

Можливості використання веб-квестів у підготовці майбутніх учителів до реалізації практичної мети навчання іноземної мови

Інформатизація вітчизняної середньої освіти вважається одним із пріоритетних напрямів її розвитку. Як зазначено в чинній освітньо-нормативній документації (зокрема, в Державному стандарті базової і повної загальної середньої освіти та в Методичних рекомендаціях щодо вивчення іноземних мов у 2015/2016 році) [2; 5], вчителі іноземної мови (ІМ) мають розвивати в учнів *інформаційно-комунікаційну компетентність* засобами свого предмета. Ця компетентність вважається ключовою та визначається як здатність учня використовувати інформаційно-комунікаційні технології та відповідні засоби для виконання особистісних і суспільно значущих завдань [2].

Сьогодні, як показує практика, більшість учителів схиляється до репродуктивного використання ІКТ у професійній діяльності: вони завантажують з мережі медіафайли різного формату (аудіо-, відео-, графічного та текстового), подекуди вимагають від учнів шукати в Інтернеті додаткову інформацію. Деякі педагоги використовують соціальні мережі чи створюють блоги, на яких розміщуються навчальні завдання, тести, тексти для читання, запитання чи посилання на додаткові інформаційні Інтернет-ресурси. В поодиноких школах використовуються електронні навчальні середовища, що сприяють поліпшенню організації навчального процесу. Проте сучасні можливості ІКТ дозволяють не лише підвищити рівень інформативності навчального процесу та оптимізувати контроль навчальних досягнень учнів, але й розвинути творчі здібності школярів, їх критичне та логічне мислення, навчити створювати суспільно чи особистісно цінні продукти, використовуючи ІКТ. У зв'язку з цим поступово набуває популярності технологія "веб-квест", свідченням чого можуть слугувати матеріали обласного туру Всеукраїнського конкурсу "Учитель року-2015" у Житомирській області.

Технологію "веб-квест" було винайдено Б. Доджем за участю Т. Марча та інших фахівців з освітніх технологій у 1995 році в США, в університеті Сан Дієго [10; 11]. Веб-квест визначають як *дослідницьку діяльність, для здійснення якої учні використовують інформацію з Інтернету* [10]. Ця технологія дозволяє працювати в

групах (від трьох до п'яти учнів), розвиває їх критичне мислення, лідерські якості та ініціативність, підвищує не тільки мотивацію до процесу здобування знань, а й відповідальність за результати діяльності та їх презентацію. Веб-квести вважаються різновидом проектів [9], проте, як показує аналіз наукових джерел [3; 4; 6; 10], вони мають свої відмінності від інших типів (див. табл. 1).

Таблиця 1.

Спільні та відмінні риси довгострокових веб-квестів і проектів

Риси, що порівнюються	Веб-квест	Інші типи проектів
Відмінні	<ol style="list-style-type: none"> 1. Розміщений і виконується в Інтернеті. 2. Складається з 6 Інтернет-сторінок у заданій послідовності. 3. Інструкції до виконання містяться в тексті 3 частини веб-квесту. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Презентуються і виконуються поза Інтернетом. 2. Мають більш довільну структуру, ніж веб-квести. 3. Інструкції до виконання містяться, як правило, у вступній частині.
Подібні	<ol style="list-style-type: none"> 1. Всі типи проектів передбачають дослідження певної проблеми та її вирішення. 2. Вони спираються на покрокове виконання завдань. 3. Проекти можуть бути індивідуальними та груповими, коротко- та довгостроковими. 4. Вони передбачають презентацію отриманих результатів в усному чи писемному мовленні, часто з використанням наочності. 5. Вони вимагають від учнів навичок критичного і творчого мислення в умовах самостійної роботи. 6. Всі проекти передбачають одержання результатів, що обов'язково мають певну особистісну чи суспільну цінність поза класом. 7. Вони є певною мірою міжпредметними, тобто залучають інформацію з різних галузей знань. 	

