

ПЕДАГОГІКА

УДК 378.147

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.2/26.195896>

Олена ЛУЦЕНКО,
orcid.org/0000-0002-6864-908X
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри іноземних мов природничих факультетів
Інституту філології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка
(Київ, Україна) olenzial@ua.fm

ВЕБ-КВЕСТ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ В УМОВАХ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У статті проаналізовано можливості використання веб-квест технологій у процесі формування інішомовної комунікативної компетенції студентів закладів вищої освіти. Доведено актуальність упровадження в освітній процес закладу вищої освіти інформаційно-комунікаційних та комп'ютерних технологій. Констатовано, що перспективним засобом використання Інтернету у навчанні іноземних мов є технологія веб-квест (WebQuest). Мета статті полягала в обґрунтуванні особливостей веб-квесту як нової технології навчання студентів іноземних мов.

Вказано, що веб-квест – це своєрідна форма подачі матеріалу шляхом постановки завдань, причому розв'язання поставлених завдань чи відповіді на запитання студенти отримують із різних сайтів Інтернету. Окреслено структуру веб-квесту, яка охоплює вступ, формулювання завдання, процедуру виконання завдання, оцінку діяльності студентів, підсумок. Вказано на класифікацію завдань, представлених у веб-квесті (завдання на переказування; завдання на копіїювання; завдання на пошук розгадки; журналістське розслідування; ситуативне завдання із заданими умовами; творче завдання; завдання на пошук компромісу). Вказано на технологію розробки веб-квесту. Зосереджено увагу на виховному та дидактичному потенціалі використання веб-квест технологій на заняттях з іноземної мови. Обґрунтовано умови ефективного застосування веб-квесту у процесі інішомовної підготовки студентів закладів вищої освіти. До них, зокрема, належать такі: 1) усі ресурси веб-квесту мають бути автентичні; 2) процес виконання веб-квесту має стимулювати комунікативну діяльність студентів; 3) має бути забезпечений високий рівень навчальної мотивації студентів; 4) мають дотримуватися принципи наочності, доступності, професійної спрямованості, актуальності і новизни інформації, врахування індивідуальних особливостей студентів та рівня їхньої мовної підготовки.

Ключові слова: веб-квест, технологія навчання іноземних мов, іноземна мова, інформаційно-комунікаційні технології, заклад вищої освіти.

Olena LUTSENKO,
orcid.org/0000-0002-6864-908X
PhD (Pedagogy),
Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Natural Sciences Faculties
Institute of Philology
Taras Shevchenko National University of Kyiv
(Kyiv, Ukraine) olenzial@ua.fm

WEBQUEST AS A TECHNOLOGY FOR LEARNING FOREIGN LANGUAGES IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

The possibilities of using WebQuest technology in the process of forming foreign language competence of students of higher education institutions are considered. The relevance of the implementation of information-communication and computer technologies in the educational process in higher education institutions is proved.

It is shown that WebQuest technology is a promising way of using the Internet in teaching and learning foreign languages. The aim of the article is to substantiate the features of web quest as a new technology in teaching foreign languages to students. It is stated that WebQuests are a form of presenting material by assigning tasks, in which students get their answers from different websites.

The structure of a web-based quest, including the introduction and formulation of the task, the procedure for completing the task, the evaluation of the students' activity, and the summary is outlined.

The classification of tasks presented in WebQuests such as retelling tasks; compilation tasks; solver searches; journalistic investigations; situational tasks with given conditions; creative tasks; compromise search tasks is described. Web quest development technology is specified.

Maximizing the deductive potential of WebQuest technology in foreign language lessons is focused on. The conditions for effective use of web-based quests in the process of foreign language training of students of higher education institutions are substantiated. They include: 1) all web quest sources must be authentic; 2) the process of completing the online quest should stimulate students' communication activity; 3) a high level of students' educational motivation should be ensured; 4) principles of clarity, accessibility, professional orientation, relevance and novelty of information should be observed, taking into account the individual characteristics of students and the level of their language training.

Key words: *WebQuest, technology for teaching foreign languages, foreign languages, information-communication technology, higher education institution.*

Постановка проблеми. У сучасному світі без знання іноземних мов неможливий жоден вид діяльності, адже, щоб бути конкурентоздатним на ринку праці, фахівець має постійно вчитися та опановувати нові світові досягнення в галузі своєї діяльності. З огляду на це, актуалізується проблема методів та технологій навчання іноземних мов у процесі професійної освіти.

