

УДК 81'243:378.016-026.15
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/59-3-35>

Майя СУПРУН,
orcid.org/0000-0002-6800-2729
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри іноземних мов гуманітарних спеціальностей
Волинського національного університету імені Лесі Українки
(Луцьк, Україна) maiasuprun@gmail.com

Наталія ЯЦИШИН,
orcid.org/0000-0002-3728-3679
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри іноземних мов гуманітарних спеціальностей
Волинського національного університету імені Лесі Українки
(Луцьк, Україна) yatsyshyn@vnu.edu.ua

ДОЦІЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБ-КВЕСТУ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВНЗ

У статті розглянуто використання веб-квестів на заняттях з іноземної мови. Підкреслюється, що використання методики веб-квестів у роботі з студентами, які вивчають іноземні мови, сприяє створенню в студентів стійкого інтересу до вивчення іноземної мови, удосконалює мовленнєві вміння та навички, а також удосконалює інтелектуальні здібності особистості, підвищує пізнавальний інтерес, реалізує її креативний потенціал. У статті визначено основні частини ВК. Розвиток та модернізація веб-квестів, впровадження нових структурних елементів привели до зникнення чітких границь між їхніми видами – різні види веб-квестів можуть комбінувати схожі елементи і завдання. У статті подано завдання, які можна використати під час ВК. Наголошується, що процес навчання стає більш особистісно-орієнтованим, студент стає більш відповідальним за розвиток власних умінь та навичок. Він має сам розподілити час вирішити, які матеріали використовувати для виконання завдання, яку форму обрати для представлення своєї роботи. Викладач виконує роль лише помічника або наставника, який спрямовує студента на формування навичок самоосвіти.

Відзначено, що у викладанні іноземної мови веб-квест забезпечує автономність та самостійність студентів, розвиває комунікативну компетенцію, надає можливість здійснювати індивідуальний підхід, мотивує студентів вивчати новий мовний матеріал та застосовувати мовні навички.

Наголошується, що технологія веб-квесту стає популярною в наші дні, однак вимагає значних зусиль як з боку викладача, так і з боку студентів.

Аналіз наукових досліджень та досвіду роботи у вищих навчальних закладах дає можливість зробити висновок про те, що система освіти, яка спрямована на перспективу, повинна надати можливість отримувати необхідні знання та вміння, які дозволяють правильно орієнтуватись в інформаційному просторі, використовувати засоби та методи доступу до інформаційних ресурсів та інформаційних комунікацій, засоби розвитку та практичного використання інформаційних технологій.

Ключові слова: веб-квест, мовленнєві вміння, інтелектуальні здібності, завдання, креативний потенціал, особистісно-орієнтований, вміння, інформаційні технології.

Maiia SUPRUN,

orcid.org/0000-0002-6800-2729

PhD in Pedagogy,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages for the Humanities

Lesya Ukrainka Volyn National University

(Lutsk, Ukraine) maiiasuprun@gmail.com

Nataliia YATSYSHYN,

orcid.org/0000-0002-3728-3679

PhD in Pedagogy,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages for the Humanities

Lesya Ukrainka Volyn National University

(Lutsk, Ukraine) yatsyshyn@vnu.edu.ua

THE EXPEDIENCY OF USE OF THE WEB QUEST TECHNOLOGY AS A MEANS OF FORMING COMMUNICATIVE COMPETENCE IN STUDYING OF FOREIGN LANGUAGE IN HIGHER SCHOOL

The article deals with the use of web quests at foreign language classes. It is emphasized that the use of web quest techniques in the work with the students who study foreign languages contributes to the creation of students' stable interest in studying of foreign language, improves speech skills and abilities and improves the intellectual abilities of the individual, increases cognitive interest, realizes its creative potential. The main parts of the web quest are defined. The development and modernization of web quests, the introduction of new structural elements have led to the disappearance of clear boundaries between their types – different types of web quests can combine similar elements and tasks. This article provides tasks that you can use during a web quest. It is emphasized that the process of study becomes more person-centered, the student becomes more responsible for the development of his own skills and abilities. He must allocate time to decide which materials to use to complete the task, which form to choose to present his work. The teacher plays the role of an assistant or mentor who directs the student to the formation of self-education skills. It is noted that in teaching of foreign language, the web quest ensures the autonomy and independence of students, develops communicative competence, provides an opportunity to carry out an individual approach, motivates students to learn new language material and apply language skills. It is noted that the technology of web quest is becoming popular today, but it requires considerable effort from both the teacher and the students. Analysis of scientific research and work experience in higher educational institutions makes it possible to conclude that the education system, which is aimed to the future perspective, it should provide an opportunity to obtain the necessary knowledge and skills that allow you to navigate in the information space correctly, to use means and methods of access to the information resources and information communications, means of development and practical use of information technologies.

