappedin.htm>
8. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests [Електронний ресурс] / T. March. – Режим доступу: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>