Оновлення банку сучасних технологій навчання іноземних мов неможливе без урахування вимог сучасності. У світі, де інформаційно-комунікаційні технології впроваджено до всіх сфер діяльності, виникає необхідність їхньої інтеграції з традиційними методами навчання.

Сучасні досягнення в галузі інформаційно-комунікаційних та комп'ютерних технологій відкривають нові можливості для розвитку адекватного педагогічного інструментарію навчання іноземних мов та культури поза мовним середовищем.

Серед сучасних технологій навчання іноземних мов науковці виділяють кейс-технологію та веб-квест.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Основні засади технології веб-квесту розкрито у працях Б. Доджа (Dodge, 1997), Н. Хоклі (Hockly, 2008: 117–120), Дж. Ходжеса (Hodges, 1996) та ін. Науковці зосереджуються на висвітленні структури веб-квесту, класифікації завдань, представлених у них тощо. Класифікація квестів презентована у роботах Є. Шульгіної (Шульгіна, 2015).

Специфіка застосування веб-квестів на заняттях з іноземної мови у закладах вищої освіти презентована у працях Є. Багузіної, О. Воронової та ін. Зокрема, О. Воронова (Воронова, 2014) звертає увагу на сучасні технології і методи навчання іноземних мов у закладах вищої освіти і в цьому контексті зазначає, що технологія веб-квест є надзвичайно продуктивною у навчанні студентів самостійно здобувати знання, спираючись на уже вивчене. Авторка розглядає переваги застосування зазначеної технології в освітньому процесі закладу вищої освіти і констатує високу ефективність роботи за названою технологією.

Натомість Є. Багузіна (Багузіна, 2010) називає веб-квест-методику однією з оптимальних форм навчання і контролю у закладі вищої освіти. Учена ґрунтовно характеризує переваги використання названої технології (стимулювання студентів до самостійного аналітичного і креативного мислення, залучення до об'єктивного оцінювання власних результатів і результатів колег, формування у студентів уміння орієнтуватися у значному масиві інформації, аналізувати, самостійно і творчо мислити, працювати в команді тощо). Авторка також розкриває методику створення веб-квесту, послідовність етапів цього процесу.

Мета статті полягає в обґрунтуванні особливостей веб-квесту як нової та продуктивної технології навчання студентів іноземних мов.

Виклад основного матеріалу. Одним із важливих засобів формування іншомовної комунікативної компетенції студента у сучасних умовах є занурення у віртуальний простір. Це дає змогу змоделювати автентичне іншомовне середовище. Таким віртуальним простором є мережа Інтернет.

Перспективним способом використання Інтернету у навчанні іноземних мов є технологія веб-квест (WebQuest). Веб-квест – це своєрідна форма подачі матеріалу шляхом постановки завдань, причому розв'язання поставлених завдань чи відповіді на запитання студенти отримують із різних сайтів Інтернету. Ця методика вперше була запропонована Берні Доджем та Томом Марчем у 1995 р. В основі створення веб-квестів лежить проектний метод, який завжди спрямовується на практичний результат.

Сутність веб-квесту полягає у розв'язанні студентами певної проблеми, яка не має однозначного розв'язку. При цьому їм пропонується низка джерел інформації, які дадуть змогу різнобічно дослідити проблему. Однак чіткої відповіді щодо шляхів розв'язання проблеми у названих джерелах немає. Завдання студентів: опрацювати запропоновані текстові, графічні та відеоматеріали і на цій основі сформулювати власний висновок (Hockly, 2008: 118).

У побудові веб-квестів лежить принцип Універсального Дизайну Навчання (Universal Design for Learning). Йдеться про організацію освітнього процесу у спосіб, щоб він став доступним кожному студенту, незалежно від рівня його іноземної комунікативної компетенції. З технологічної точки зору веб-квест полягає у створенні документа, що містить гіперпосилання. Програмами для створення веб-квестів можуть бути Word, PowerPoint, Excel (Hodges, 1996: 20–22).

На заняттях з іноземної мови веб-квест виконує низку функцій:

- мотиваційну, адже стимулює навчальну діяльність студентів завдяки свободі творчості та самовираження;

- навчальну, оскільки насичує зміст навчальної дисципліни додатковою інформацією з мережі Інтернет;

- виховну, адже завдяки отримуваній інформації відбувається формування цінностей майбутніх фахівців;

- розвивальну, що забезпечує розвиток пізнавальної діяльності, комунікативної та інформаційної компетентності, рефлексії, взаємодії у межах групи тощо.

