

УДК 372

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Р.Р. Нурмиева, Н.О. Першина

***Аннотация.** В статье рассматриваются возможности использования веб-квест технологий для развития иноязычной коммуникативной компетенции студентов. Подчеркивается необходимость внедрения в образовательные процессы информационных технологий. Авторы считают, что, что применение веб-квест технологий в образовательном процессе позволит совершенствовать информационную компетентность будущего профессионала, что, в свою очередь, позволит быть конкурентоспособным специалистом в быстро меняющемся информационном обществе.*

***Ключевые слова:** иноязычная коммуникативная компетенция, веб-квест, веб-квест технологии, интернет, студент, образование*

Подготовка компетентного выпускника, обладающего сформированной социокультурной компетенцией, требует от образования интеграции традиционных методов и информационно-коммуникационных технологий, обогащенных новыми инструментами и способами действий. Наиболее эффективным средством формирования социокультурной компетенции является применение веб-квест технологий, которая основывается на не очень сложных, но проблемных заданиях.

Как известно, современный уровень компьютерных и телекоммуникационных технологий открывает новые возможности для развития адекватных средств обучения иноязычной культуре в организованном обучении иностранным языкам вне языковой среды.

Соответствие критериям конкурентоспособности и разнообразию предоставляемых услуг требует изменений в содержании обучения. Таким образом, предполагается, что иностранный язык является одной из приоритетных дисциплин в специальном вузе. Без знания иностранных языков невозможен ни один вид деятельности в современном мире, так, как только иностранный язык дает возможность специалисту-профессионалу изучать и дальше использовать новейшие достижения в области его исследований и деятельности, а также надлежащим образом вносить свой вклад в разработку какой-либо научной проблемы. Поэтому считается, что ИКТ наиболее наглядно демонстрируют изучаемый предмет – иностранный язык – в естественной обстановке [1, с. 64].

Следует отметить, дидактические возможности ИКТ. ИКТ позволяет осуществить дистанционное, индивидуальное обучение, открывает доступ к различной учебной информации (справочники, энциклопедия, пособия и т.д.), но кроме всего перечисленного ИКТ позволяет использовать в процессе обучения новые образовательные технологии, например, технологию Веб-квест.

«Quest» в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Веб-квест (Web-Quest) – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Этот метод обучения и контроля знаний, умений и навыков, отвечающий современным требованиям и особенностям образовательной среды, был разработан в 1995 г. профессорами государственного университета Сан Диего Берни Доджем и Томом Марчем. Новый метод быстро завоевал популярность как среди американских, так и среди европейских педагогов, а с конца 90-х годов прошлого столетия стал распространяться и в России.

Дизайн веб-квеста предполагает рациональное планирование времени учащихся, сконцентрированного не на поиске информации, а на ее использовании. Веб-квест позволяет:

- В каждой конкретной ситуации усвоить соответствующие конкретные дидактические цели и задачи;

- Формировать у обучающегося на каждом этапе его движения (от незнания к знанию) необходимые объем и уровень компетентности для решения определенного класса познавательных задач и соответственного продвижения от низших к высшим уровням мыслительной деятельности;

- Выработать у учащихся психологическую установку на самостоятельное систематическое пополнение своих знаний и умений ориентироваться в потоке научной и общественной информации при решении новых познавательных задач [5, С. 10-12].

Можно выделить следующие причины для использования веб-квестов в школе:

1. Данная технология – легкий способ включения Интернета в учебный процесс. При этом не требуется особых технических знаний как для обучающегося, так и для преподавателя.

2. Веб-квест может выполняться индивидуально, но наилучшим образом он выполняется в группе. При этом достигаются две основные цели обучения – коммуникация и обмен информацией. При работе группой более сильные ученики могут помогать другим, таким образом каждый может использовать свои способности.

Веб-квесты развивают критическое мышление. Учащиеся не просто собирают информацию, но и трансформируют её, чтобы выполнить задание, решить поставленную проблему. У них повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению продуктивности деятельности [1, с. 6-9].

Под веб-квестом понимается веб-проект, в котором часть или вся информация, с которой работают обучаемые, находится на различных веб-сайтах. Студентам дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы.

Берни Додж выделяет следующую структуру веб-квеста:

1. Introduction (Введение),
2. Task (Задание),
3. Process (Выполнение),
4. Evaluation (Оценивание),
5. Conclusion (Заключение),
6. Credits (Использованные материалы),
7. Teacher Page (Комментарии для преподавателя).