Для використання веб-квестів у процесі викладання ІМ у середніх навчальних закладах майбутні вчителі мають усвідомлювати їх **можливості** у навчальному процесі.

1. Зважаючи на те, що передбаченим кінцевим результатом використання веб-квестів є певний самостійний та оригінальний

продукт (стаття, маршрут подорожі, що відповідає вимогам; розв'язання наукової проблеми тощо), що має бути презентований учнями в усному чи писемному мовленні, **практичною метою** використання даної технології є *розвиток продуктивних видів іншомовної мовленнєвої діяльності – усномовленнєвої та писемномовленнєвої комунікативних компетенцій*. При цьому навчання рецептивних видів (читання й аудіювання), а також удосконалення мовних компетенцій (лексичної, фонетичної та граматичної) є супутніми цілями.

2. Оскільки презентація учнями результатів своєї дослідницької діяльності передбачає достатній рівень володіння мовним матеріалом з розмовної теми, що вивчається, видається логічним запроваджувати веб-квести *на кінцевому етапі її вивчення*.

3. Відбір учителем веб-квестів для учнів певного етапу навчання полегшується наявністю структурованих веб-хостів (наприклад, www.zunal.com), де всі ресурси розподілені за класами чи етапами. Якщо вчитель не має можливості використовувати вже розподілені веб-квести, він може враховувати наступні **фактори**:

а) веб-квести *мають бути присвячені розмовним темам, що вивчаються, та бути посильними для учнів за рівнем складності мовного матеріалу*. В іншому випадку вчитель має вирішити проблему полегшення мовних труднощів;

б) правильно побудовані веб-квести належать до активних методів навчання, тобто учні мають вирішити поставлену проблему, використовуючи для цього певні розумові операції. Таким чином, учителю доцільно *відбирати такі веб-квести, що враховують розумові операції, характерні для учнів даної вікової категорії*. Розглянемо їх детальніше.

У молодшому шкільному віці:

- завершується перехід від наочно-образного до *словесно-логічного мислення*, починає формуватись *теоретичне мислення*;
- починають з'являтися *логічно вірні міркування*;
- формується *порівняння*, пов'язане з виділенням у предметі спільного та відмінного;
- розвивається *аналіз*, пов'язаний з виокремленням властивостей і ознак предмета;
- починає формуватись *узагальнення*, пов'язане з виділенням і поєднанням суттєвих особливостей предметів, а також *абстрагування* від несуттєвих рис [8].

У підлітковому віці:

- мислення із конкретно-понятійного поступово стає *абстрактно-понятійним*;

- формується здатність *оперувати гіпотезами* під час розв'язування інтелектуальних задач;
- з'являється здатність *формувати умовиводи*;
- міркування переважно протікають у *словесному плані*, абстрагуючись від конкретного, наочного матеріалу;
- мислення стає більш *рефлексивним* (діти починають усвідомлювати процеси власного мислення, а також розумові, мовленнєві та мнемічні стратегії).
- проходить *вдосконалення процесів порівняння* пізнавальних об'єктів, їх *аналізу та синтезу*, *абстрагування* їх істотних ознак, *узагальнення, утворення понять* і оперування ними [8].

У старшому шкільному віці:

- активно розвивається теоретичне мислення (старшокласники виявляють *логічне мислення*, здатність займатися теоретичними *міркуваннями та самоаналізом*), відбувається остаточне становлення *словесно-логічного мислення*;
- відбувається перехід до *вищих рівнів абстрактного мислення*;
- учні усвідомлено володіють такими логічними операціями, як *аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, конкретизація, узагальнення*;
- відбувається формування *індивідуального когнітивного стилю*;
- учні здатні свідомо *формувати наукові гіпотези* [7: 251-252].

Уточнимо можливості використання різновидів веб-квестів для розвитку окремих компетенцій на окремих етапах навчання (див. табл. 2).