У науковій літературі натрапляємо на різні класифікації квестів. Наприклад, А. Шульгіна пропонує таку:

- 1) за домінуючим методом: наукове дослідження, що передбачає обов'язковий аналіз результатів; творче завдання, що полягає у створенні творчого продукту; компіляція, яка має обов'язковий сценарій;

- 2) за змістом: предметний, тобто присвячений певній проблемі і спрямований на засвоєння знань та вмій у певній галузі; міжпредметний, що інтегрує знання з різних галузей;

- 3) за характером координації: відкритий, за якого викладач є рівноправним учасником виконання завдання; прихований, коли викладач керує процесом дистанційно, виконуючи роль консультанта;

- 4) за характером контактів: груповий, що проводиться в одній групі, та мультигруповий;

- 5) за тривалістю: нетривалий, розрахований на 1–2 заняття, та тривалий квест терміном виконання – місяць і більше (Шульгіна, 2015).

У веб-квестах можуть бути представлені різнопланові завдання. Зокрема, Берні Додж подав таку класифікацію завдань, представлених у веб-квесті:

- завдання на переказування (Retelling Task);
- завдання на компілювання (Compilation Task);
- завдання на пошук розгадки (Mystery Task);

- журналістське розслідування (Journalistic Task);

- ситуативне завдання із заданими умовами (Design Task);

- творче завдання (Creative Product Task);

- завдання на пошук компромісу (Consensus Building Task) та ін. (Dodge, 1997).

На заняттях з іноземної мови у студентській аудиторії доцільно використовувати такі форми роботи, як:

- створення короткотривалих веб-квестів на лінгвокраїнознавчі і проблемні теми у вигляді презентацій, виступів на семінарах, круглих столів тощо. Мета короткотривалих веб-квестів полягає у здобутті та інтеграції нових знань, які студент має осмислити;

- створення середньотривалих та довготривалих веб-квестів, які можуть бути виконані частково аудиторно, а частково в умовах позааудиторної роботи. Метою довготривалих веб-квестів є розширення та удосконалення знань. Працюючи над довготривалим веб-квестом студент отримує можливість ґрунтовно проаналізувати пропонувану інформацію, трансформувати її та продемонструвати розуміння, створивши та презентувавши певний продукт;

- створення самостійних веб-квестів студентами старших курсів чи магістратури (Воронова, 2014: 192).

О. Пестрецова описує алгоритм роботи над веб-квестом. Розпочинається робота із постановки проблемного питання або ж створення проблемної ситуації, що мають стати для студента мотивуючим чинником. Після оголошення теми студенти отримують завдання, що розробляються викладачем залежно від мети заняття. Робота над запропонованими завданнями здійснюється з урахуванням запропонованих педагогом покликань на друковані джерела, а також джерела Інтернет задля уможливлення цілеспрямованого пошуку необхідної інформації. Веб-квест передбачає також презентацію результатів пошукової роботи у вигляді слайдів, інтернет-сторінки, текстового документа або ж в іншій формі (електронній, друкованій чи усній). Після виконання веб-квесту студенти аналізують власну роботу, здійснюють самооцінювання, а також оцінювання робіт товаришів. Викладач також оцінює студентську роботу (Пестрецова, 2011: 284–287).

Очевидно, що у розробці цього алгоритму вчена спиралася на праці Б. Доджа, який обґрунтував чітку структуру веб-квесту:

- вступ (Introduction) (формулювання теми чи назви проекту, а також обґрунтування його

актуальності для вивчення поточної теми чи розділу. У контексті навчання іноземних мов на цьому етапі також вводять ключову лексику та поняття, які студенти мають зрозуміти та засвоїти для успішного виконання завдання);

– формулювання завдання (Task) (визначення мети проєкту, умов виконання, проблеми і шляхів її розв'язання. Завдання, що пропонується студентам, має бути цікавим та наближеним до реального життя. Наприклад, студентам можна запропонувати ігрову ситуацію: потрібно зустріти і супроводжувати британських студентів, які прибули на навчання у ваше місто);

– процедура виконання завдання (Process) (покроковий опис процесу роботи, розподіл обов'язків між студентами. Їм пропонується перелік вебресурсів, на основі вивчення яких створюється один чи кілька продуктів, які мають бути презентовані викладачу та товаришам);

– оцінка діяльності студентів (Evaluation) (опис критеріїв оцінювання виконання завдання. На цьому етапі студенти можуть залучатися до самооцінювання виконаних продуктів, зіставляючи та порівнюючи їх з продуктами інших студентів. Вони також можуть залучатися до підсумкової бесіди щодо досягнутих результатів. Цей етап має включати також оцінювання студентських робіт викладачем, а також надання їм необхідних побажань та рекомендацій щодо удосконалення наступної роботи);

– підсумок (Conclusion) (підбиття підсумків, презентація і захист проєкту) (Dodge, 1997).

