

Азбука образовательного пространства

Бурыкина Елена Александровна,

учитель английского языка,

МОБУГ №2 им. И.С. Колесникова,

г. Новокубанск, Краснодарский край

ВЕБ-КВЕСТЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. *В статье рассматриваются преимущества использования веб-квестов на уроках английского языка и виды образовательных веб-квестов.*

Ключевые слова: *веб-квест, ИКТ, мотивация, Интернет-ресурсы.*

На современном этапе развития общества использование ИКТ – неотъемлемая часть образовательного процесса. В отличие от обычных технических средств обучения, которые направлены только на передачу большого количества готовых знаний, использование ИКТ позволяет успешно осуществлять развитие творческих способностей, быстроты мышления, внимательности обучающихся, а также формирует умение самостоятельно приобретать новые знания. Благодаря сети Интернет учащиеся имеют доступ к информации практически в любой точке мира.

Приходя в школу, учащиеся уже имеют определенный учебный опыт, который они получили, используя компьютеры и другие технические устройства в повседневной жизни. В процессе их применения обучающиеся учатся быть внимательными, концентрироваться, быстро принимать решения, делать самостоятельный выбор, определять причинно-следственные связи, выстраивать стратегию решения определённых задач, что является положительными навыками для дальнейшей учебы.

Познавательный интерес – важнейшее условие развития личности, которое складывается в процессе жизнедеятельности человека, формируется в социальных условиях, т.е. его наличие не присуще от рождения. Внедрение

Азбука образовательного пространства

компьютерных технологий в образовательный процесс вносит значительный вклад в развитие данного интереса. Одна из таких технологий – веб-квест.

"Quest" в переводе с английского означает продолжительный целенаправленный поиск, связанный с приключениями или игрой. В педагогике под образовательным веб-квестом (web quest) подразумевают современную образовательную технологию, предполагающая целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием информационных ресурсов сети Интернет, *проблемное задание с элементами ролевой игры* [2]. Впервые термин «веб-квест» был предложен в 1995 г. Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего [1].

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными. При этом веб-квест является одной из разновидностей проектно-исследовательской деятельности. Использование в проектно-исследовательской деятельности учеников компьютера как инструмента творческой деятельности способствует повышению мотивации к самообучению, формированию новых компетенций на основе использования ИКТ для решения учебных задач, а также реализует творческий потенциал, повышает личностную самооценку и развивает самостоятельность, коммуникативные умения и умения работы в группе [3].

Согласно Б. Доджу, выделяют 3 принципа классификации веб-квестов [1]:

1. По времени выполнения: краткосрочные и долгосрочные.
2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.
3. По типу заданий, которые выполняют учащиеся: **пересказ** (retelling tasks), **компиляционные** (compilation tasks), **загадки** (mystery tasks), **журналистские** (journalistic tasks), **конструкторские** (design tasks), **творческие** (creative product tasks), **решение спорных проблем** (consensus building tasks), **убеждающие** (persuasion tasks), **самопознание** (self-knowledge tasks), **анали-**

Азбука образовательного пространства

тические (analytical tasks), **оценочные** (judgment tasks), **научные** (scientific tasks).

Задания на **пересказ (retelling tasks)** – самый простой вариант использования Интернета как источника информации. Существует мнение, что веб-квесты, основанные только на пересказе, нельзя считать веб-квестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для веб-квеста при условии, что формат и форма докладов учеников существенно отличается от оригинала и не является копированием текста из Интернета, у учащихся есть свобода при выборе темы и способах ее организации, учащиеся используют навыки суммирования, отбора и обработки информации.

Основная суть **компиляционного задания (compilation task)** заключается в том, что ученики берут информацию из разных источников и приводят её к единому формату. Итоговая компиляция может быть размещена в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта. Например, буклет, составленный с помощью информации, найденной в Интернете, или туристический гид о достопримечательностях страны и т.д.

