

Харчук Н.Р., Національна
академія внутрішніх справ

МЕДІАОСВІТНІ ВЕБ-КВЕСТИ В НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Сьогодення вимагає від фахівців з викладання іноземних мов приділяти багато уваги роботі із сучасними електронними ресурсами. Це не тільки нові технічні засоби, а й нові форми і методи викладання, новий підхід до процесу навчання. Основною метою іншомовної підготовки є формування та розвиток комунікативної культури, навчання практичного оволодіння іноземною мовою. Завдання викладача полягає в тому, щоб створити кожному студентові умови для практичного

оволодіння мовою, вибрати такі методи навчання, які дозволили б кожному проявити свою активність і творчість. Такі сучасні педагогічні технології, як навчання в співробітництві, проектна методика, використання нових інформаційних технологій, Інтернет-ресурсів допомагають реалізувати особистісно-орієнтований підхід у навчанні, забезпечують індивідуалізацію й диференціацію навчання з урахуванням здібностей, рівня підготовки, інтересів студентів [1, с. 32].

Quest у перекладі з англійської мови - тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою; також служить для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор. М. Ю. Кадемія квестом називає комп'ютерну гру, в якій гравець має досягти певної мети, використовуючи власні знання й досвід, а також спілкуючись з учасниками квесту [4, с. 48]. За її словами веб-квест у педагогіці - це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернету [4, с. 26].

У середині 90-х років минулого століття веб-квест метод був розроблений американцем Берні Доджем (Bernie Dodge) і австралійцем Томом Марчем (Tom March). Незабаром він став відомий і був удосконалений у Швейцарії. На даний момент цей метод широко використовується всіма країнами під час навчання, зокрема, при навчанні іноземних мов.

В сучасній педагогіці веб-квест розглядається як проблемне завдання з елементами рольової гри. Це - свого роду міні-проект, значна частина матеріалу для якого береться з Інтернету.

Медіа освітні квести - це нова й перспективна технологія в медіа дидактиці. Слід відзначити можливість застосування веб-квестів на всіх етапах проходження мовного матеріалу в освітньому процесі вузу. На наш погляд вони будуть ефективними як при закріпленні матеріалу і перевірці знань з пройденої теми, так і на етапі формування навичок: лексичної, граматичної, фонетичної. Застосування веб-квестів так само можливо при навчанні видам мовної діяльності: монологічного і діалогічного мовлення, навчання читання та письма і буде ефективним за умови, що викладач не буде забувати і медіа освітній потенціал веб-квестів, а саме готувати студентів до

спілкування, опосередкованому технічними пристроями. Існує багато визначень Веб-квестів, але найбільш доцільним вважаємо визначення А. Хуторського: «Веб-квести - це Веб-сторінки з певної тематики на освітніх сайтах, що з'єднані гіперпосиланнями із сторінками інших сайтів «Всесвітньої павутини WWW» [5].

Як правило, веб-квест можна поділити на чотири основні елементи:

- Вступ (Introduction). Етап «Вступ» зазвичай використовується для ознайомлення із загальною темою веб-квесту. Він включає надання вступної інформації і часто вводить ключову лексику та поняття, щоб зрозуміти як виконувати наведені завдання.

- Завдання (Task). На цьому етапі чітко пояснюється завдання працюючи з веб-квестом. Запропоновані завдання повинні бути добре вмотивованими, дійсно цікавими та побудованими на реальних ситуаціях.

- Процес (Process). Це - поетапний опис ходу роботи, розподіл ролей та обов'язків кожного учасника веб-квесту, посилання на Інтернет-ресурси, кінцевий продукт. На цьому етапі вчитель може роз'яснення про виконання завдання (порядок виконання та сортування інформації).

- Оцінювання (Evaluation). Тут проводиться оцінювання викладачем та само оцінювання студентом, підводиться підсумок і заохочується рефлексія та подальше дослідження проблеми.

Берні Додж визначив два види веб-квестів: короткострокові веб-квести та довгострокові веб-квести. Розвиток та модернізація веб-квестів, впровадження нових структурних елементів привели до зникнення чітких границь між видами веб-квестів, тобто 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 простий 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. Judgmenttasks - завдання на думку, власний погляд - мета веб-квеста полягає у збиранні даних щодо подій з метою подальшої презентації думки про це.

3. Retellingtasks- завдання на переказ - завдання спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу. Наприклад, виконуючи Веб-квест про культуру Великобританії, 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. Persuasiontasks - 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. Mysterytasks - 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. Creativetasks - творчі завдання - їх мета полягає в створенні кінцевого предмету специфічного формату (твір, малюнок, діаграма та ін.).

7. Journalistictasks - журналістське розслідування - виконуючи подібного роду Веб-квест, студенти можуть відчувати себе журналістом, збирати інформацію, підсупідсумувати її, представляти у вигляді або репортажу.

8. Designtasks - дизайн завдання - спрямовані на створення певного, вже затвердженого продукту. Прикладом дизайн-завданням може бути створення брошури для туристичного агентства, що допоможе туристам спланувати свій відпочинок.

9. Analyticaltasks - 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-knowledgetasks - 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. Consensustasks - 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. Scientisttasks - 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 [8, с. 36-38].

Методика використання веб-технологій, зокрема веб- квестів у навчальному процесі розвиває пізнавальну активність студентів та навички самостійного одержання знань; активізує навчальний процес, сприяє підвищенню індивідуалізації навчання та його якості.

Список використаних джерел

1. Беляя Т. Н. Компьютеризация обучения преподавания английского языка / Т. Н. Беляя, Ю. А. Белый // Иностранные языки в школе. - 1998. - № 1. С. 32-34.

2. Великанова А. В. Компетентносно-ориентированный подход к образованию / А. В. Великанова. - Вып. 2. - Самара : Изд-во Профи, 2002. - С. 92. 3. Гальскова Н. Д. Компьютер на уроках иностранного языка / Н. Д. Гальскова // Иностранные языки в школе. - 1997. - № 5. - С. 40-42.

4. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання : словник-госарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. - Львів : Вид-во «СПОЛОМ», 2011. - 214 с.

5. Dodge B. Some Thoughts About Web Quest [Електронний ресурс] / B. Dodge. - 1995-1996. - Режим доступу : <http://webquest.sdsu.edu/aboutwebquests.html>.

6. March T. Web-Quests for Learning [Електроннийресурс] / T. March. - 1998. - Режим доступу : <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>.

7. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests / B. Dodge.[Електроннийресурс] - 2001. - Режимдоступу :<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>

8. Гуревич Р.С. Веб-квестунавчання: путівник: навчально-методичний посібник / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія, О.В. Шестопалюк. - Вінниця: РВВВ ДПУ імені Михайла Коцюбинського, 2012. - 128 с.