Key words: *web quest, speech skills, intellectual abilities, task, creative potential, person-centered, abilities, information technologies.*

Постановка проблеми. Умови навчання у ВНЗ сьогодення вимагають використання ресурсів мережі Інтернет у процесі вивчення англійської мови. Зараз вже важко уявити роботу ВНЗ без доступу до глобального інформаційного простору. Науковцями досліджуються можливості та перспективи ефективного використання навчальних Інтернет-ресурсів у навчанні іноземної мови. Інтернет є універсальним засобом пошуку інформації з будь-якого питання. Навички пошуку, обробки та аналізу інформації потрібні спеціалістам у всіх сферах діяльності поряд з умінням працювати в команді та постійно вдосконалювати свої уміння, бути готовим пристосовуватись до швидких змін у суспільстві та роботі. Саме проектні технології можуть стати інструментом розвитку здібностей студентів у підготовці до професійної діяльності, а також зробити процес навчання ціка-

вим. Технологія веб-квест є різновидом роботи, що пропонує широке поле діяльності для творчих викладачів під час вивчення різних тем, а також у роботі з будь-яким матеріалом. Врахувавши можливість та потенціал кожного навчального Інтернет ресурсу, ми можемо констатувати, що для навчання говоріння веб-квест (ВК) є найбільш відповідним. ВК дозволяє організувати професійно спрямоване спілкування в межах загального питання дискусійного характеру, яке мотивує студентів до спілкування на професійну тематику, до всебічного вивчення питання задля спроможності аргументувати власну позицію.

Аналіз досліджень. Основою веб-квестів є проектна методика, яка виникла ще на початку минулого сторіччя в США. Її називали також методом проблем, вона була пов'язана з ідеями гуманістичного напрямку у філософії та освіті,

розробленими американським філософом та педагогом Дж. Дьюї. Уперше термін «веб-квест» (Web-Quest) був запропонований 1995 р. Берні Доджем (Bernie Dodge), професором освітніх технологій університету Сан-Дієго (США).

Питання розвитку технології веб-квесту у навчальному процесі активно досліджуються вітчизняними і зарубіжними вченими: Бондаренком Т. М. (Бондаренко, 2013:224), Гапеєвою О. Л. (Гапеєва, 2011: 335), Грабчаком Д. В. (Грабчак), Гриневич М. С. (Гриневич, 2009:153), Кадемією М. Ю. (Кадемія, 2011: 196), Сокол І. М. (Сокол, 2014: 108), Роджерс С. (Rogers C.R.) (Роджерс, 1983), Стерн Н. (Stern Н.Н.) (Роджерс, 1983) та ін.

Аналіз наукових досліджень та досвіду роботи у вищих навчальних закладах дає можливість зробити висновок про те, що система освіти, яка спрямована на перспективу, повинна надати можливість отримувати необхідні знання та вміння, які дозволяють правильно орієнтуватись в інформаційному просторі, використовувати засоби та методи доступу до інформаційних ресурсів та інформаційних комунікацій, засоби розвитку та практичного використання інформаційних технологій.

Метою статті є обґрунтування доцільності застосування методу веб-квестів для формування комунікативної компетенції при вивченні іноземної мови у ВНЗ.

Виклад основного матеріалу. Інформаційно-комунікаційні технології доцільно поєднувати із застосуванням методу проектів (проектної технології). Такий вид діяльності, як проектна робота, широко застосовується багатьма вчителями й викладачами, а пошук інформації до неї учні чи студенти здійснюють з різних джерел. І хоча у всесвітній мережі інтернет студенти можуть знайти майже всі необхідні матеріали, цей пошук може бути досить важким, обтяжливим та безрезультатним. На допомогу може прийти структурний підхід, який дасть студентам можливість використовувати інформацію, навчитися підбирати різні матеріали і сполучати їх різними шляхами, проявляти свою креативність у розв'язанні проблемних завдань, а не просто втрачати час на пошук інформації. Це все і вкладається в поняття веб-квесту (WebQuest).