Однако, данная структура не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Учитель может конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями своих учеников.

1. Introduction (Введение) – формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста. Цель – подготовить и мотивировать учащихся. Поэтому здесь важны мотивирующая и познавательная ценность.

2. Task (Задание) – четкое и интересное описание проблемной задачи и формы представления конечного результата: проблема, или загадка, которую необходимо решить; позиция, которую нужно сформулировать и защитить; продукт, который нужно создать; реферат, который должен быть создан; доклад или журналистской счет; творческая работа, презентация, постер и т.д. Задание должно быть проблемным, четко сформулировано, иметь познавательную ценность.

3. Process (Выполнение) – точное описание основных этапов работы; руководство к действиям, полезные советы по сбору информации (контрольный список вопросов для анализа информации, разнообразные советы по выполнению того или иного задания, "заготовки" Web-страниц для отчетов, рекомендации по использованию информационных ресурсов и пр.); С методической точки зрения материал должен отличаться релевантностью, разнообразием и оригинальностью ресурсов; разнообразием заданий, их ориентацией на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличием методической поддержки – вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий;

при использовании элементов ролевой игры – адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли. Здесь можно указать ссылки на ресурсы и не выделять для них отдельный раздел.

4. Evaluation (Оценивание) – описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте. Методической оценке подлежит адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.

5. Conclusion (Заключение) – краткое и точное описание того, чему смогут научиться студенты, выполнив данный веб-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

6. Credits (Использованные материалы) – ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания веб-квеста. Данный раздел можно объединить с разделом Process (Выполнение).

7. Teacher Page (Комментарии для преподавателя) – методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест: происхождение, цели и задачи веб-квеста, о чем он; возрастная категория учащихся (может ли быть использован другими учащимися при наличии дополнений, корректировки); планируемые результаты, опираясь на стандарты обучения (личностные, регулятивные, коммуникативные, познавательные); процесс организации работы над веб-квестом; необходимые ресурсы; ценность и достоинство данного веб-квеста.

Таким образом, развитие лингво-информационной компетенции учащихся возможно и целесообразно осуществлять с помощью Интернет-технологий и, в частности, технологий веб-квестов, которые обеспечивают в процессе обучения:

- виртуальную среду изучаемого языка;
- аутентичность используемых материалов, представленных в сети;
- мотивацию учащихся к самостоятельной познавательной деятельности;
- развитие информационной культуры обучаемых как необходимой составляющей общекультурной компетенции современной личности [3, С. 695-696].

Технология разработки веб-квестов – процесс длительный и непростой. Во-первых, работая над изучением какой-либо темы, преподаватель задействует обширную информацию интернет-ресурсов по определенной тематике. Во-вторых, работая над выполнением веб-квеста, студент может выбрать для себя наиболее удобный для него темп выполнения задания, вне зависимости от того, работает студент над веб-квестом индивидуально или в команде. В-третьих, веб-квест предоставляет возможность поиска дополнительной информации по теме, однако в определенных, заданных преподавателем рамках. Предварительный отбор преподавателем сайтов позволяет исключить вероятность использования студентами сайтов с неподтвержденной, ложной или необъективной информацией. Представленная в мультимедийном виде информация имеет иные свойства, чем информация, данная в учебниках. Она не ориентирована на усвоение знаний и понимание, а направлена лишь на формирование образа, не имеющего структуры. Кроме того, в Интернете различные формы информации переплетены между собой и воздействуют на психику человека с помощью эффектов: сочетания цвета, звуков и символов. Еще одна проблема заключается в том, что находящаяся в Интернете информация представлена в различных жанрах, стилях, имеет различную адресную направленность, по-разному интерпретируются одни и те же факты. «Только специалист-предметник может оценить информацию на тематическом сайте и решить, можно ли ее использовать в учебном процессе» [4, с. 97]. Преподаватель также отбирает интернет-ресурсы, ориентируясь на разные уровни языковой подготовки студентов. Оценка результатов веб-квеста имеет ряд критериев, позволяющих включить оценку не только языковых знаний, но и коммуникативных навыков, что является центральной задачей в обучении иностранному языку (умение ясно излагать свои мысли, вести дискуссию, работать в команде и т. д.).

