

Крищенко Максим Ігорьович

Київський національний університет

технологій та дизайну (м. Київ)

Науковий керівник – доц. Синявська Ольга Євгенівна

ВЕБКВЕСТ ЯК ПРОДУКТИВНА ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Проблема пошуку та розробки ефективних методів та технологій навчання іноземних мов у процесі професійної освіти залишається актуальною. Одним із шляхів оновлення наявних способів удосконалення шляхів навчання та вивчення іноземних мов є впровадження інформаційно-комунікаційних технологій до традиційних методів викладання. Так, вебквест належить до сучасного педагогічного інструментарію, який можна активно використовувати в умовах вивчення іноземних мов та культури поза межами автентичного мовного середовища.

Базові розробки технології вебквесту з'явилися в кінці ХХ століття в працях західних дослідників (Dodge, 1997; Hodges, 1996; Hockly, 2008, 117-120). Основними проблемами, пов'язаними з дослідженням технології вебквесту, можна назвати: описання структури та розробка класифікації вебквесту; особливості його реалізації під час практичних занять з іноземної мови; аналіз ефективності використання вебквестів (Герлянд та ін., 2016).

Вебквест – «інтерактивний процес, під час якого студенти самостійно одержують необхідні знання, використовуючи ресурси Інтернет; проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються ресурси Інтернет» (Кадемія, 2011). Технологія вебквесту полягає у розробці такої форми подачі матеріалу, при якій пошук відповідей на питання та вирішення завдань полягає у пошуку інформації на різних сайтах в мережі

Інтернет. В основі даної технології лежить проєктний метод постановки певної проблеми, для вирішення якої пропонується не один можливий варіант, а низка способів її дослідження з різних джерел. Таким чином в процесі навчання кожен може дійти до власного висновку. Такий універсальний підхід до викладання матеріалу дає змогу кожному здобувачеві отримати результат, незалежно від його попереднього рівня іншомовної підготовки.

Класифікація вебквестів, як правило, побудована на основі різних критеріїв, в залежності від яких виділяються різні види занять:

- за домінуючим методом: наукове дослідження; творче завдання; компіляція;
- за змістом: предметний; міжпредметний;
- за характером координації викладачем: відкритий; дистанційний;
- за характером контактів між учнями: індивідуальний; груповий; міжгруповий;
- за тривалістю: нетривалий; тривалий.

Під час розробки вебквесту можна використовувати різні види завдань. Так, Б. Додж (1997) пропонує наступний перелік: переказ; компілювання; пошук відповіді або розгадки; журналістське розслідування; ситуативне завдання з визначеними умовами; творче завдання; пошук компромісу; рольова гра та ін.

Алгоритм роботи над вебквестом залежить від ряду чинників та завдань, які стоять перед викладачем, серед них можна назвати: «доцільність та мета використання вебквесту у вивченні конкретної дисципліни, готовність учнів до пошукової діяльності в мережі Інтернет, наявність спеціально підібраних професійно орієнтованих завдань, інформаційне та методичне забезпечення вебквесту тощо» (Ільченко, 2011, 13). В узагальненому вигляді схема стандартного вебквесту виглядає наступним чином:

1. Вступ: формулювання теми, постановка проблемного завдання та створення проблемної ситуації або сценарію.

2. Постановка завдань і опис процедури їхнього виконання (посилання як на друковані джерела, так і на вебресурси, задля пошуку необхідної інформації).

3. Презентація результатів, оцінювання.

4. Висновки: аналіз виконаної роботи.

Доцільність впровадження технології вебквесту в навчальний процес обґрунтована низкою позитивних факторів. Так, до переваг використання технології вебквесту належать:

- стимулювання до креативного та аналітичного мислення, до творчого самовираження; орієнтація на практичний результат;
- формування навичок та вмінь орієнтуватися у великому об'ємі інформації, зокрема іноземною мовою, розвиток інформаційної культури;
- актуалізація навчального матеріалу за допомогою сучасної інформації;
- створення умов для роботи в команді, об'єктивного оцінювання власних результатів та діяльності колег.

Таким чином, технологія вебквесту в освітньому середовищі сприяє розвитку самостійності та активності в процесі здобуття знань, формуванню загальних та професійних компетентностей.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Герлянд Т. М., Кулалаєва Н. В., Пащенко Т. М., Романова Г. М., Романов Л. А. (2016). *Вебквест у професійному навчанні : методичні рекомендації*. К.: ІПТО НАПН України.

2. Ільченко О. В. (2012). *Використання вебквестів у навчально-виховному процесі*. http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/

3. Кадемія М. Ю., Ткаченко Т. В., Євсюкова Л. С. (2011). *Інноваційні технології навчання: словник-госарій. Навчальний посібник для студентів, викладачів навчальних закладів*. Львів : Видавництво «СПОЛОМ».

4. Dodge B. (1997). *Some Thoughts About WebQuests*. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

5. Hockly N. (2008). What is a WebQuest? *Entre Lenguas*. Vol. 13. Pp. 117–120.

6. Hodges J. (1996). Newspapers plug along in quest for web answer. *Advertising Age*. Vol. 67. No 18.