Існує 12 різновидів веб-квестів [10].

1. *Переказові* – учні мають прочитати інформацію і викласти її вибірково чи в певному новому форматі, жанрі, стилі, чи з розрахунком на певного читача тощо. Від учнів вимагається робити висновки й узагальнювати інформацію.

2. *Компілятивні* – учні мають прочитати декілька джерел інформації, вибрати лише потрібне і скласти з нього нове складне ціле (наприклад, меню в ресторані для людей певного віку чи стану здоров'я).

3. *Загадкові* (детективні) – учні мають прочитати інформацію і розслідувати певний загадковий чи кримінальний випадок, користуючись нею. Передбачається, що учні синтезують інформацію з багатьох джерел.

4. *Журналістські* – учні мають провести журналістське розслідування чи спростувати певну неправильну думку, яка є типовою для певного кола людей, і написати статтю.

5. *Планувальні* – учні мають прочитати інформацію і спланувати певну подію, подорож тощо, враховуючи, наприклад, фінансові та транспортні умови, і далі обґрунтувати свій план.

6. *Креативні* (творчі) – учні мають ознайомитися з ситуацією та вимогами до кінцевого результату веб-квесту і створити певний творчий продукт, що відповідає вимогам (вірш, казку, спектакль, радіо-п'єсу, тощо).

7. *Спрямовані на досягнення консенсусу* – учні повинні вивчити інформацію, сформулювати свою позицію в певній проблемній ситуації та аргументи для її доведення. Далі в усній розмові з іншими учасниками веб-квесту вони мають висловити свою точку зору, вислухати іншу та дійти до розумного компромісу.

8. *Переконуючі* – учні мають вивчити інформацію, сформулювати свою позицію в певній проблемній ситуації та аргументи для її доведення. Далі в усних дебатах вони мають переконати супротивників та інших учасників у своїй правоті.

9. *Спрямовані на самопізнання* – учні мають ознайомитися з методиками досліджень (найчастіше психологічних) і вивчити певні аспекти своєї особистості (чи особистості іншої особи) з метою, наприклад, професійного самовизначення.

10. *Аналітичні* – учні читають інформацію і аналізують її, часто використовуючи прийоми критичного мислення (наприклад, порівнюють за допомогою діаграми Венна). Передбачається, що учні коментують значення одержаних даних.

11. *Спрямовані на вироблення оцінки* – учні мають ознайомитися з низкою рішень, варіантів і оцінити їх. Передбачається, що учні можуть розставити варіанти від найліпшого до найгіршого (чи навпаки) та обґрунтувати свою точку зору.

12. *Науково-дослідницькі* – учні знайомляться з проблемою і висувають гіпотезу щодо її пояснення чи рішення. Потім вони проводять певне дослідження, іноді використовуючи певне обладнання, вивчають інформацію, рахують, читають дані з додаткових джерел і складають науковий звіт [1; 10].

Відповідно до сутності розглянутих вище різновидів веб-квестів можна зробити висновок про можливість їх використання для розвитку усномовленневої (УМ) чи писемномовленневої (ПМ) компетенцій учнів різних етапів навчання: початкового (ПЕ), основного (ОЕ) та старшого (СЕ) (див. табл. 2). Так можливість презентації результатів виконання веб-квесту в усному мовленні означає, що практичною метою його використання є розвиток усномовленневої компетенції, тому у відповідній клітинці табл. 2 проставлено знак "+".

Очевидно, що не всі типи веб-квестів дозволяють презентацію результатів роботи учнів і в усному, і в писемному мовленні. Наприклад, характерним результатом журналістського різновиду є стаття. Отже метою його використання є розвиток іншомовного писемного мовлення учнів. У свою чергу, веб-квести, спрямовані на пошук консенсусу, розраховані на те, щоб учні виробили свою позицію у процесі вивчення запропонованих матеріалів та усно обговорили її з іншими учнями з метою пошуку компромісного варіанту.