Безусловно, ключевым преимуществом внедрения веб-квестов в учебный процесс является стимулирование студентов к самостоятельному аналитическому и креативному мышлению, вовлечение их в объективное оценивание своих собственных результатов и результатов своих коллег. Веб-квесты – это не только инновационный метод обучения и контроля полученных знаний преподавателем, но и новый метод получения (или, точнее сказать, «добывания») знаний студентами, т. е. отказ от насильственного навязывания готовых ответов. Здесь преподаватель выступает в роли помощника, который скорее направляет самостоятельный творческий процесс поиска ответов на поставленные вопросы в веб-квесте. Вопросы веб-квеста являются своеобразным «скелетом» его выполнения. Безусловно, составление хорошего веб-квеста требует времени и высокого профессионализма. Разработав серию веб-квестов к определенному курсу, преподаватель сможет использовать ее в последующие годы, не только экономя время, но и сделав процесс обучения и контроля увлекательным и современным [2, с. 24].

Веб-квесты способствуют также развитию у учащихся навыков, необходимых для человека XXI в.: умение ориентироваться в огромном потоке информации, умение анализировать, самостоятельно и творчески мыслить, объективно оценивать свои достижения, умение работать в команде, идти в ногу со временем.

Технология веб-квестов ориентирована на эффективное формирование целостной системы универсальных знаний, умений и навыков, а также опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся, т.е. ключевые способности, определяющие качество современного образования. Она направлена на максимальную практическую деятельность и является актуальным механизмом включения учащихся в процессы, способствующие развитию их информационных и коммуникационных умений.

Таким образом, изучив возможности использования технологии веб-квестов, мы можем сделать следующие выводы. Технология веб-квеста носит универсальный характер и может быть использована в целях развития компетентности в сфере самостоятельной познавательной деятельности, основанной на усвоении способов приобретения знаний, умений из различных источников, данная технология позволяет, как пополнить знания учащихся, так и систематизировать уже имеющиеся. Технология может стимулировать познавательную активность обучаемых, так как она является новой, разнообразной формой работы, позволяет проявить себя не только учащемуся, но и учителю, как творческой личности, а, следовательно, необходима в современном образовательном процессе.

Литература

1. Горбунова Т.С. Применение аудиовизуальных средств обучения иностранному языку в неязыковом вузе / Т.С. Горбунова, А.В. Фахрутдинова // Ученые записки Казанской государственной академии ветеринарной медицины им. Н.Э. Баумана. 2014. Т. 218. № 2. С. 64-69.
2. Муравьева Н.Г. Использование веб-квест технологии для совершенствования социокультурной компетенции студентов вуза / Н. Г. Муравьева// Электронный научно-практический журнал «Культура и образование». – 2014. – № 9 (13). – С. 24.
3. Петрова Ф. А. Образовательный веб-квест как способ активизации самостоятельной учебной деятельности учащихся / Ф. А. Петрова // Аммосов-2014 : сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф., проводимой в рамках Форума научной молодежи федеральных университетов. Северо-Восточный федеральный университет им. М. К. Аммосова. – Киров, 2014. – С. 695-699.
4. Сысоев П.В. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных интернет-технологий / П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев // Ростов н/Д: Феникс; М.: Глосса-Пресс, 2010. – С. 97.
5. Dodge B. Webquests: A technique for Internet-based learning // Distance Educator. – 1995. – № 1(2). – P. 10-13.

Сведения об авторах

Нурмиева Расиля Рафиковна, старший преподаватель, Казанский федеральный университет, e-mail: rasilya_nurmieva@mail.ru; Першина Наталья Олеговна, старший преподаватель, Казанский федеральный университет, e-mail: nastenka_pershina2403@mail.ru

USING WEB-QUEST TECHNOLOGIES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

R.R. Nurmieva, N.O. Pershina

Abstract. The article deals with the usage Web-Quest technologies for the development of foreign language communicative competence of students. The necessity to introduce information technologies into the educational process is stressed. The authors consider that that using Web-Quest technologies in the educational process allows improving the information competence of the future professional, which in its turn will allow the specialist to be competitive in a rapidly changing information society.

Key words: foreign language communicative competence, web-quest, web-quest technologies, Internet, student, education

Data about the authors

Nurmieva R., Senior lecturer, Kazan Federal University, e-mail: rasilya_nurmieva@mail.ru; Pershina N., Senior lecturer, Kazan Federal University, e-mail: nastenka_pershina2403@mail.ru