

## WEBQUEST У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Якісна мовна підготовка студентів не можлива без використання сучасних освітніх технологій. Сучасні технології в освіті – це проектна робота в навчанні, дистанційні технології в навчанні іноземних мов, використання Інтернет-ресурсів, навчання іноземної мови в комп'ютерному середовищі (форуми, блоги тощо).

Розглянемо веб-квест, як один із найсучасніших методів роботи із студентами вищих навчальних закладів у Європі та США. У 1995 році Берні Додж та Томас Марч, будучи викладачами університету Сан-Дієго (США) представили цю технологію, а сьогодні вчителі іноземних мов всього світу широко використовують цю інноваційну технологію як один із засобів ефективного навчання мови з використанням ресурсів Інтернету. Берні Додж стверджує – *“A WebQuest is an inquiry-oriented activity in which some or all of the information that learners interact with comes from resources on the Internet”*

Використання веб-квестів та інших завдань на основі ресурсів Інтернету в навчанні мови вимагає від студентів відповідного рівня володіння мовою для роботи з автентичними ресурсами Інтернету. У зв'язку з цим ефективна інтеграція веб-квестів у процес навчання іноземних мов можлива в тих випадках, коли веб-квест: є творчим завданням, завершальним вивчення будь-якої теми; супроводжується тренувальними лексико-граматичними вправами на основі мовного матеріалу використовуються в веб-квесті автентичних ресурсів. Виконання таких вправ може або випереджати роботу над квестом, або здійснюватися паралельно з нею.

Веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд практичних завдань, так як в процесі роботи над веб-квестом розвивається ряд компетенцій:

- ✓ використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань;
- ✓ самонавчання і самоорганізація;
- ✓ командна праця;
- ✓ вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації.
- ✓ Процес створення веб-квесту включає:
  - ✓ вибір теми;
  - ✓ вибір Інтернет-сервісу;
  - ✓ підбір завдань, веб ресурсів, планованих результатів;
  - ✓ наповнення веб-квесту вмістом.

Розробником веб-квесту Б. Доджем визначено наступні види завдань для веб-квестів:

- ✓ *переказ* – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентацій, плаката, оповідання;
- ✓ *проекування* – розробка проекту на основі заданих умов;

- ✓ *самопізнання* – будь-які аспекти дослідження особистості;
- ✓ *компіляція* – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури;
- ✓ *творче завдання* – творча робота у певному жанрі – постановка п'єси, написання віршів, пісень, створення відеоролика;
- ✓ *аналітична задача* – пошук і систематизація інформації;
- ✓ *детектив, головоломка, таємнича історія* – висновки на основі суперечливих фактів;
- ✓ *досягнення консенсусу* – вироблення рішення до гострої проблеми;
- ✓ *оцінка* – обґрунтування певної точки зору;
- ✓ *журналістське розслідування* – об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів);
- ✓ *переконання* – схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб;
- ✓ *наукові дослідження* – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел.

Щодо структури веб-квесту, його можна поділити на чотири основні етапи:

1. *вступ*, це етап зазвичай передбачає ознайомлення із загальною темою веб-квесту. Він включає надання вступної інформації і часто вводить ключову лексику та поняття, які будуть потрібні учням, щоб зрозуміти як виконувати наведені завдання;

2. *завдання*, етап, на якому чітко пояснюється, що повинні робити студенти, працюючи з веб-квестом. Запропоновані викладачем завдання повинні бути добре вмотивованими, дійсно цікавими для них та побудованими на реальних ситуаціях. Як правило, в цьому етапі найактивніше приймають участь студенти, які люблять розігрувати рольові ігри;

3. *процес* – поетапний опис ходу роботи, розподіл ролей та обов'язків кожного учасника веб-квесту, посилання на Інтернет-ресурси, кінцевий продукт. На цьому етапі викладач пояснює, як саме студенти будуть виконувати завдання (порядок виконання та сортування інформації). У веб-квесті, який базується на мовному матеріалі, на цьому етапі можна вводити чи повторно використовувати англійську лексику та граматику. Етап *процес* матиме один, або декілька *продуктів* (learning outcomes), які учні повинні подати в його кінці. Ці *продукти* часто формують основу наступного етапу;

4. *оцінювання*, на якому студенти можуть займатися самооцінюванням, порівнюючи і протиставляючи те, що виконали з іншими студентами, та аналізуючи те, що вивчили чи чого досягли власними зусиллями. Тут також проводиться оцінювання вчителем, підводиться підсумок і заохочується рефлексія та подальше дослідження проблеми.

Б. Додж рекомендує використовувати від 4 до 8 критеріїв, які можуть включати оцінку: дослідної та творчої роботи, якості аргументації, оригінальність роботи, навички роботи в мікрогрупі, усний виступ, мультимедійні презентації, підготовки письмового тексту тощо.