WebQuest – це сукупність декількох видів пошукових завдань, у яких більшість або навіть вся інформація, що використовується студентами, походить з інтернету. Це проектна робота, яка ґрунтується на ресурсах інтернету як на основному джерелі інформації. Проте основною рисою ВК є те, що замість того, щоб шукати інформацію в інтернеті, студенти отримують

від викладача список уже підібраних ним веб-сторінок, які відповідатимуть завданням проекту і задовольнятимуть потреби студентів. Студентам все ж таки доведеться шукати ці веб-сторінки і вибирати потрібну інформацію, проте, виділяючи заздалегідь потрібні веб-сторінки, викладач знає, що студент не заблукає безнадійно у кіберпросторі і витратить час лише на своє завдання.

Отже, веб-квестом називається спеціальним способом організований вид дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації в мережі за вказаними адресами. Вони створюються для того, щоб краще організувати час студентів, щоб використовувати отриману інформацію в практичних цілях і щоб розвивати вміння критичного мислення, аналізу, синтезу та оцінювання інформації.

Щоб інформаційна діяльність була максимально ефективною, ВК повинен містити такі частини:

1. Вступ, у якому описуються терміни проведення і задається початкова ситуація.

2. Цікаве завдання, яке можна реально виконати.

3. Набір посилань на ресурси мережі, необхідні для виконання завдання. Деякі (але не всі) ресурси можуть бути скопійовані на сайт веб-квеста, щоб полегшити студентам скачування матеріалів. Вказані ресурси повинні містити посилання на веб-сторінки, електронні адреси експертів або тематичні чати, книги або інші матеріали, наявні в бібліотеці або у викладача.

4. Опис процесу виконання роботи. Він має бути розбитий на етапи з вказівкою конкретних термінів.

5. Деякі пояснення щодо опрацювання одержаної інформації: навідні питання, дерево понять, причинно-наслідкові діаграми.

6. Висновок, що нагадує студентам, чому вони навчилися, виконуючи завдання; можливо, шляхи для подальшої самостійної роботи з теми або опис того, як можна перенести одержаний досвід у професійну діяльність.

Веб-квести можуть бути короткостроковими і довгостроковими. Метою короткострокових проектів є придбання знань і здійснення їх інтеграції у свою систему знань. Робота над короткочасним ВК може займати від одного до трьох сеансів. Довгострокові веб-квести спрямовані на розширення і уточнення понять. Після закінчення роботи над довгостроковим ВК студент має вміти здійснювати глибокий аналіз одержаних знань, уміти їх трансформувати, володіти матеріалом настільки, щоб зуміти застосувати для розв'язання профе-

сійних завдань. Робота над довгостроковим веб-квестом може тривати від одного тижня до місяця (максимум два).

Розвиток та модернізація веб-квестів, впровадження нових структурних елементів привели до зникнення чітких границь між видами ВК, бо різні види веб-квестів можуть комбінувати схожі елементи і завдання. Нині розрізняють дванадцять видів веб-квестів. Їх класифікація заснована на дванадцяти типових завданнях:

1. **Compilation tasks** – завдання зі збирання даних – це самий найпростіший веб-квест, оскільки мета студентів полягає в тому, щоб продивитися певні ресурси інтернет і вибрати необхідну інформацію для будь-якої компіляції (кулінарна книга, словник та ін.).

2. **Judgment tasks** – завдання на думку, власний погляд – мета веб-квеста полягає у збиранні даних щодо подій з метою подальшої презентації думки про це.

3. **Retelling tasks** – завдання на переказ – завдання спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу. Наприклад, виконуючи веб-квест про культуру якоїсь країни, студент збирає та підсумовує інформацію про географічне положення, етнічне походження, культуру, історичні періоди розвитку окремих земель, специфіку мови та звичаїв та ін. Підсумком такої роботи може стати презентація цієї країни, її культури.

4. **Persuasion tasks** – завдання та переконливість – на відміну від завдання на переказ, у цьому випадку студенти одержують уявну ситуацію, після вивчення якої, вони мають скласти переконливу розповідь для своєї аудиторії.

5. **Mystery tasks** – детективне завдання – виконуючи детективне завдання, студенти зіштовхуються з певною проблемою, таємничою історією або загадкою, що мають розв'язати. Для того, щоб знайти розгадку, студенти мають узяти участь у розслідуванні, виконуючи різні ролі, навчатися аналізувати інформацію з різних точок зору. За підсумками такої роботи студенти мають написати переконливе есе, виступ із захистом своєї точки зору.

6. **Creative tasks** – творчі завдання – їх мета полягає в створенні кінцевого предмету специфічного формату (твір, малюнок, діаграма та ін.).

7. **Journalistic tasks** – журналістське розслідування – виконуючи подібного роду Веб-квест, студенти можуть відчувати себе журналістом, збирати інформацію, підсумувати її, представляти у вигляді або репортажу.