Технологію розробки веб-квесту Є. Багузіна (Багузіна, 2010) представляє як сукупність низки етапів:

1) формулювання короткого вступу, де чітко описані ролі учасників чи сценарій квесту, попередній план роботи, огляд всього квесту;

2) складання завдання, необхідного для виконання, у вигляді таблиці, що адресується або окремо кожному студенту чи загалом групі, яку згодом потрібно буде заповнити;

3) надання банку інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання;

4) покроковий опис етапів виконання завдання, що передбачає:

а) самостійне вивчення студентами запропонованого викладачем матеріалу;

б) консультацію викладача з питань, пов'язаних безпосередньо зі змістом веб-квесту чи з його презентацією;

в) заповнення студентами завдання-таблиці;

г) обговорення індивідуальних результатів роботи кожного члена команди студентів;

г) рекомендації викладача з використання електронних джерел;

д) рекомендації викладача з оформлення підсумкової презентації;

5) керівництво з організації і систематизації матеріалу;

б) підсумування досвіду, отриманого студентами під час виконання веб-квесту у вигляді підсумкової презентації, публікації студентських робіт у вигляді вебсторінок, вебсайтів тощо (Багузіна, 2010: 264).

Однак, як зазначають Р. Нурмієва та Н. Першина (Нурмієва, Першина, 2018: 189), технологія розробки веб-квестів – процес надзвичайно складний. Адже, працюючи над певною темою, викладач має орієнтуватися в значному масиві інформації, обираючи ту, яка стане найбільш інформативною для студентів. Представлена у мультимедійному вигляді інформація має інші властивості, ніж та, що представлена у підручниках. Вона не орієнтована на засвоєння знань і розуміння, а спрямована на формування образу, що не має структури. Крім того, в Інтернеті різні форми інформації переплітаються між собою і діють на психіку людини з допомогою різних ефектів: поєднання кольору, звуків, символів тощо. Ще одна проблема полягає в тому, що інтернет-інформація представлена у різних жанрах, стилях, має різну адресну спрямованість, а тому різними людьми одні й ті ж факти інтерпретуються по-різному. Крім цього, обираючи інтернет-ресурси, викладач має орієнтуватися на різні рівні мовної підготовки студентів тощо.

Та незважаючи на ці труднощі, доцільно впроваджувати в освітній процес закладів вищої освіти веб-квести, адже науковці виділяють низку переваг їхнього застосування на заняттях з іноземної мови. До виховних ефектів застосування цієї технології належать розвиток інформаційної культури студентів як необхідної складової частини загальнокультурної компетенції сучасної особистості; формування відповідальності та вміння працювати в команді, адже до цього спонукає атмосфера співпраці.

Веб-квест володіє й потужним дидактичним потенціалом. Зокрема, у процесі навчання технологія веб-квесту може забезпечити віртуальне соціокультурне середовище країни, мова якої вивчається. Мультимедійний зміст та гіпермедійна структура Інтернету, автентичність матеріалів створює у студентів відчуття присутності у мовному середовищі і свободи вибору, знімають обмеження межами окремого посібника (Вороннова, 2014: 192).

Однак дидактичний потенціал веб-квесту у формуванні іншомовної комунікативної компетенції може виявитися лише за дотримання певних умов, зокрема:

- усі ресурси веб-квесту мають бути автентичними;
- процес виконання веб-квесту має стимулювати комунікативну діяльність студентів;
- має бути забезпечений високий рівень навчальної мотивації студентів на основі творчих проєктів з чітко структурованим маршрутом пошуку рішення, достатнім інформаційним текстовим та відеоматеріалом, чіткими критеріями оцінки і повною свободою навчальних дій у межах завдання;
- мають дотримуватися принципи наочності, доступності, професійної спрямованості, актуальності і новизни інформації, врахування індивідуальних особливостей студентів та рівня їхньої мовної підготовки тощо.