За подібним принципом та з урахуванням вікових особливостей розвитку розумових операцій учнів різних етапів визначено можливість використання веб-квестів для різних вікових груп (див. табл. 2). Наприклад, в учнів початкового етапу вже розвивається здатність порівнювати, тому для них загалом є доступним виконання оцінного різновиду веб-квесту, що базується на цій розумовій операції.

Таблиця 2

Співвідношення різновидів веб-квестів з цілями та етапами вивчення іноземних мов

Різновиди веб-квестів (за Б. Доджем)	Компетенції		Етапи навчання		
	ПМК	УМК	МЕ	ОЕ	СЕ
Переказ (Retelling Task)	+	+	+	+	+
Компіляція (Compilation Task)	+	+	+	+	+
Журналістське завдання (Journalistic Task)	+			+	+
Переконання (Persuasion Task)	+	+		+	+
Пошук консенсусу (Consensus Building Task)		+		+	+
Загадка (Mystery Task)	+	+		+	+
Побудова плану вирішення проблеми (Design Task)	+	+	+	+	+
Оцінне завдання (Judgment Task)		+	+	+	+
Творче завдання (Creative Task)	+	+	+	+	+
Аналітичне завдання (Analytical Task)				+	+
Завдання на самооцінку (Self-cognition Task)	+	+		+	+

Наукове завдання (Research Task)	+	+		+	+
-------------------------------------	---	---	--	---	---

Висновки щодо можливостей використання веб-квестів у вивченні ІМ, зазначені в таблиці 2, побудовані на основі теоретичних умовиводів. Проте ми не виключаємо творче, дидактично обґрунтоване опрацювання вчителями запропонованих рекомендацій з метою розширення існуючих уявлень про роль веб-квестів в іншомовній освіті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ:

1. Веб-технології навчання [Електронний ресурс]. – Режим доступу: – <http://kiser3.wix.com/webtechinteaching>
2. Держаний стандарт базової і повної загальної середньої освіти [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://school156.edu.kh.ua/novi_standarti_nova_shkola/derzhavnij_standart_bazovoi_i_povnoi_zagalnoi_serednjoj_osviti/
3. Десятов Д. Л. Використання веб-квесту як методу розвитку / Д. Л. Десятов // Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету (Педагогічні науки).— Бердянськ: БДПУ, 2012. – № 3. – С. 73–79.
4. Дорофєєва О. М. Проектна методика як ефективний засіб вивчення іноземної мови // Науковий блог НаУ "Острозька академія" [Електронний ресурс] / О. М. Дорофєєва. – Режим доступу: – <http://naub.oa.edu.ua/2012/proektna-metodyka-yak-efektyvnyj-zasib-vyvchennya-inozemnoji-movy/>
5. Методичні рекомендації щодо вивчення іноземних мов у 2015/2016 році [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.schoolife.org.ua/metodychni-rekomendatsiji-schodovyvchennya-inozemnyh-mov-u-20152016-navchalnomu-rotsi/>
6. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Москва. Академия / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров. – 2002. – 272 с.
7. Савчин М. В. Вікова психологія: навч. посібник / М. В. Савчин, Л. П. Василенко. – К.: Академ-видав. – 2006. – 360 с.
8. Татьяначиков А. О. Особливості розумових операцій на етапі адаптації до основної школи [Електронний ресурс] / А. О. Татьяначиков. – Режим доступу: – http://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/journals/2012/NiO_9_2012/2/Tat.htm
9. Типи проектів [Електронний ресурс]. – Режим доступу: – <http://www.intel.ua/content/dam/www/program/education/emea/ua/uk/documents/project-design/thinking-skills/project-ideas.pdf>

10. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks [Электронный ресурс] / Bernie Dodge. – Режим доступа: – <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>

11. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests [Электронный ресурс] / Thomas March. – Режим доступа: – <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>