8. **Design tasks** – дизайн завдання – спрямовані на створення певного, вже затвердженого продукту.

Прикладом дизайн-завдання можуть бути створення брошури для туристичного агентства, що допоможе туристам спланувати свій відпочинок.

9. **Analytical tasks** – аналітичне завдання – студентом необхідно здійснити аналіз будь-якого явища (може бути реальним або уявним, фізичним або абстрактним) з метою встановлення причинно-наслідкових відношень.

10. **Self-knowledge tasks** – завдання на самопізнання – найменш популярний вид Веб-квеста в зв'язку з тим, що він спрямований на саморозвиток через логіку, здогадку, внутрішні людські ресурси.

11. **Consensus tasks** – завдання на згоду та єдиної згоди – є певні теми, які суперечливі за своєю суттю: евтаназія, легалізація легких наркотиків, жіноча армія та ін. Обговорення подібних тем сприяє висвітленню всіх точок зору, «за» і «проти». Лише тільки після ґрунтовного обговорення може бути досягнення консенсусу.

12. **Scientist tasks** – наукові завдання – подібні завдання можуть ґрунтуватися на уявних та реальних фактах. Ці завдання показують, як насправді «працює» наука, студент має змогу бачити структуру наукових завдань, висувати гіпотезу, здійснювати перевірку і порівняння кінцевого результату відповідно до заявлених результатів (Гуревич, 2012).

У викладанні іноземної мови веб-квест:

– Забезпечує автономність та самостійність студентів.

– Розвиває комунікативну компетенцію.

– Надає можливість здійснювати індивідуальний підхід.

– Мотивує студентів вивчати новий мовний матеріал та застосовувати мовні навички.

– Надає можливість використовувати значну кількість актуальної автентичної інформації.

– Допомогає організувати активну самостійну чи групову діяльність студентів, розвиває навички роботи в групі.

– Організовує умови для розвитку соціокультурної компетентності студентів.

– Розвиває критичне та аналітичне мислення.

– Сприяє розвитку умінь приймати самостійне рішення. (Клімчук, 2014: 14)

Можна запропонувати такі можливі форми оцінювання веб квестів:

– Групова – студенти оцінюють роботу інших груп за певними критеріями, вибирають найбільш вдалу роботу або окремі елементи, висловлюють свої враження.

– Індивідуальна – кожен учасник відповідає на питання або пише аналіз своєї роботи за планом

(сподобалася чи не сподобалася, яка частина роботи була найважчою або легкою, що нового дізнався, як покращилася наприклад англійська мови в процесі роботи). Можливо обговорення в парах чи групах.

– Коментарі викладача.

Веб-квест як освітня технологія використовує підхід до навчання, у процесі якого відбувається конструювання нового. ВК розвивають критичне мислення, тому що робота над веб-квестом розвиває такі уміння, як уміння порівнювати, аналізувати, класифікувати, мислити абстрактно, вирішити поставлену проблему, розвивати комунікативні компетентності. В студентів підвищується мотивація, вони сприймають завдання як щось реальне, що веде до підвищення ефективності діяльності.

Основна відмінність ВК від простого пошуку інформації полягає в наступному:

- наявність проблеми;
- пошук інформації з проблеми здійснюють в інтернеті;
- рішення проблеми ухвалюють групою.

Висновки: Виконання проектної роботи за допомогою інтернету має досить багато переваг. Вони надають викладачу чіткий план, за яким виконуватиметься проектна робота. Технологія веб-квест вже використовується багатьма вчителями й викладачами, і безліч прикладів ВК розміщено у всесвітній мережі. Спочатку

можна повністю використати зі своїми студентами вже готову модель ВК. Для вчителів, що бажають створити свій власний веб-квест, пропонується багато шаблонів, порад, списків з видами завдань та корисними пошуковими серверами.

Інтернет є таким величезним і пропонує стільки тем, що студенти можуть виконати такі проекти, які були б для них неможливими без його допомоги, до потрібної інформації просто не було б доступу. У свою чергу інформація в інтернеті – це не тільки тексти, а також малюнки, аудіо– і відеоматеріали. І дуже важливим є також те, що робота в інтернеті підвищить мотивацію студентів педагогічних ВНЗ до використання технології веб-квесту в майбутній професійній діяльності.