Висновки. Отже, впровадження веб-квестів у освітній процес закладу вищої освіти відповідає сучасним вимогам до організації освітнього середовища, оскільки забезпечує орієнтованість на самостійність студентів, сприяє розвитку мислення та переходу від пасивного отримання знань до активної діяльності, формуванню загальних та професійних навичок майбутніх фахівців, а також розвитку їхнього критичного мислення тощо. Застосування веб-квест технології на заняттях з іноземної мови сприяє вдосконаленню іншомовної комунікативної та інформаційної компетентності майбутнього фахівця, що створить умови для набуття ним конкурентоздатності на ринку праці у мінливих умовах інформаційного суспільства.

Перспективним для подальших досліджень видається розгляд проблеми застосування веб-квестів у освітньому процесі закладу загальної середньої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Багузина Е. Технология разработки веб-квестов при изучении студентами иностранного языка. *Научный потенциал: работы молодых ученых*. 2010. № 2. С. 262–265.
2. Воронова Е. Современные технологии и методы обучения иностранному языку в вузе. *Перспективы Науки и Образования*. 2014. № 1. С. 189–194.
3. Нурмиева Р., Першина Н. Использование веб-квест технологий в обучении иностранным языкам. *Современные информационные технологии в обучении иностранным языкам*. 2018. № 5. Т. 2. С. 187–191.
4. Пестрецова О. Ю. Использование технологии «веб-квеста» на уроках иностранного языка. *Современные тенденции в обучении иностранным языкам и межкультурной коммуникации* : материалы Международной заочной научно-практической конференции (24 марта 2011 г). Электросталь : Новый гуманитарный институт, 2011. С. 284–287.
5. Шульгина Е. М. Формирование иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест (туристский профиль). Томск : ТГУ, 2015. 339 с.
6. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1997. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html.
7. Hockly N. What is a WebQuest? *Entre Lenguas*. 2008. Vol. 13. Pp. 117–120.
8. Hodges J. Newspapers plug along in quest for web answer. *Advertising Age*. 1996. Vol. 67. No 18.

REFERENCES

1. Baguzina, E. (2010). Tekhnologiya razrabotki veb-kvestov pri izuchenii studentami inostrannogo yazyka [WebQuest development technology for foreign language students]. *Nauchnyj potencial: raboty molodykh uchenykh [Scientific potential: the work of young scientists]*, 2, pp. 262–265 [in Russian].
2. Voronova, E. (2014). Sovremennye tekhnologii i metody obucheniya inostrannomu yazyku v vuze [Modern technologies and methods of teaching a foreign language in high school]. *Perspektivy Nauki i Obrazovaniya [Prospects for Science and Education]*, 1, pp. 189–194 [in Russian].
3. Nurmieva, R., Pershina, N. (2018). Ispolzovanie veb-kvest tekhnologij v obuchenii inostrannym yazykam [Using WebQuest technology in teaching foreign languages]. *Sovremennye informaczionnye tekhnologii v obuchenii inostrannym yazykam [Modern information technologies in teaching foreign languages]*, 5, Vol. 2, pp. 187–191 [in Russian].
4. Pestreczova, O. Yu. (2011). Ispolzovanie tekhnologii “veb-kvesta” na urokakh inostrannogo yazyka [Using the technology of “WebQuest” in foreign language lessons]. *Sovremennye tendenczii v obuchenii inostrannym yazykam i mezhkulturnoj kommunikaczii: Materialy Mezhdunarodnoj zaochnoj nauchno-prakticheskoy konferenczii (24 marta 2011 g.) [Modern Trends in Teaching Foreign Languages and Intercultural Communication: Materials of the International Correspondence Scientific and Practical Conference (March 24, 2011)]*. Elektrostal: Novyj humanitarnyj institut, pp. 284–287 [in Russian].
5. Shulgina, E. M. (2015). Formirovanie inoyazychnoj kommunikativnoj kompetenczii studentov posredstvom tekhnologii veb-kvest (turistskij profil) [Formation of students’ foreign-language communicative competence through WebQuest technology (tourist profile)]. Tomsk : TGU, 339 p. [in Russian].
6. Dodge, B. (1997). Some Thoughts About WebQuests. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html [in English].
7. Hockly, N. (2008). What is a WebQuest? *Entre Lenguas*, Vol. 13, pp. 117–120 [in English].
8. Hodges, J. (1996). Newspapers plug along in quest for web answer. *Advertising Age*. Vol. 67, 18. [in English].