Веб-квест, созданный на основе **задания-загадки**, требует синтеза информации из набора Интернет источников и создания головоломки, которую нельзя решить простым поиском ответа на какой-либо одной конкретной странице Интернета.

В **журналистских веб-квестах (journalistic tasks)** учащиеся собирают факты и организуют их в виде репортажа, интервью или другого журналистского жанра.

Конструкторский веб-квест (design task) предполагает создание продукта или плана действий по выполнению заранее определённой цели в определённых рамках. Например, спланировать гостиную или найти работу и распланировать карьеру вымышленным выпускникам университета.

Азбука образовательного пространства

Творческие веб-квесты (creative products task) направлены на создание какого-либо продукта в заданном формате (буклет, пьеса, плакат, игра, песня, веб-сайт, презентация). Творческие проекты схожи с конструкторскими, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах. При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся.

Веб-квесты по решению спорных проблем (consensus building task) предполагают поиск и представление различных мнений по одной и той же проблеме и попытку привести их к консенсусу.

Главная цель **убеждающего веб-квеста (persuasion task)** – создание продукта, способного убедить кого-то в чём-то. Это задание выходит за рамки обычного пересказа и требует от учащихся *разработки аргументов* в пользу какого-либо утверждения, мнения, варианта решения проблемы на основе материалов, полученных при работе с квестом. Конечный продукт этого проекта – письмо, статья, пресс-релиз, видеозапись, презентация, веб-страница и т.д.

Веб-квесты, ориентированные на самопознание (self-knowledge tasks), имеют своей целью лучшее понимание учащимися себя самих, которое может реализовываться через исследование он-лайн и офф-лайн ресурсов. К проектам такого типа можно отнести, веб-квест, направленный на изучение студентами ресурсов Интернет, связанных с будущей профессией.

Аналитический веб-квест (analytical task) исследует взаимосвязимость вещей реального мира в рамках заданной темы. Задания подобного типа дают почву для получения учащимися знаний в условиях, при которых они должны внимательно изучить одну или несколько вещей и найти в них сходства и различия, а также вычислить скрытый смысл этих сходств и различий, понять связь причины и следствия и обсудить их значение. Например, при сравнении культур двух стран или народов необходимо не просто выявить их

Азбука образовательного пространства

сходства и различия, а поразмышлять о том, что они означают, каковы их причины и следствия.

В оценочных веб-квестах (judgment tasks) учащимся представлен ряд предметов, которые им нужно оценить или классифицировать, или же выбрать одно решение из огромного списка. Зачастую учащимся предлагается исполнять какую-либо роль в таких квестах, например, судьи в вымышленном судебном процессе.

Научные веб-квесты (scientific tasks) служат для знакомства и приобщения учеников к научным исследованиям в различных областях знаний с использованием Интернет-ресурсов, ведь Интернет богат как исторической, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке. Тематика веб-квестов может быть самой разной, а проблемные задания могут отличаться по степени сложности.

Следует помнить, что использование веб-квестов и других заданий на основе Интернет-ресурсов в обучении иностранному языку требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами. В связи с этим эффективное использование веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможно в тех случаях, когда веб-квест является творческим заданием, завершающим изучении какой-либо темы, и сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе аутентичного языкового материала [2].

ФГОС предполагает выбор таких методов и форм организации образовательного процесса, которые будут способствовать активному процессу познания, развивать умение учиться, в том числе находить нужную информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, решать, организовывать свою самостоятельную работу. Именно поэтому использование ИКТ и, в частности, веб-квестов в образовании открывает новые возможности и в методике образования, и в освоении, и в совершенствовании знаний.

Азбука образовательного пространства

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Dodge B. Some Thoughts About Web Quests. Oxford Press 1999.

2. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. -М., 2004.

3. Бовтенко М.А. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранного языка: создание электронных учебных материалов: учеб. пособие / М.А. Бовтенко. – Новосибирск, 2005. – 112 с.