На закінчення хочеться зазначити, що використання методики веб-квестів у роботі з студентами, які вивчають іноземні мови, сприяє створенню у студентів стійкого інтересу до вивчення іноземної мови, удосконалює мовленнєві вміння та навички, а також удосконалює інтелектуальні здібності особистості, підвищує пізнавальний інтерес, реалізує її креативний потенціал. Викладач же виконує роль помічника або наставника, який спрямовує студента на формування навичок самоосвіти. Розвиваються навички аналізувати, порівнювати, робити висновки, узагальнювати, мислити абстрактно.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів. Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. № 13 (272), Ч. II. 2013. С. 224–230.
2. Гапеева О. Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу. Науковий вісник НЛТУ України : зб. наук.-техн. праць. 2011. Вип.21.1. С. 335–340.
3. Грабчак Д. В. Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія навчання елективних курсів з фізики [Електронний ресурс]. Інформаційні технології навчання в освіті. URL: http://ite.kspu.edu/webfm_send/299.
4. Гуревич Р. С., Кадемія О.В. Веб-квест у навчанні: путівник: навчально-методичний посібник. Вінниця: РВВ ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 2012. 128 с.
5. Гриневиц М. С. Медіаосвітні квести... . Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. К. : Гнозис, 2009. С. 153–155.
6. Кадемія М. Ю. Інноваційні технології навчання: словник-глосарій: навчальний посібник для студентів, викладачів. Львів : Вид-во «СПОЛОМ», 2011. 196 с.
7. Клімчук Ф. М. Використання технології веб квест у викладанні англійської мови. Англійська мова та література : науково-методичний журнал. Харків: Основа. №1-2 . 2014. С. 14.
8. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навч.посіб. Запоріжжя : Вид-во Акцент Інвесттрейд, 2014. 108 с.
9. Rogers, C. R. (1983). Freedom to learn for the 80's . Columbus, OH: Merrill.
10. Stern, H. H. (1983). Fundamental Concepts of Language Teaching. Oxf. Univ.Press.

REFERENCES

1. Bondarenko T. M. Veb-kvest tekhnolohii yak zasib aktyvizatsii samostiinoi diialnosti maibutnix vchyteliv pochatkovykh klasiv. [Web quest technology as a means of enhancing of the independent activities of future primary school teachers]. Visnyk LNU imeni Tarasa Shevchenka. № 13 (272), Ch. II. 2013. S. 224–230. [in Ukrainian].
2. Hapayeva O. L. WebQuest tekhnologii u navchanni studentiv za prohramoiu pidhotovky ofitseriv zapasu. [WebQuest technology in studying of students according to the reserve officer training program]. Naukovyi visnyk NLTU Ukrainy : zb. Nauk.-tekhn. prats. 2011. Vyp. 21.1. S. 335–340. [in Ukrainian].

3. Hrabchak D. V. Osvitnii veb-kvest yak nova internet – tekhnolohiia navchannia elektyvnykh kursiv z fizyky. [Educational web quest as a new online technology of teaching elective courses in physics]. [Elektronnyi resurs]. Informatsiini tekhnologii navchannia v osviti. URL: http://ite.kspu.edu/webfm_send/299 [in Ukrainian].
4. Hurevych R.S., Kadediia O. V. Veb-kvest u navchanni [Web quest in studying]: putivnyk: navchalno-metodychnyi posibnyk. Vinnytsia: RVV VDPU imeni Mykhaila Kotsubynskoho, 2012. 128s. [in Ukrainian].
5. Hrynevych M. S. Mediaosvitni kvesty... . [Media educational quests]. Vyscha osvita Ukrainy. 2009. № 3. Dod.1. Tem. Vyp. Pedahohika vyshchoi shkoly: metodolohii. K. : Hnozys, 2009. S. 153–155. [in Ukrainian].
6. Kademiia M. Yu. Innovatsiini tekhnologii navchannia [Innovative technologies of study] : slovnyk-glosarii: navchalnyi posibnyk dlia studentiv, vykladachiv. Lviv: Vyd-vo «SPOLOM», 2011. 196 s. [in Ukrainian].
7. Klimchuk F. M. Vykorystannia tekhnolohii veb kvest u vykladanni anhliiskoi movy. [The use of web quest technology in English language teaching]. Anhliiska mova ta literature: naukovo-metodychnyi zhurnal. Kharkiv: Osnova. № 1–2. 2014. S. 14. [in Ukrainian].
8. Sokol I. M. Vprovadzhennia kvest-tekhnolohii v osvittii protses [The introduction of quest technology in the educational process]: navch.posib. Zaporizhzhia: Vyd-vo Aktsent Invest-treid, 2014. 108 s. [in Ukrainian].
9. Rogers, C. R. (1983). Freedom to learn for the 80's . Columbus, OH: Merrill.
10. Stern, H. H. (1983). Fundamental Concepts of Language Teaching. Oxf. Univ. Press.